DreamShow — manuale d'uso

Versione 2026.287

Indice

Per iniziare

- Benvenuto in DreamShow
- I primi passi
- Creare il primo show (musical o teatro)
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Installazione, lingue e aggiornamenti
- DreamShow è gratuito

La schermata principale

- Panoramica della schermata principale
- Il pannello Scene
- Le impostazioni della scena
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Le palette
- Le librerie
- Registro, Audio e Orologio
- La simulazione 2D e 3D

La timeline

- La timeline della scena

- I blocchi luce ed effetti
- Dissolvenze e mix
- Audio e video nella timeline
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Attendere una battuta (sincronizzazione vocale)
- Salti ed etichette di scena
- Le sequenze parallele
- L'illuminazione architetturale
- Gli effetti dinamici
- Il pixel mapping

Puntamento, zone e traiettorie

- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- Le traiettorie
- La calibrazione delle teste mobili

La sala

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La libreria dei proiettori
- Le connessioni DMX
- I controlli manuali
- Gli schermi video
- Cambiare, rinominare, duplicare una sala

DMX e comandi

- Valori DMX e fader DMX
- La modalità visualizzatore
- Audio-luce e tempo
- Il timecode (LTC / MTC)
- I controller MIDI
- Il telecomando web
- Il telecomando OSC
- Il telecomando (tasti GO)

Lo spettacolo

- La modalità show e la finestra della scaletta
- Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente

Creazione con un'IA

- Creare uno show con un'IA
- Stream DMX da un'IA
- Assistente IA (regola la scena)
- Collegare un'IA (MCP)

Dispositivi di scena

- Il player autonomo
- Il seguipersona su tablet
- I display backstage
- Il gobbo
- I robot umanoidi
- Le maschere LED
- Le prese connesse

File

- Show, file e progetti

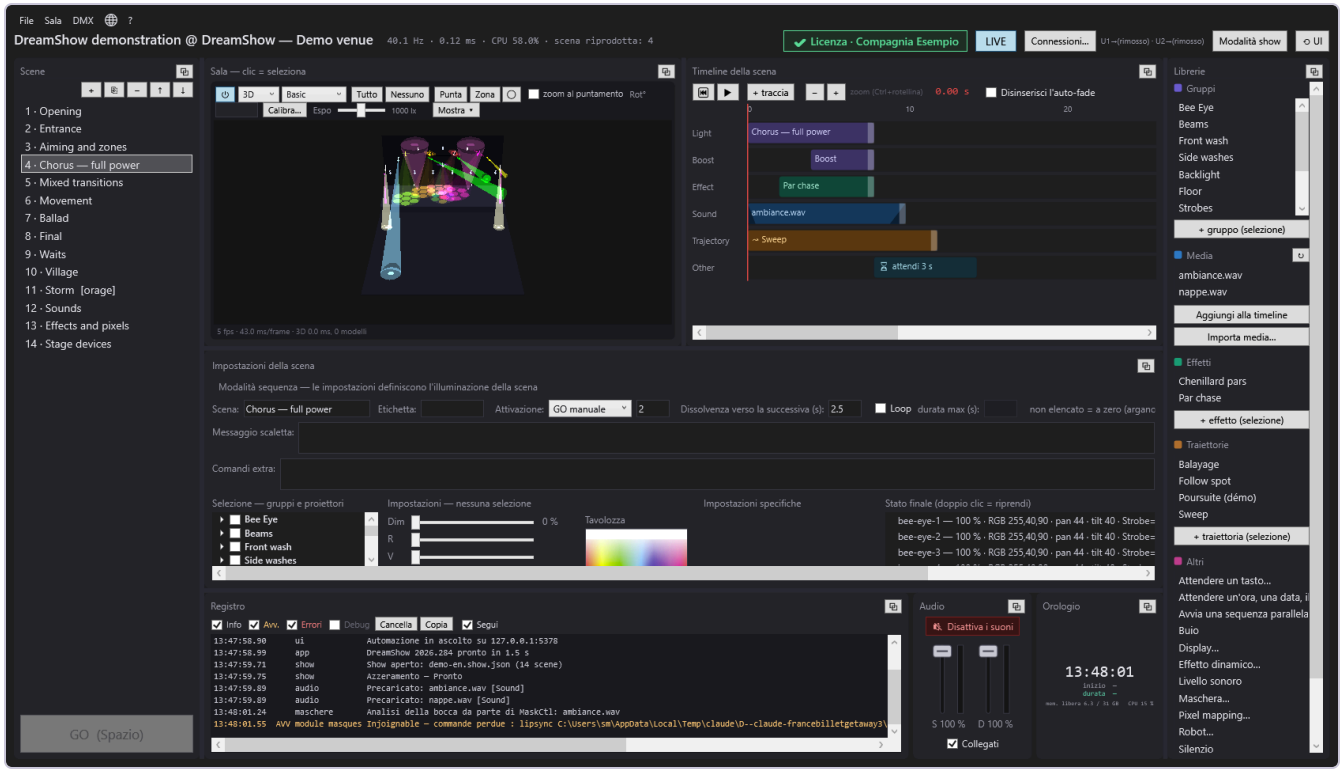
Aiuto

- Risoluzione dei problemi
- Scorciatoie da tastiera
- Glossario

Benvenuto in DreamShow

DreamShow è un software di regia luci, audio e video per Windows. Comanda i Suoi proiettori in DMX, riproduce l'audio e il video e coordina altri dispositivi di scena. Tutto si prepara in una sequenza di scene, ognuna con la propria timeline, e si riproduce poi durante lo spettacolo, scena dopo scena, con il pulsante **GO**.

Questo manuale spiega ogni finestra, ogni impostazione e ogni pulsante. Si rivolge ai tecnici di regia, ai tecnici di sala, ai DJ e agli installatori che scoprono DreamShow.



Che cosa fa DreamShow

- **La luce**: i Suoi proiettori (detti anche «fixture») sono dichiarati in una **sala**, con il loro indirizzo DMX e la loro posizione in metri. Lei regola colori, intensità, posizioni delle teste mobili, effetti e traiettorie. DreamShow invia il risultato in DMX tramite la rete (Art-Net, sACN) o tramite un'interfaccia USB.
- **L'audio e il video**: i file audio vengono riprodotti in DreamShow; i video vengono visualizzati su schermi (monitor Windows o player video in rete).
- **La scaletta**: uno show è una sequenza di **scene**. Ogni scena ha una **timeline** (tracce e blocchi: luce, effetti, audio, video, attese…) e uno **stato finale**. Durante lo spettacolo, la finestra della scaletta (la modalità show) concatena le scene al **GO**, automaticamente o a un'ora fissa.

- **La simulazione 2D e 3D**: la sala viene visualizzata con i suoi fasci, sincronizzata con la timeline. Può preparare tutto senza alcun proiettore collegato.
- **I dispositivi di scena**: player autonomo (riprodurre uno show senza PC), tablet per il seguipersona, display backstage, robot umanoidi e maschere LED.

DreamShow è gratuito: tutto il software è disponibile, compreso il comando del materiale reale (uscita DMX, player video IP, player autonomo, tablet, display, robot, maschere). Vedere DreamShow è gratuito.

Come usare questa guida

- **F1** apre la pagina della guida che corrisponde alla finestra corrente.
- **La ricerca** permette di ritrovare una parola in tutte le pagine.
- **I link** nel testo portano a un'altra pagina del manuale. Ogni pagina termina con una sezione **Vedere anche**.

Le convenzioni di questo manuale

- I testi dello schermo sono scritti in grassetto, esattamente come nel software: **Salva con nome...**.
- Un percorso di menu si scrive con il segno `>`: **File > Apri uno show...** significa «apra il menu File, poi clicchi su Apri uno show...».
- Il menu di aiuto di DreamShow si chiama **?**; il menu delle lingue è rappresentato da un globo (il suo tooltip indica **Lingua / Language**).

Da dove cominciare

1. Se ha appena installato DreamShow, la schermata **Benvenuto in DreamShow** si apre da sola: guardi la dimostrazione, crei un primo show su una musica oppure dichiari i Suoi proiettori. Vedere I primi passi.
2. Per scrivere un primo show in due minuti: Creare il primo show (musical o teatro).
3. Per descrivere il Suo materiale reale: Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala).
4. Per capire la schermata: Panoramica della schermata principale.

Le grandi parti del manuale

Per iniziare

- I primi passi
- Creare il primo show (musical o teatro)
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Installazione, lingue e aggiornamenti

- DreamShow è gratuito

La schermata principale

- Panoramica della schermata principale
- Il pannello Scene
- Le impostazioni della scena
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Le palette
- Le librerie
- Registro, Audio e Orologio
- La simulazione 2D e 3D

La timeline

- La timeline della scena
- I blocchi luce ed effetti
- Dissolvenze e mix
- Audio e video nella timeline
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Salti ed etichette di scena
- Le sequenze parallele
- L'illuminazione architetturale
- Gli effetti dinamici
- Il pixel mapping

Puntamento, zone e traiettorie

- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- Le traiettorie
- La calibrazione delle teste mobili

La sala

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La libreria dei proiettori
- Le connessioni DMX
- I controlli manuali
- Gli schermi video
- Cambiare, rinominare, duplicare una sala

DMX e comandi

- Valori DMX e fader DMX

- La modalità visualizzatore
- Audio-luce e tempo
- Il timecode (LTC / MTC)
- I controller MIDI
- Il telecomando web
- Il telecomando OSC
- Il telecomando (tasti GO)

Lo spettacolo

- La modalità show e la finestra della scaletta
- Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente

Creazione con un'IA

- Creare uno show con un'IA
- Stream DMX da un'IA

Dispositivi di scena

- Il player autonomo
- Il seguipersona su tablet
- I display backstage
- I robot umanoidi
- Le maschere LED

File

- Show, file e progetti

Aiuto

- Risoluzione dei problemi
- Scorciatoie da tastiera
- Glossario

Buono a sapersi

- La versione installata compare nella barra del titolo (per esempio «DreamShow 2026.282») e in **? > Informazioni su DreamShow...**. La indichi sempre quando chiede aiuto.

Vedere anche

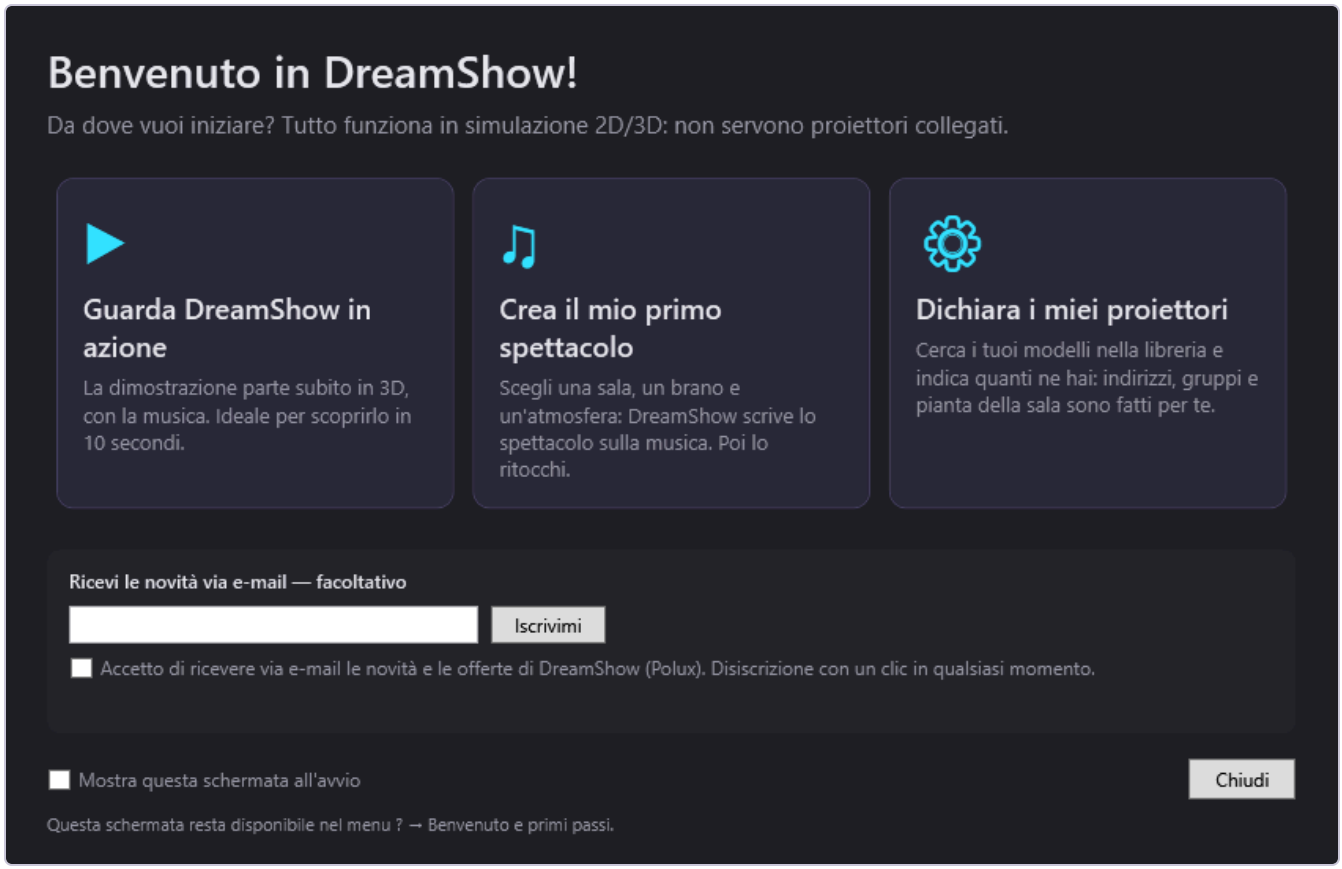
- I primi passi
- Panoramica della schermata principale
- Glossario

I primi passi

Al primo avvio, DreamShow non La lascia davanti a pannelli vuoti: Le propone tre modi per cominciare, poi un breve elenco di sei gesti da fare una volta per conoscere l'essenziale. Nulla di tutto ciò è obbligatorio.

Per aprirla: la schermata di benvenuto si apre da sola dopo una nuova installazione. In seguito: menu **? > Benvenuto e primi passi…** per la schermata di benvenuto, **? > Lista dei primi passi…** per l'elenco dei sei gesti.

La schermata «Benvenuto in DreamShow»



In alto, il titolo **Benvenuto in DreamShow!** e la frase: «Da dove vuoi iniziare? Tutto funziona in simulazione 2D/3D: non servono proiettori collegati.»

Le tre scelte

Tre grandi riquadri. Un clic su un riquadro chiude la schermata e avvia la scelta.

- ▶ **Guarda DreamShow in azione**: la dimostrazione parte subito in 3D, con la musica. DreamShow apre lo show di dimostrazione nella lingua dell'interfaccia (in francese: «Démonstration DreamShow», sulla sala «DreamShow — Salle de démonstration»), passa la simulazione in **3D**, seleziona la prima scena e la riproduce dall'inizio. Se lo show corrente ha modifiche non salvate, DreamShow Le chiede prima **Salvare le modifiche dello show?**.
- ♫ **Crea il mio primo spettacolo**: apre l'assistente **Crea il mio primo spettacolo**. Lei sceglie il tipo di spettacolo, una sala, una o più musiche e un'atmosfera (oppure, per il teatro, un elenco di momenti); DreamShow scrive lo show. Tutto è descritto in dettaglio in Creare il primo show (musical o teatro).
- ⚙ **Dichiara i miei proiettori**: apre l'assistente **Dichiara i miei proiettori**. Lei cerca i Suoi modelli nella libreria e indica quanti ne ha; DreamShow crea la sala con gli indirizzi, i gruppi e la pianta. Vedere Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala).

Ricevere le novità via e-mail — facoltativo

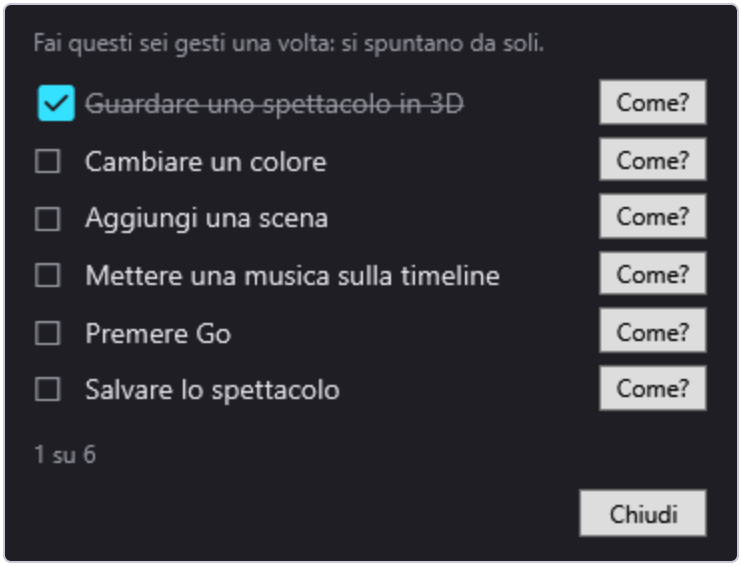
Un riquadro propone di ricevere le novità di DreamShow via e-mail. È del tutto facoltativo e non ha alcun effetto sul software.

- **Campo dell'indirizzo**: digiti il Suo indirizzo e-mail.
- **Accetto di ricevere via e-mail le novità e le offerte di DreamShow (Polux). Disiscrizione con un clic in qualsiasi momento.**: casella di controllo, obbligatoria per iscriversi.
- **Iscrivimi**: invia l'iscrizione. Sotto il riquadro compare un messaggio:
  - «Inserisci un indirizzo e-mail valido.» se l'indirizzo non ha la forma nome@dominio.ext;
  - «Spunta la casella per dare il tuo consenso.» se la casella non è spuntata;
  - «Invio…» durante l'invio, poi la risposta del servizio;
  - «Servizio non disponibile: riprova più tardi.» se il PC non ha accesso a Internet o se il servizio non risponde.

La parte inferiore della schermata

- **Mostra questa schermata all'avvio**: se spuntata, la schermata di benvenuto si apre a ogni avvio di DreamShow. Se non spuntata, non si apre più da sola. Dopo una nuova installazione (nessuno show ancora aperto su questo PC), la casella è spuntata; finché non l'ha mai modificata, un aggiornamento non fa ricomparire la schermata su un PC già in uso. La scelta viene salvata quando chiude la schermata.
- **Chiudi**: chiude la schermata senza avviare nulla.
- L'ultima riga ricorda che «Questa schermata resta disponibile nel menu ? → Benvenuto e primi passi.»

L'elenco dei primi passi



Una piccola finestra intitolata **Primi passi**, che resta aperta accanto alla schermata principale (in basso a destra) mentre Lei lavora. Indica: «Fai questi sei gesti una volta: si spuntano da soli.»

I sei gesti

Ogni riga ha una casella (☐ poi ☑ quando è fatto, e il testo viene allora barrato) e un pulsante **Come?**.

Gesto	Che cosa lo spunta
Guardare uno spettacolo in 3D	la simulazione è in **3D**, la riproduzione è in corso e la scena riprodotta ha superato i 2 secondi
Cambiare un colore	un clic nella tavolozza dei colori, o uno spostamento dei cursori R, V o B, mentre sono selezionati dei proiettori
Aggiungi una scena	il pulsante **+** sopra l'elenco delle scene (anche duplicare una scena conta)
Mettere una musica sulla timeline	un media (audio o video) aggiunto alla timeline, con il pulsante **Aggiungi alla timeline** o trascinando il file
Premere Go	il pulsante **GO (Spazio)** o la barra spaziatrice nella schermata principale
Salvare lo spettacolo	**File > Salva**

Un gesto spuntato resta tale: l'elenco viene salvato nelle impostazioni di DreamShow.

Il pulsante Come?

Apre un fumetto giallo attaccato al controllo interessato, con la spiegazione:

- **Guardare uno spettacolo in 3D**: scegliere «3D» nell'elenco in alto nella vista sala, poi premere Go (barra spaziatrice). Il menu **? > Benvenuto e primi passi…**, riquadro **Guarda DreamShow in azione**, lo fa per Lei.
- **Cambiare un colore**: cliccare su una scena a sinistra, spuntare un gruppo nella selezione (in basso), poi cliccare nella tavolozza dei colori o spostare R, V, B.
- **Aggiungi una scena**: il pulsante **+** sopra l'elenco delle scene, a sinistra. Ogni scena è un momento dello spettacolo, avviato da Go.
- **Mettere una musica sulla timeline**: in **Media** (a destra), **Importa media…** poi **Aggiungi alla timeline**; oppure trascinare il file direttamente sulla timeline.
- **Premere Go**: il grande pulsante Go in basso a sinistra, o la barra spaziatrice: si passa alla scena successiva, come durante lo spettacolo.
- **Salvare lo spettacolo**: **File > Salva**, oppure Ctrl+S.

Il fumetto scompare dopo 12 secondi, o non appena Lei clicca altrove. Se il controllo interessato non è visibile (pannello nascosto), il fumetto compare a sinistra della finestra **Primi passi**.

La parte inferiore dell'elenco

- Un contatore indica a che punto è arrivato, per esempio «4 su 6».
- Quando i sei gesti sono fatti, viene sostituito da: «Bravo! Conosce l'essenziale. Il resto (effetti, traiettorie, video, robot…) è presentato nei video e nella brochure del sito DreamShow.»
- **Chiudi**: chiude l'elenco. Si riapre con **? > Lista dei primi passi…**.

Dopo una nuova installazione, l'elenco si apre da solo dopo la schermata di benvenuto, finché i sei gesti non sono stati tutti fatti.

I pannelli vuoti La guidano

Due indicazioni compaiono da sole quando non c'è ancora nulla da vedere:

- **Nella timeline**, quando la scena selezionata è vuota (nessun blocco, nessuna impostazione nel suo stato finale) e la modalità show non è aperta: «Scena vuota. Per illuminarla: spunta i proiettori in «Selezione» (in basso) e regola intensità e colore. Per animarla: trascina una musica, un effetto o una traiettoria dalla libreria (a destra) sulla timeline.»
- **Nella simulazione**, quando la sala attiva non ha alcun proiettore: «Questa sala non ha ancora proiettori.», con un pulsante **Dichiara i miei proiettori…** che apre l'assistente di sala.

Queste indicazioni scompaiono non appena la scena o la sala non è più vuota.

Passo per passo

Scoprire DreamShow in un minuto

1. Apra **? > Benvenuto e primi passi…** (oppure attenda la schermata di benvenuto al primo avvio).
2. Clicchi su ▶ **Guarda DreamShow in azione**.
3. La dimostrazione viene riprodotta in 3D con la sua musica. Il gesto **Guardare uno spettacolo in 3D** si spunta dopo due secondi.
4. Prema la barra spaziatrice per passare alla scena successiva (gesto **Premere Go**).

Fare i sei gesti

1. Apra **? > Lista dei primi passi…**.
2. Per ogni riga non spuntata, clicchi su **Come?** e segua il fumetto.
3. Termini con **File > Salva**.

Non vedere più la schermata di benvenuto all'avvio

1. Apra **? > Benvenuto e primi passi…**.
2. Tolga la spunta da **Mostra questa schermata all'avvio**.
3. Clicchi su **Chiudi**.

Buono a sapersi

- Dopo un crash, la proposta di ripresa viene prima della schermata di benvenuto. Vedere Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente.
- Il gesto **Salvare lo spettacolo** si spunta solo con il menu **File > Salva**: la scorciatoia Ctrl+S salva effettivamente lo show, ma non spunta la riga.
- Il fumetto **Come?** del gesto **Salvare lo spettacolo** parla di un «salvataggio automatico»: DreamShow conserva una copia della versione precedente a ogni salvataggio (cartella `autosave`), ma non salva lo show da solo. Vedere Show, file e progetti.

Vedere anche

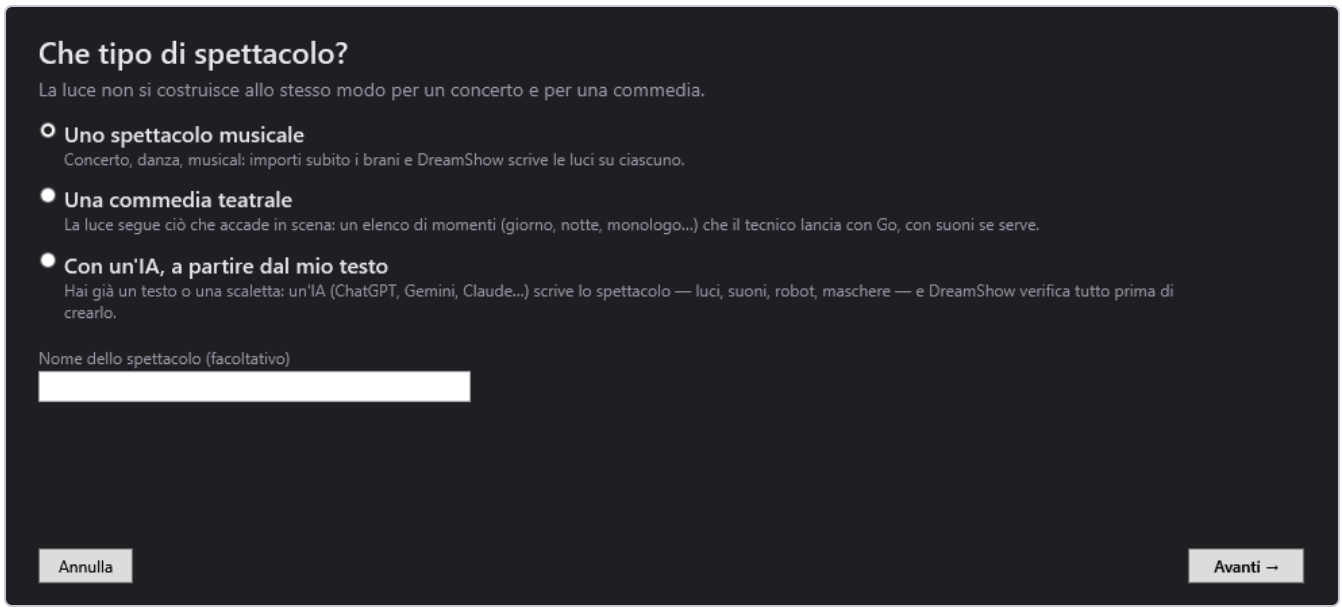
- Creare il primo show (musical o teatro)
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Panoramica della schermata principale
- La simulazione 2D e 3D
- Il pannello Scene

Creare il primo show (musical o teatro)

L'assistente **Crea il mio primo spettacolo** scrive per Lei uno show completo che funziona subito: su una o più musiche per uno spettacolo musicale, oppure a partire da un elenco di momenti per una pièce teatrale. Lei parte da qualcosa che funziona, poi lo ritocca nella timeline.

Per aprirlo: menu **? > Benvenuto e primi passi...**, riquadro **♫ Crea il mio primo spettacolo**. Viene proposto anche alla fine dell'assistente **Dichiara i miei proiettori** (vedere Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)).

Se lo show aperto ha modifiche non salvate, DreamShow chiede prima **Salvare le modifiche dello show?**.



La navigazione nell'assistente

- **Avanti** →: passa alla pagina successiva. Nell'ultima pagina di impostazioni diventa **Crea lo spettacolo** ✨.
- ← **Indietro**: torna alla pagina precedente (assente nella prima pagina e nella pagina di creazione).
- **Annulla**: chiude l'assistente senza creare nulla. La finestra non può essere chiusa durante la creazione.
- Il titolo di ogni pagina è preceduto dal suo numero, per esempio «2/5 · Dove si svolge lo spettacolo?». Lo spettacolo musicale ha 5 pagine, la pièce teatrale 4.

Pagina 1: Che tipo di spettacolo?

«La luce non si costruisce allo stesso modo per un concerto e per una commedia.» Scelga una delle tre opzioni:

- **Uno spettacolo musicale**: concerto, danza, musical. Lei importa subito i brani e DreamShow scrive la luce su ciascuno. È la scelta predefinita.
- **Una commedia teatrale**: la luce segue ciò che accade sul palco. Lei parte da un elenco di momenti (giorno, notte, monologo…) che il tecnico di regia lancia con Go, con suoni se necessario.
- **Con un'IA, a partire dal mio testo**: ha già un testo o una scaletta. Un'IA conversazionale scrive lo show (luce, suoni, robot, maschere) e DreamShow verifica tutto prima di crearlo. Con questa scelta, **Avanti** → chiude l'assistente e apre la finestra **Crea uno spettacolo con un'IA**: vedere Creare uno show con un'IA.

- **Nome dello spettacolo (facoltativo)**: il nome dello show. Se lasciato vuoto, DreamShow usa:
  - per una pièce: «La mia commedia»;
  - per uno spettacolo musicale di un solo brano: il nome del file del brano (senza estensione);
  - per più brani: «Il mio spettacolo».

Pagina 2: Dove si svolge lo spettacolo?

«Prendi una sala già pronta per provare: potrai dichiarare i tuoi veri proiettori più tardi.» Scelga una sala:

- **Small stage** (piccolo palco): 4 PAR LED frontali, 2 teste mobili a fondo palco, 2 proiettori a terra sul muro di fondo. Sala di 10 × 14 m, palco profondo 4 m. Gruppi: **Front** (luci frontali), **Moving heads** (teste mobili), **Back wall** (fondo).
- **Bar, club or party hall** (bar, club o sala feste): 6 PAR LED, 4 teste mobili, 4 wash a celle e 2 strobo. Sala di 14 × 18 m, palco di 5 m. Gruppi: **Front**, **Moving heads**, **Cells** (celle), **Strobes** (strobo).
- **Small theatre (no moving heads)** (piccolo teatro, senza teste mobili): la dotazione più comune in teatro: 6 proiettori tradizionali (PC su dimmer) frontali, 4 PAR LED in controluce, 3 proiettori LED sul ciclorama. Nessuna testa mobile. Sala di 10 × 14 m, palco di 5 m. Gruppi: **Front**, **Backlight** (controluce), **Cyclorama** (ciclorama).
- **La mia sala attuale: …** (seguito dal nome della sala attiva): i proiettori già dichiarati in DreamShow. Questa opzione esiste solo se è caricata una sala.

I nomi delle sale pronte e dei loro gruppi sono in francese quando DreamShow è in francese, in inglese in tutte le altre lingue: per questo compaiono in inglese qui sopra.

La scelta proposta in anticipo dipende dal tipo: **Small stage** per uno spettacolo musicale, **Small theatre (no moving heads)** per una pièce, **La mia sala attuale** quando arriva dall'assistente di sala. Un'altra scelta fatta da Lei viene conservata.

Una sala pronta viene creata una sola volta nella Sua cartella dei dati: se esiste già (stesso nome), DreamShow la riutilizza così com'è, senza duplicarla né sovrascriverla. I suoi proiettori ricevono indirizzi DMX consecutivi, a partire dall'indirizzo 1 dell'universo 1.

Spettacolo musicale

Pagina 3: Quali brani?

«Aggiungi uno o più brani dal tuo computer (mp3, wav, m4a, wma…), nell'ordine dello spettacolo. Puoi anche trascinarli su questa finestra.»

- **Aggiungi brani…**: apre il selettore di file (più file alla volta). Formati accettati: mp3, wav, m4a, aac, wma, flac. Può anche trascinare dei file sulla finestra; i file di un altro formato vengono ignorati.
- **L'elenco**: i brani numerati nell'ordine dello spettacolo («1. ♫ nome del file»).
- **Rimuovi**: toglie il brano selezionato dall'elenco (il file non viene toccato).
- ↑ e ↓: spostano il brano selezionato di una posizione.
- **Concatenare i brani da soli (altrimenti Go tra un brano e l'altro)**: compare solo a partire da due brani. Se spuntata, ogni brano parte non appena termina il precedente. Se non spuntata (impostazione predefinita), serve un Go tra un brano e l'altro.

Se clicca su **Avanti** → senza alcun brano, compare il messaggio «Aggiungi almeno un brano.».

Pagina 4: Quale atmosfera?

«DreamShow segue la musica: i passaggi calmi restano morbidi, i ritornelli crescono di intensità.»

- **Calmo**: colori morbidi, dissolvenze lente, movimenti ampi. I cambi di colore avvengono in 2 secondi, gli effetti vanno a metà velocità.
- **Energica** (predefinita): colori decisi, cambi netti, pulsazioni su ogni battuta. I cambi avvengono in 0,4 secondi, gli effetti vanno a velocità doppia.
- **Festosa**: arcobaleno, colori che girano, atmosfera di festa. I cambi avvengono in 1 secondo.

Clicchi su **Crea lo spettacolo** ✨.

Che cosa scrive DreamShow per uno spettacolo musicale

DreamShow ascolta ogni brano («Ascolto del brano: tempo, battute, strofe e ritornelli…»): ne ricava il tempo, le battute, i primi tempi delle misure e le grandi sezioni. Poi suddivide ogni sezione in frasi musicali di 8 misure e assegna a ogni frase un livello di energia (calmo, medio, forte) confrontandola con le altre frasi dello stesso brano: ogni brano ha quindi i suoi passaggi morbidi e i suoi passaggi forti.

Una scena per brano, con il nome del brano, lanciata con Go, con la nota di scaletta «Go avvia la musica e le luci.» La sua timeline contiene fino a quattro tracce:

- **Sound** (audio): il brano, dall'inizio alla fine.
- **Light** (luce): un blocco luce per frase, che si fonde nel successivo. Per ogni frase vengono scelti due colori dell'atmosfera: un gruppo di colore su due prende il primo, gli altri il secondo; i gruppi di teste mobili prendono i colori nell'ordine inverso. L'intensità dipende dall'energia della frase: 55 % (calmo), 80 % (medio), 100 % (forte), un po' di più per le teste mobili. La posizione delle teste mobili cambia leggermente da una frase all'altra, e anche in base all'energia (le frasi forti hanno una propria inclinazione). La prima frase arriva in dissolvenza (da 1 a 3 secondi, fino al primo tempo) e l'ultima si spegne con una dissolvenza di 3 secondi alla fine della musica.
- **Movement** (movimento, se ci sono teste mobili): un effetto dinamico per frase, sincronizzato sul tempo e avviato su una battuta: piccola oscillazione verticale sulle frasi calme, cerchi sulle frasi medie, figure a otto sulle frasi forti.
- **Pulse** (pulsazione, se ci sono proiettori a colori): un effetto dinamico di intensità per frase: respiro lento sulle frasi calme (tranne nell'atmosfera **Energica**, dove restano fisse), respiro su due tempi sulle frasi medie e, sulle frasi forti, pulsazioni decise a ogni battuta (**Energica**) o ogni due battute (**Calmo**), oppure un arcobaleno che gira (**Festosa**).

I colori: blu profondo, arancio tenue, viola, azzurro e pesca nell'atmosfera **Calmo**; rosso, ciano, magenta, bianco, arancione e blu in **Energica**; tutte le tinte dell'arcobaleno in **Festosa**. Ogni brano comincia in un punto diverso della tavolozza, perché due brani non si somiglino.

Un'ultima scena «Saluti», lanciata con Go, per gli applausi: i proiettori a colori in bianco caldo a piena intensità, le teste mobili in bianco all'80 % verso il centro del palco.

La concatenazione: senza la casella **Concatenare i brani da soli (altrimenti Go tra un brano e l'altro)**, ogni brano attende un Go. Con la casella, i brani si susseguono da soli; dopo l'ultimo brano, un Go porta ai **Saluti**.

I proiettori utilizzati: DreamShow esamina ogni gruppo della sala (in base al suo primo proiettore). I gruppi di teste mobili ricevono i movimenti; i gruppi di proiettori a colori e quelli che hanno solo un'intensità (PC su dimmer, per esempio) ricevono i colori e le pulsazioni. Se la sala non ha alcun gruppo utilizzabile, lavora proiettore per proiettore.

L'assistente non accende mai:

- gli strobo: un flash è sempre una decisione del tecnico di regia;
- le macchine e gli apparecchi contrassegnati come **senza direzione**, **invisibile** o **manuale** nella sala (fumo, ventilatori, UV, relè…), così come i laser e le macchine del fumo riconosciuti dal loro tipo.

Pièce teatrale

Pagina 3: I momenti della commedia

«Una scaletta tipo è già compilata: rinomina, riordina, elimina, aggiungi. Ogni momento diventa una scena lanciata con Go; le teste mobili, se presenti, puntano alla zona scelta e si posizionano al buio.»

Ogni riga è un momento. Le colonne:

- **Momento**: il nome della scena che verrà creata.
- **Atmosfera**: la luce del momento (vedere la tabella più sotto): **Piena luce**, **Giorno**, **Sera**, **Notte**, **Interno caldo**, **Esterno freddo**, **Mistero**, **Ingresso del pubblico**, **Buio**.
- **Zona**: la parte del palco illuminata: **Tutto il palco**, **Sinistra (lato pubblico)**, **Centro**, **Destra (lato pubblico)**, **Proscenio**, **Fondo palco**.
- **Dissolvenza (s)**: la durata, in secondi, della dissolvenza che porta a questo momento (da 0 a 600; sono accettati sia la virgola sia il punto).
- **Nota per il tecnico**: un testo libero che compare nella scaletta durante lo spettacolo (per esempio la battuta che fa scattare il Go).
- **Audio**: un suono riprodotto all'inizio del momento. Il pulsante **Aggiungi…** apre il selettore di file (mp3, wav, m4a, aac, wma, flac); poi mostra «♪» e il nome del file. Un clic destro sul pulsante rimuove il suono (tooltip: «Un suono all'inizio di questo momento (clic destro: rimuovi)»).
- ↑ e ↓: spostano il momento di una posizione. ✕: elimina il momento.

- **+ Momento** (sotto l'elenco): aggiunge un momento alla fine, chiamato «Scena» seguito dal suo numero, in atmosfera **Giorno**, su **Tutto il palco**, con una dissolvenza di 3 secondi.

La scaletta tipo proposta:

Momento	Atmosfera	Zona	Dissolvenza (s)	Nota per il tecnico
Ingresso del pubblico	Ingresso del pubblico	Tutto il palco	3	Ingresso del pubblico. Go quando la sala è piena e l'annuncio è fatto.
Buio in sala	Buio	Tutto il palco	4	Go: buio, gli attori si posizionano.
Scena 1 — giorno	Giorno	Tutto il palco	3	Go appena gli attori sono in posizione.
Scena 2 — interno	Interno caldo	Centro	3	Go sulla battuta del cambio di luogo.
Scena 3 — sera	Sera	Tutto il palco	8	Lento: il giorno cala durante la scena.

Monologo	Mistero	Proscenio	2	Go quando l'attore avanza.
Scena 4 — notte	Notte	Tutto il palco	5	
Buio finale	Buio	Tutto il palco	3	Go sull'ultima battuta.
Saluti	Piena luce	Tutto il palco	2	Go ai primi applausi.
Uscita del pubblico	Ingresso del pubblico	Tutto il palco	4	

Se non resta alcun momento, **Crea lo spettacolo** ✨ non fa nulla.

Che cosa scrive DreamShow per una pièce

Una scena per momento, nell'ordine, ognuna lanciata con Go, con la sua nota di scaletta. La luce è regolata nello **stato finale** di ogni scena, proiettore per proiettore. Se è stato scelto un suono, la scena riceve una traccia **Sound** (audio) con il file all'inizio della timeline; il file viene copiato nella cartella dei media dello show.

Per ogni atmosfera, DreamShow distingue tre famiglie di proiettori: quelli che illuminano il palco, quelli del fondo (collocati nella metà posteriore del palco, o a meno di 1,5 m dal suolo: proiettori a terra, muro di fondo, ciclorama) e le teste mobili.

Atmosfera	Palco	Fondo	Teste mobili
Piena luce	bianco caldo, 100 %	bianco caldo, 90 %	bianco, 90 %
Giorno	bianco caldo, 85 %	azzurro, 70 %	bianco caldo, 70 %
Sera	arancione, 65 %	viola, 55 %	arancio tenue, 60 %
Notte	blu notte, 30 %	blu profondo, 35 %	blu chiaro, 45 %
Interno caldo	arancione caldo, 75 %	arancione, 40 %	bianco caldo, 60 %
Esterno freddo	bianco azzurrato, 75 %	blu, 60 %	bianco azzurrato, 60 %
Mistero	viola, 30 %	viola scuro, 40 %	bianco, 90 %
Ingresso del pubblico	bianco caldo, 45 %	spento	spente
Buio	spento	spento	spente

I proiettori solo bianchi (PC su dimmer, per esempio) non possono diventare blu: in **Notte**, **Mistero** e **Sera**, DreamShow ne abbassa piuttosto l'intensità (60 %, 50 % e 85 % del valore della

tabella).

La zona: DreamShow calcola dove cade il fascio di ogni proiettore a colori, come la simulazione. I proiettori il cui fascio cade nella zona prendono l'intensità della tabella; gli altri scendono al 12 % di tale intensità. Una luce frontale appesa in sala il cui orientamento non è stato dichiarato viene considerata come se coprisse tutta la larghezza per **Sinistra (lato pubblico)**, **Centro** e **Destra (lato pubblico)**. Con **Tutto il palco**, tutti i proiettori prendono l'intensità della tabella.

Le teste mobili puntano realmente al centro della zona (con la loro calibrazione se esiste, altrimenti in base alla loro posizione, come lo strumento di puntamento). Con **Tutto il palco**, si distribuiscono sulla larghezza del palco. Durante un momento **Buio** o **Ingresso del pubblico**, restano spente ma si girano già verso la zona del momento illuminato successivo: si posizionano al buio.

La dissolvenza: in DreamShow, la dissolvenza appartiene alla scena che si lascia. La dissolvenza che ha indicato per un momento viene quindi registrata nella scena che lo precede. La dissolvenza del primissimo momento non viene usata: al primo Go dello spettacolo, la luce del primo momento arriva senza dissolvenza.

I proiettori contrassegnati come **Guasto** nella sala vengono ignorati, così come gli strobo e gli apparecchi **senza direzione**, **invisibile** o **manuale**.

L'ultima pagina: Creazione dello spettacolo

DreamShow mostra il suo avanzamento («Ascolto del brano 2 di 3: …», poi «Scrittura delle luci…»), poi **Il tuo spettacolo è pronto!** seguito da un riepilogo:

- un brano: il tempo (BPM), il numero di sezioni, la durata e il promemoria che alla fine Go passa alla scena «Saluti»;
- più brani: il numero di brani, la durata totale e, secondo la Sua scelta, «I brani si susseguono da soli.» oppure «Go (barra spaziatrice) passa al brano successivo.»;
- una pièce: il numero di momenti, ognuno lanciato con Go, e il promemoria che la nota di ogni momento compare nella scaletta.

Il pulsante **Guarda e ascolta lo spettacolo ▶** (spettacolo musicale) o **Guarda lo spettacolo ▶** (pièce) chiude l'assistente, apre lo show, passa la simulazione in 3D, seleziona la prima scena e la riproduce dall'inizio.

In caso di problemi, compare il messaggio «La creazione non è riuscita:» seguito dal motivo, e l'errore viene annotato nel **Registro**.

Dove vengono salvati i file creati

- Lo show: `<nom du spectacle>.show.json` nella cartella dei dati di DreamShow. Se questo nome esiste già, DreamShow aggiunge «(2)», «(3)»…: uno show esistente non viene mai sovrascritto.

- I brani e i suoni: copiati in `medias\<nom du show>\`; i Suoi file originali non vengono toccati.
- La sala pronta: `<nom de la salle>.venue.json`, creata una sola volta.

Vedere Show, file e progetti.

Passo per passo

Un primo show su una canzone

1. Menu **? > Benvenuto e primi passi...**, riquadro ♫ **Crea il mio primo spettacolo**.
2. Lasci **Uno spettacolo musicale**, clicchi su **Avanti** →.
3. Lasci **Small stage**, **Avanti** →.
4. **Aggiungi brani...**, scelga la Sua canzone, **Avanti** →.
5. Scelga **Energica**, poi **Crea lo spettacolo** ✨.
6. Attenda **Il tuo spettacolo è pronto!**, poi clicchi su **Guarda e ascolta lo spettacolo** ▶.
7. Alla fine della canzone, prema la barra spaziatrice: la scena **Saluti** si accende.

Un concerto di più brani concatenati, sui Suoi proiettori

1. Dichiari prima i Suoi proiettori: vedere Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala).
2. Apra l'assistente, scelga **Uno spettacolo musicale**, digiti il nome del concerto in **Nome dello spettacolo (facoltativo)**.
3. Scelga **La mia sala attuale: ...**.
4. Aggiunga i brani, li rimetta in ordine con ↑ e ↓, spunti **Concatenare i brani da soli (altrimenti Go tra un brano e l'altro)**.
5. Scelga l'atmosfera, **Crea lo spettacolo** ✨, poi **Guarda e ascolta lo spettacolo** ▶.

Una pièce teatrale

1. Apra l'assistente, scelga **Una commedia teatrale**, dia un nome alla pièce.
2. Lasci **Small theatre (no moving heads)** o scelga la Sua sala.
3. In **I momenti della commedia**, rinomini i momenti secondo la Sua scaletta, cambi le atmosfere e le zone, regoli le dissolvenze, scriva le note dei Go, aggiunga i suoni (**Aggiungi...**).
4. Elimini i momenti inutili (✕), ne aggiunga con **+ Momento**, riordini con ↑ ↓.
5. **Crea lo spettacolo** ✨, poi **Guarda lo spettacolo** ▶.
6. Per eseguire la pièce, apra la modalità show: vedere La modalità show e la finestra della scaletta.

Buono a sapersi

- Tutto ciò che l'assistente scrive si modifica poi come un normale show: clicchi su un blocco della timeline per cambiare un colore, un effetto, una dissolvenza; selezioni una scena per

regolarne lo stato finale, la dissolvenza o la nota. Vedere La timeline della scena e Le impostazioni della scena.

- Se chiude l'assistente sull'ultima pagina senza cliccare sul pulsante finale, lo show viene comunque salvato: lo apra con **File > Apri uno show...**.
- L'analisi di un brano lungo può richiedere alcuni secondi; durante questo tempo la finestra non può essere chiusa.
- Una sala pronta usa modelli di proiettori precisi della libreria. Per comandare i Suoi proiettori reali, li dichiari con l'assistente di sala, poi rilanci l'assistente del primo show su **La mia sala attuale**.

Vedere anche

- I primi passi
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Creare uno show con un'IA
- Gli effetti dinamici
- Dissolvenze e mix
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- La modalità show e la finestra della scaletta

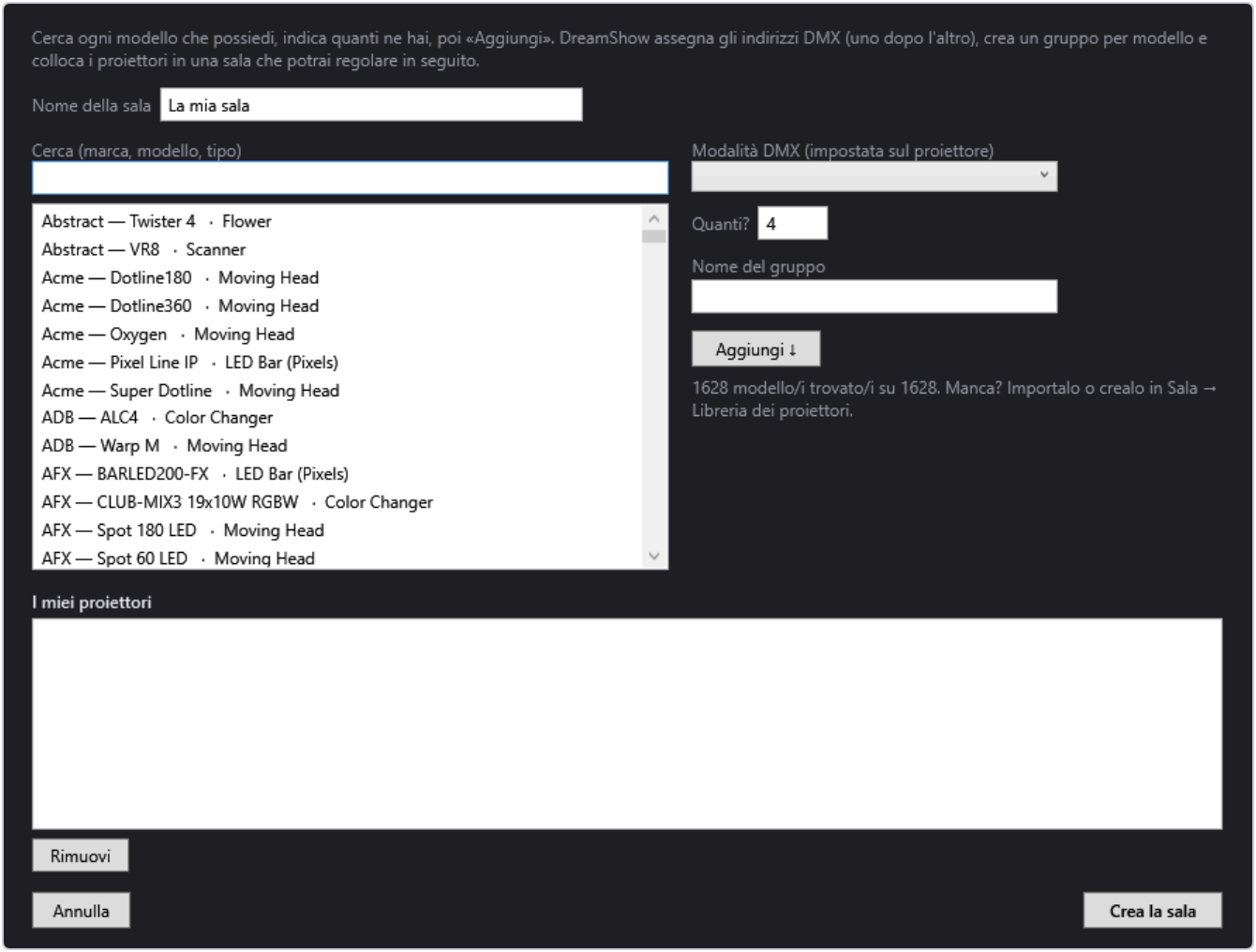
Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)

L'assistente **Dichiara i miei proiettori** crea in un minuto una sala con il Suo materiale reale: Lei cerca ogni modello di proiettore che possiede, ne indica la modalità DMX e quanti ne ha. DreamShow assegna gli indirizzi DMX, crea un gruppo per modello e colloca i proiettori su una pianta della sala che Lei regolerà in seguito.

Per aprirlo:

- menu **? > Benvenuto e primi passi…**, riquadro ⚙ **Dichiara i miei proiettori**;
- oppure il pulsante **Dichiara i miei proiettori…** che compare al centro della simulazione quando la sala attiva non ha alcun proiettore.

Se lo show aperto ha modifiche non salvate, DreamShow chiede prima **Salvare le modifiche dello show?**.



La finestra

In alto, il promemoria: «Cerca ogni modello che possiedi, indica quanti ne hai, poi «Aggiungi». DreamShow assegna gli indirizzi DMX (uno dopo l'altro), crea un gruppo per modello e colloca i proiettori in una sala che potrai regolare in seguito.»

- **Nome della sala**: il nome della sala da creare. Per impostazione predefinita «La mia sala». Se lasciato vuoto, è comunque «La mia sala». Deve essere diverso da quello delle sale già esistenti.

A sinistra: cercare un modello

- **Cerca (marca, modello, tipo)**: digiti una o più parole. L'elenco conserva solo i modelli che contengono tutte le parole, nella marca, nel modello o nel tipo (per esempio `par rgbw`, `moving head`, `beam 230`). Maiuscole e minuscole non hanno importanza.
- **L'elenco dei risultati**: ogni riga indica «Marca — Modello · Tipo». Vengono visualizzati al massimo 300 risultati: affini la ricerca se il Suo modello non compare. Un doppio clic su una riga fa la stessa cosa di **Aggiungi** ↓.
- Sotto il pulsante **Aggiungi** ↓, una riga indica il numero di modelli trovati: «12 modello/i trovato/i su … . Manca? Importalo o crealo in Sala → Libreria dei proiettori.»

L'elenco proviene dalla libreria dei proiettori della sala attiva. Vedere La libreria dei proiettori.

A destra: regolare il modello scelto

- **Modalità DMX (impostata sul proiettore)**: l'elenco delle modalità del modello selezionato, con il loro numero di canali, per esempio «10 Channel (10 canali)». Scelga la modalità impostata sui Suoi proiettori (menu dell'apparecchio): gli indirizzi dipendono da essa. Per impostazione predefinita, la prima modalità dell'elenco.
- **Quanti?**: il numero di proiettori di questo modello, da 1 a 200. Per impostazione predefinita 4.
- **Nome del gruppo**: il nome del gruppo che riunirà questi proiettori. Si compila con il nome del modello quando ne seleziona uno; può cambiarlo (per esempio «Frontali», «Controluce», «Teste mobili sinistra»). Se lasciato vuoto, è il nome del modello.
- **Aggiungi** ↓: aggiunge la riga a **I miei proiettori**.

Messaggi possibili:

- «Scegli prima un modello nell'elenco.»: nessun modello (o nessuna modalità) selezionato.
- «Numero non valido (da 1 a 200).»: il campo **Quanti?** non è un numero compreso tra 1 e 200.
- Dopo ogni aggiunta: il totale, per esempio «10 proiettore/i, 136 canali DMX in totale.»

In basso: I miei proiettori

- **I miei proiettori**: una riga per aggiunta, per esempio «4 × Marca Modello (10 Channel) → gruppo « Frontali »». Può aggiungere più volte lo stesso modello (in un'altra modalità o in un altro gruppo).
- **Rimuovi**: toglie la riga selezionata.
- **Annulla**: chiude l'assistente senza creare nulla.
- **Crea la sala**: crea la sala. Se l'elenco è vuoto: «Aggiungi almeno un proiettore.» Se una sala ha già questo nome: «Esiste già una sala «…»: scegli un altro nome.»

Che cosa crea DreamShow

Gli indirizzi DMX

I proiettori vengono indirizzati uno dopo l'altro, nell'ordine dell'elenco **I miei proiettori**, a partire dall'indirizzo 1 dell'universo 1. Ogni proiettore occupa il numero di canali della sua modalità. Un proiettore non viene mai diviso tra due universi: se non entra più nei 512 canali, comincia all'indirizzo 1 dell'universo successivo. Il numero di universi della sala viene regolato di conseguenza.

Esempio: 4 proiettori a 10 canali, poi 2 teste mobili a 18 canali → indirizzi 1, 11, 21, 31, poi 41 e 59, tutti nell'universo 1.

I gruppi e i nomi

- Un gruppo per riga di **I miei proiettori**, con il nome scelto. Se due righe hanno lo stesso nome di gruppo, la seconda diventa «Nome 2».
- Ogni proiettore prende il nome dal suo gruppo: «Frontali 1», «Frontali 2»…

La pianta della sala

DreamShow disegna una sala adatta alle dimensioni del Suo parco luci:

- larghezza: 4 m più 0,9 m per proiettore, tra 8 e 24 m; lunghezza: 1,3 volte la larghezza; altezza: 6,5 m; profondità del palco: 0,4 volte la larghezza;
- ogni riga di **I miei proiettori** forma una fila regolare sull'80 % della larghezza, a 5,5 m di altezza;
- il primo modello di teste mobili va su un'americana a fondo palco; i modelli di teste mobili successivi e gli strobo su un'americana a metà palco;
- tutti gli altri proiettori (PAR, wash, sagomatori, dimmer…) vanno su un'americana frontale, 1,5 m davanti al bordo del palco.

Dopo «Crea la sala»

1. La sala viene salvata nella cartella dei dati (`<nom de la salle>.venue.json`) e diventa la sala attiva.

2. Viene creato per essa uno show vuoto, con il nome della sala, con un'unica scena «Scena 1», e viene aperto: nessuno show fa più riferimento alla sala precedente.
3. La simulazione passa in 3D.
4. Un messaggio riassume: «La tua sala «…» è pronta: … proiettori, raggruppati per modello.» Ricorda di configurare l'interfaccia in **Sala > Connessioni DMX…** e le posizioni in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**, poi chiede: «Creare ora un primo spettacolo su un brano con questi proiettori?»
    - **Sì**: si apre l'assistente **Crea il mio primo spettacolo**, con **La mia sala attuale** già scelta. Vedere Creare il primo show (musical o teatro).
    - **No**: Lei resta sullo show vuoto.

La creazione viene annotata nel **Registro**, con il numero di proiettori e di universi.

Passo per passo

Dichiarare un piccolo parco luci

1. Apra **? > Benvenuto e primi passi…** e clicchi su ⚙ **Dichiara i miei proiettori**.
2. In **Nome della sala**, digiti il nome del Suo locale.
3. In **Cerca (marca, modello, tipo)**, digiti la marca o il modello dei Suoi PAR.
4. Clicchi sul modello giusto nell'elenco.
5. In **Modalità DMX (impostata sul proiettore)**, scelga la modalità visualizzata dai Suoi proiettori.
6. In **Quanti?**, digiti il loro numero; cambi **Nome del gruppo** se lo desidera (per esempio «Frontali»).
7. Clicchi su **Aggiungi** ↓.
8. Ripeta i passi da 3 a 7 per le Sue teste mobili, poi per ogni altro modello.
9. Controlli **I miei proiettori** e il totale dei canali, poi clicchi su **Crea la sala**.
10. Prenda nota degli indirizzi assegnati (in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**) e imposti ogni proiettore sul suo indirizzo.

In seguito, per comandare i proiettori reali

1. Colleghi la Sua interfaccia DMX (USB o nodo di rete).
2. La configuri in **Sala > Connessioni DMX…**: vedere Le connessioni DMX.
3. Regoli le posizioni reali e l'orientamento dei proiettori in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**: vedere Proiettori, indirizzi, posizioni.

Buono a sapersi

- L'ordine di **I miei proiettori** determina gli indirizzi: dichiari i modelli nell'ordine del Suo cablaggio DMX se vuole indirizzi consecutivi lungo la linea.

- Se i Suoi proiettori sono già indirizzati diversamente, conservi i loro indirizzi: li cambi poi in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…** invece di reindirizzare tutto il parco luci.
- La pianta è una base di lavoro: altezze, posizioni e angoli devono essere corretti perché la simulazione e il puntamento delle teste mobili corrispondano alla realtà.
- Un modello assente dall'elenco si crea o si importa (GDTF, QLC+, DJworld) in **Sala > Libreria dei proiettori…**; poi rilanci l'assistente.
- L'assistente crea sempre una nuova sala; non modifica mai una sala esistente.

Vedere anche

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La libreria dei proiettori
- Le connessioni DMX
- Cambiare, rinominare, duplicare una sala
- Creare il primo show (musical o teatro)

Installazione, lingue e aggiornamenti

Questa pagina spiega come installare DreamShow, che cosa viene installato e dove, come scegliere la lingua dell'interfaccia, come sapere che esiste una nuova versione e come installarla senza perdere il Suo lavoro.

Per aprirla: menu **Lingua** (l'icona a forma di globo), **? > Cerca aggiornamenti...**, **? > Informazioni su DreamShow...**.

Requisiti di sistema

- Windows 10 o 11, 64 bit.
- Una scheda grafica recente migliora la simulazione 3D.
- Non sono necessari diritti di amministratore per installare DreamShow.
- Non è necessaria alcuna connessione Internet per lavorare. Internet serve solo per la ricerca degli aggiornamenti, per l'iscrizione facoltativa alle novità e per l'aggiornamento online della libreria dei proiettori.

Installare DreamShow

1. Avvii il programma di installazione `DreamShow-Setup-<version>.exe`.
2. **Seleziona la lingua dell'installazione**: scelga la lingua dell'installazione (francese, inglese, tedesco, spagnolo, italiano o cinese).
3. **Selezione cartella di installazione**: «Dove vuoi installare DreamShow?». La cartella proposta si trova nel Suo profilo Windows (`%LOCALAPPDATA%\Programs\DreamShow`), il che evita di chiedere diritti di amministratore. Clicchi su **Avanti**.
4. **Selezione processi aggiuntivi**: la casella **Crea un'icona sul desktop** è deselezionata per impostazione predefinita.
5. **Pronto per l'installazione**: clicchi su **Installa**. Se sul PC manca il componente Visual C++ di Microsoft, il programma di installazione installa anche quello; Windows può allora chiedere un'autorizzazione.
6. **Installazione di DreamShow completata**: lasci spuntata la casella **Avvia DreamShow** per avviarlo subito, poi clicchi su **Fine**.

Dove viene installato DreamShow

L'installazione avviene per l'utente Windows corrente, nella sua cartella personale dei programmi (in genere `C:\Users\<vous>\AppData\Local\Programs\DreamShow`). Questa cartella è scrivibile: DreamShow vi conserva anche i Suoi show e le Sue impostazioni, nella sottocartella `data`.

Cartella o file	Contenuto
`DreamShow.exe`	il software (contiene tutto ciò che gli serve, non c'è altro da installare)
`data\`	la Sua cartella dei dati: sale, show, media, effetti, traiettorie, impostazioni (vedere Show, file e progetti)
`data\fixtures\`	la libreria delle definizioni dei proiettori
`data\lang\`	i cataloghi di traduzione dell'interfaccia
`tools\`	gli strumenti di accompagnamento: il lettore video ppvideoplayer (con i moduli di riproduzione VLC, non è necessario installare VLC) e MaskCtl, il driver Bluetooth delle maschere LED
`tools\dsplayer\`	il player autonomo per Windows, Raspberry Pi ed ESP32 (vedere Il player autonomo)
`licenses\` e `THIRD-PARTY-NOTICES.md`	le licenze dei componenti di terze parti
`DreamShow-Manuel.docx`	il manuale in formato Word

Il programma di installazione aggiunge anche la dimostrazione (in francese e in inglese) in `data`: la sala di dimostrazione e il suo show «Démonstration DreamShow», una grande sala di 120 proiettori con il suo show, e lo show «Ouverture Showtime» scritto da un'IA, con i relativi suoni e traiettorie.

Nel menu Start, la cartella **DreamShow** contiene: DreamShow, il manuale e la disinstallazione.

Su un PC che ha due schede grafiche (integrata e dedicata), il programma di installazione indica a Windows di eseguire DreamShow sulla scheda più performante. DreamShow verifica questa impostazione anche a ogni avvio; se l'ha appena scritta, si riavvia da solo una volta, prima di mostrare la sua finestra (il primo avvio è allora un po' più lungo).

Il primo avvio

1. Una piccola finestra di avvio indica le fasi: «Caricamento della sala e dello show…», «Preparazione dell'interfaccia…», «Avvio del motore DMX…».
2. **La lingua**: al primo avvio, DreamShow usa la lingua di visualizzazione di Windows se è una delle sue sei lingue (francese, inglese, tedesco, spagnolo, italiano, cinese); altrimenti, si avvia in inglese.
3. **Lo show aperto**: la dimostrazione nella lingua dell'interfaccia (in francese o in inglese; per le altre lingue, la dimostrazione inglese).
4. **La schermata di benvenuto Benvenuto in DreamShow** si apre, poi l'elenco dei primi passi. Vedere I primi passi.

Agli avvii successivi, DreamShow riapre l'ultimo show su cui ha lavorato, con la sua sala.

Il firewall di Windows

DreamShow usa la rete per l'uscita Art-Net e sACN, la modalità visualizzatore, il telecomando web, il telecomando OSC, i tablet del seguipersona, i display backstage e i player video IP. La prima volta che DreamShow apre una di queste funzioni, Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete. Accetti, almeno per le reti private, altrimenti i dispositivi della rete non potranno raggiungere DreamShow.

Se ha rifiutato per errore, autorizzi DreamShow nelle impostazioni del firewall di Windows.

Il menu Lingua

Il menu delle lingue non ha un nome scritto: è un **globo**, perché ognuno possa ritrovarlo anche davanti a un'interfaccia in una lingua che non legge. Il suo tooltip indica **Lingua / Language**.

Elenca le sei lingue, ciascuna scritta nella propria lingua: **English**, **Deutsch**, **Español**, **Français**, **Italiano**, **中文**. La lingua corrente è spuntata.

Quando sceglie un'altra lingua, DreamShow salva la scelta e chiede: «Lingua: … La modifica avrà effetto al riavvio di DreamShow. Riavviare ora?»

- **Sì**: DreamShow si chiude correttamente (propone di salvare lo show se è stato modificato) e si riavvia nella nuova lingua.
- **No**: Lei continua nella lingua attuale; la nuova lingua verrà applicata al prossimo avvio.

DreamShow non cambia lingua durante il funzionamento: mai un riavvio imposto, per non chiudere la regia in pieno spettacolo.

Cercare gli aggiornamenti

? > Cerca aggiornamenti… confronta la Sua versione con l'ultima versione pubblicata. Nulla viene mai scaricato né installato senza il Suo consenso.

- Se ha già l'ultima versione: «La versione installata è la più recente (…).»
- Se esiste una nuova versione: un messaggio indica «DreamShow … è disponibile (la versione installata è la …).», seguito dalle novità di questa versione, poi chiede **Aprire la pagina di download?**. **Sì** apre la pagina nel Suo browser.

La verifica automatica

All'avvio, DreamShow verifica da solo, al massimo circa una volta al giorno (non prima di 20 ore dalla verifica precedente), se esiste una nuova versione. Si limita a leggere il numero dell'ultima versione. Se esiste una versione più recente:

- la voce del menu diventa **Nuova versione … disponibile…**;
- viene aggiunta una riga al **Registro**;
- un breve messaggio compare per alcuni secondi accanto al titolo dello show: «DreamShow … è disponibile: menu ?».

Senza Internet (PC di regia offline), la verifica fallisce in silenzio.

Statistiche anonime di utilizzo

DreamShow è gratuito; per sapere quante persone lo usano, all'avvio e poi al massimo una volta al giorno invia un piccolo messaggio anonimo: un numero estratto a caso su questo PC (rinnovato ogni anno), la versione, la lingua, la versione di Windows e dei contatori (tempo di utilizzo, numero di GO, di richieste all'assistente IA e di azioni di un'IA collegata, numero di universi DMX impostati). Nessun nome di show, sala o file, niente che ti identifichi e nessuna pubblicità.

Per disattivarlo: menu **?** → togli la spunta a **Statistiche anonime di utilizzo**. Non viene più inviato nulla.

Installare un aggiornamento

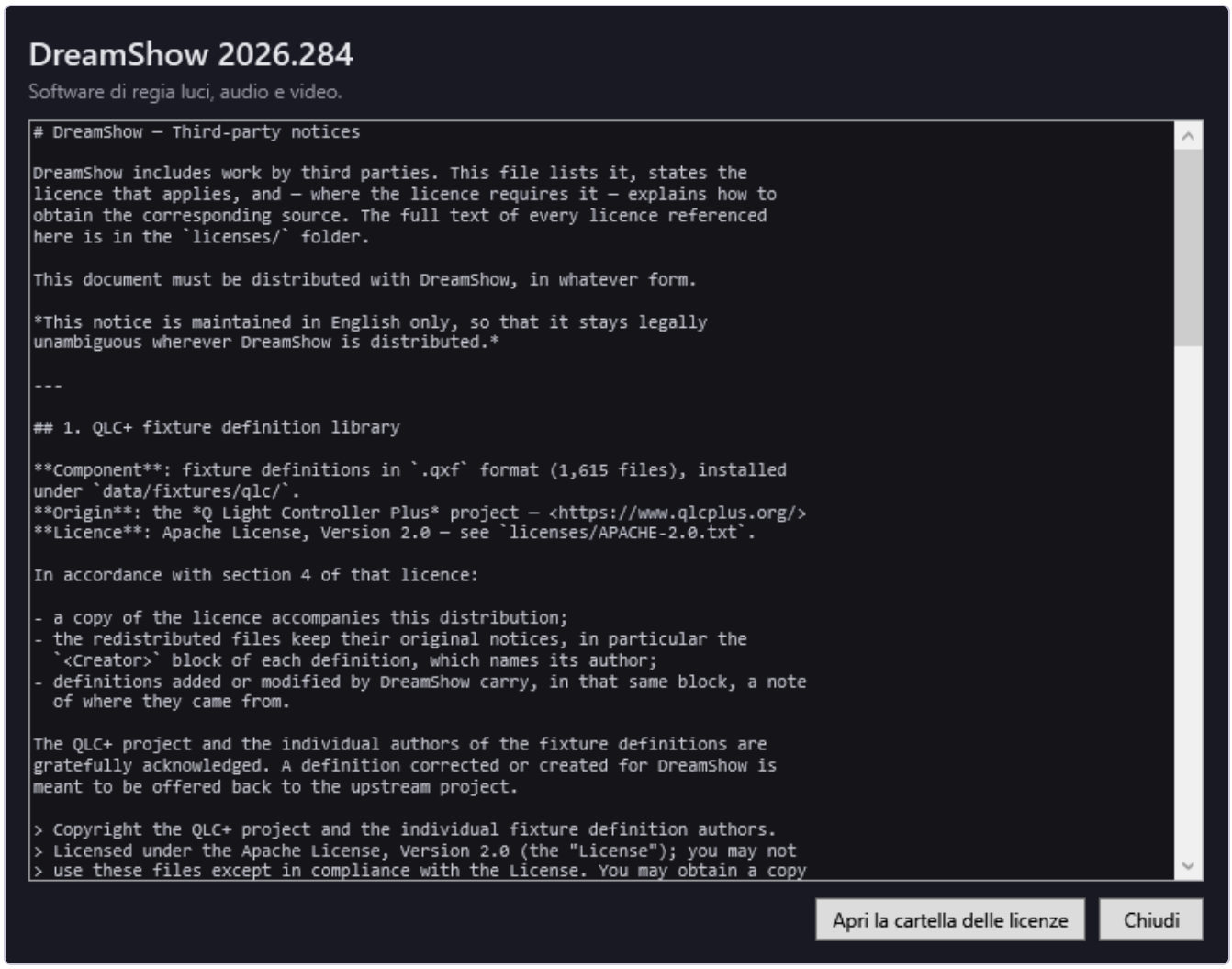
1. Salvi il Suo show (**File > Salva**) e, per prudenza, esporti il Suo progetto: **File > Esporta il progetto completo (zip)…** (vedere Show, file e progetti).
2. Chiuda DreamShow.
3. Scarichi la nuova versione dalla pagina di download e avvii il programma di installazione.
4. Installi sopra la versione precedente, nello stesso percorso.
5. Riavvii DreamShow e controlli il numero di versione nella barra del titolo.

I Suoi show, le Sue sale, i Suoi media, le Sue palette, le Sue traiettorie e le Sue impostazioni vengono conservati.

Informazioni su DreamShow

? > Informazioni su DreamShow… apre la finestra **Informazioni su DreamShow**:

- in alto, «DreamShow» e il numero di versione, poi «Software di regia luci, audio e video.»;
- al centro, il testo delle note sui componenti di terze parti e sulle loro licenze (file `THIRD-PARTY-NOTICES.md`); se questo file non viene trovato: «File THIRD-PARTY-NOTICES.md non trovato accanto all'applicazione.»;
- **Apri la cartella delle licenze**: apre la cartella `licenses` in Esplora file;
- **Chiudi**.



Passo per passo

Passare l'interfaccia in inglese

1. Clicchi sul globo nella barra dei menu.
2. Clicchi su **English**.
3. Risponda **Sì** alla domanda di riavvio.

Verificare di avere l'ultima versione prima di uno spettacolo

1. Colleghi il PC a Internet.
2. Menu **? > Cerca aggiornamenti...**.
3. Se viene proposta una versione, legga le sue novità prima di decidere. Non aggiorni subito prima di una rappresentazione.

Buono a sapersi

- **Un aggiornamento non tocca il Suo lavoro.** I file della dimostrazione (show, sale, traiettorie ed effetti di dimostrazione) vengono installati solo se non esistono ancora: se li ha modificati, le Sue modifiche vengono conservate. I Suoi show, sale, media ed effetti non vengono mai sostituiti.
- Le definizioni dei proiettori che ha modificato (cartella `data\fixtures\custom`) e quelle aggiornate online (`data\fixtures\online`) non vengono toccate da un aggiornamento.
- DreamShow è gratuito: una licenza installata da una versione precedente non è più necessaria. Vedere DreamShow è gratuito.
- La verifica automatica degli aggiornamenti può essere disattivata mettendo `"checkUpdates": false` nel file `data\dreamshow.settings.json` (con DreamShow chiuso). Il menu **? > Cerca aggiornamenti…** resta utilizzabile.
- Se la verifica manuale non riesce a raggiungere Internet, DreamShow mostra comunque «La versione installata è la più recente (…).»: controlli la connessione prima di fidarsene.

Vedere anche

- DreamShow è gratuito
- I primi passi
- Show, file e progetti
- Risoluzione dei problemi

DreamShow è gratuito

DreamShow è gratuito: tutte le sue funzioni sono disponibili, senza limiti e senza limiti di durata. Non c'è alcuna licenza da installare né alcun acquisto da fare.

Che cosa è incluso

Tutto il software: sale, libreria dei proiettori, scene e timeline, effetti, palette, traiettorie, simulazione 2D e 3D, audio, creazione di show con un'IA, finestra della scaletta (modalità show), telecomandi, MIDI, OSC, timecode, audio-luce.

E il comando del materiale reale:

- l'uscita DMX su tutti gli universi della sala (Art-Net, sACN, USB DMX PRO, uDMX): vedere Le connessioni DMX;
- i player video IP: vedere Gli schermi video;
- l'esportazione per un player autonomo: vedere Il player autonomo;
- i tablet del seguipersona: vedere Il seguipersona su tablet;
- i display backstage e il gobbo: vedere I display backstage;
- i robot umanoidi, le maschere LED e le prese connesse: vedere I robot umanoidi, Le maschere LED e Le prese connesse;
- l'assistente IA, che usa la Sua chiave API Claude, inserita nella finestra dell'assistente: vedere Assistente IA (regola la scena);
- il connettore MCP: vedere Collegare un'IA (MCP).

Una licenza installata da una versione precedente

Se una versione precedente di DreamShow Le ha fatto installare una licenza (file `licence.txt` nella cartella `DreamShow` dei dati locali del Suo account Windows, `%LOCALAPPDATA%\DreamShow`), non è più necessaria: non deve fare nulla.

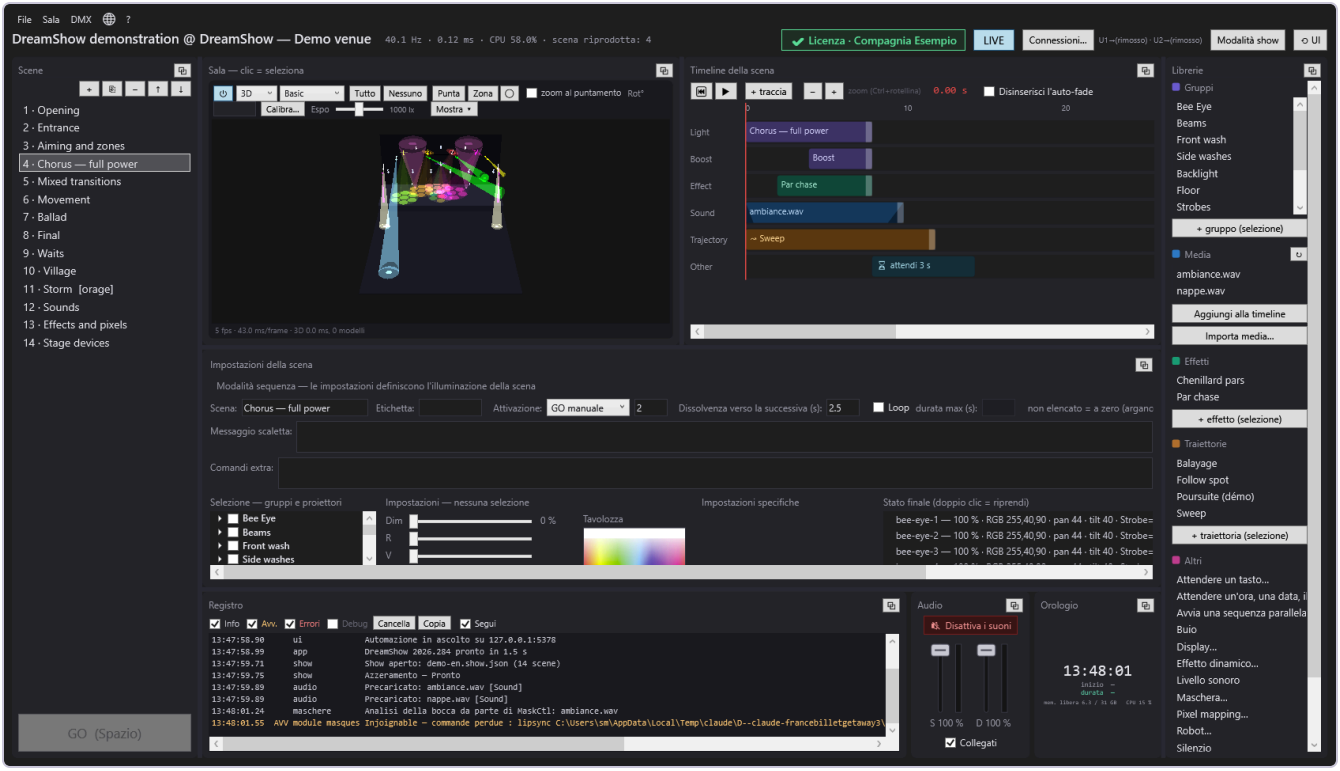
Vedere anche

- Installazione, lingue e aggiornamenti
- Le connessioni DMX
- Il player autonomo
- Il seguipersona su tablet
- I display backstage
- Risoluzione dei problemi

Panoramica della schermata principale

La schermata principale di DreamShow è l'editor: è qui che Lei scrive lo show, scena per scena, regola la luce, posiziona l'audio e il video sulla timeline e vede il risultato nella simulazione. Questa pagina presenta ogni zona della schermata e rimanda alle pagine dettagliate.

Per aprirla: è la finestra che si apre all'avvio di DreamShow.



La barra del titolo di Windows

In cima, la barra del titolo della finestra ricorda in permanenza:

- la versione di DreamShow (per esempio «DreamShow 2026.282»);
- il nome del file dello show aperto (per esempio `Mon spectacle.show.json`), oppure «nuovo show»;
- il nome della sala attiva;
- eventualmente delle indicazioni tra parentesi quadre: «[visualizzatore — uscita disattivata]» quando la modalità visualizzatore è attiva, «[audio-luce]» quando l'audio-luce è in funzione, «[timecode]» quando lo show segue un timecode.

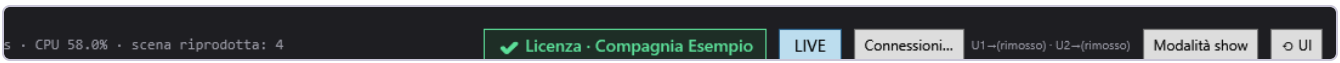
La barra dei menu

Sotto la barra del titolo, cinque menu:

- **File**: creare, aprire e salvare gli show (**Nuovo show…**, **Apri uno show…**, **Show recenti**, **Salva** (Ctrl+S), **Salva con nome…**), **Telecomando (tasti GO)…**, **Apri la cartella dei media dello show**, **Esporta il progetto completo (zip)…**, **Importa un progetto (zip)…**, **Crea uno spettacolo con un'IA…**, **Stream DMX da un'IA…**, **Esporta per un player autonomo…**, **Importa uno show ppshow…**. Vedere Show, file e progetti, Il telecomando (tasti GO), Creare uno show con un'IA, Stream DMX da un'IA e Il player autonomo.
- **Sala**: tutto ciò che descrive il luogo. **Connessioni DMX…** (Le connessioni DMX), **Controlli manuali…** (I controlli manuali), **Seguipersona (tablet)…** (Il seguipersona su tablet), **Proiettori, indirizzi, posizioni…** (Proiettori, indirizzi, posizioni), **Libreria dei proiettori…** (La libreria dei proiettori), **Schermi…** (Gli schermi video), **Robot…** (I robot umanoidi), **Maschere LED…** (Le maschere LED), **Display backstage…** (I display backstage), **Importa le calibrazioni (lyrescal.ini)…** ed **Esporta le calibrazioni…** (La calibrazione delle teste mobili), poi **Cambia sala**, **Rinomina la sala…**, **Duplica la sala…** ed **Elimina la sala…** (Cambiare, rinominare, duplicare una sala).
- **DMX**: **Valori DMX…** e **Fader DMX…** (Valori DMX e fader DMX), **Modalità visualizzatore (Art-Net / sACN ricevuto)…** (La modalità visualizzatore), **Audio-luce e tempo…** (Audio-luce e tempo), **Timecode (LTC / MTC)…** (Il timecode), **Controller MIDI…** (I controller MIDI), **Telecomando web…** (Il telecomando web), **Telecomando OSC…** (Il telecomando OSC).
- **Lingua**: questo menu non mostra una parola ma una piccola icona a forma di globo (tooltip «Lingua / Language»), perché lo si ritrovi anche davanti a un'interfaccia in una lingua che non si legge. Elenca le lingue, ciascuna scritta nella propria lingua, con la lingua corrente spuntata. Vedere Installazione, lingue e aggiornamenti.
- **?**: **Benvenuto e primi passi…** e **Lista dei primi passi…** (I primi passi), **Cerca aggiornamenti…** (Installazione, lingue e aggiornamenti), **Informazioni su DreamShow…** (versione e note sui componenti di terze parti).

La barra superiore

Sotto i menu, una barra riunisce lo stato dello show a sinistra e i comandi generali a destra.



A sinistra: lo show e le statistiche

- **Nome dello show @ sala**: in grandi caratteri, il nome dello show seguito da «@» e dal nome della sala (per esempio «Concerto del 14 @ Small stage»).
- **Asterisco**: un «*» arancione compare dopo il nome non appena lo show contiene modifiche non salvate. Scompare al salvataggio.
- **Conferma del salvataggio**: dopo un salvataggio, il testo verde «✓ show salvato (hh:mm:ss)» compare per circa due secondi e mezzo.

- **Statistiche** (riga di stato): una riga in caratteri piccoli, aggiornata due volte al secondo:
  - la frequenza reale del motore DMX in Hz (il numero di frame DMX calcolati al secondo);
  - il tempo medio di calcolo di un frame, in millisecondi;
  - «CPU … %»: la quota del processore usata da DreamShow;
  - «scena riprodotta: …»: il numero della scena che il motore sta riproducendo («—» quando nessuna scena è in corso, per esempio nello stato «Pronto» prima del primo Go);
  - «· BUIO» quando il buio generale è attivo;
  - «· ⇉ in parallelo: …» con l'elenco delle sequenze parallele in corso.

Questa stessa riga mostra anche, molto brevemente, alcuni messaggi (per esempio «Puntamento: selezionare prima una o più teste mobili», «Calibra: selezioni una testa mobile», «3 media importati in medias\…») o un errore di compilazione dello show («errore di compilazione: …»).

A destra: i comandi generali

Da sinistra a destra:

- **Modalità semplice**: un pulsante a due stati, per iniziare. Attivo, lo schermo si riduce all'essenziale: le scene, la sala, la timeline e le impostazioni della scena. Il menu **DMX** e le funzioni avanzate (telecomando, prompter, esportazione del progetto, robot, schermi, maschere, prese, display, calibrazioni, gestione delle sale) sono nascosti, insieme agli strumenti **Punta**, **Zona**, **Calibra…** e **Espo** della sala, alle **Librerie** e alla fascia in basso (registro, audio, orologio). Spento, torna tutto. Non viene eliminato né convertito nulla: lo show è lo stesso nelle due modalità. La modalità semplice viene proposta alla prima installazione; un'installazione esistente resta in modalità completa. La scelta viene ricordata.
- **LIVE**: un pulsante a due stati, acceso all'avvio.
  - Acceso: la scena selezionata nell'elenco **Scene** viene inviata in diretta alle interfacce DMX (Art-Net, sACN, USB, uDMX). Selezionare un'altra scena vi fa saltare il motore, e ogni regolazione che Lei fa parte subito verso i proiettori.
  - Spento: non parte più alcun frame verso le interfacce. La simulazione continua. Selezionare una scena non sposta più il motore: la simulazione mostra allora lo stato finale della scena selezionata, calcolato a parte.
  - In modalità show (finestra della scaletta aperta), **LIVE** non ha alcun effetto: l'uscita è sempre attiva, perché un clic sbagliato non getti uno spettacolo nel buio.
  - In modalità visualizzatore, DreamShow non invia nulla, qualunque sia lo stato di **LIVE**.
- 🤖 **disarmato** / 🤖 **ARMATO**: compare solo se la sala dichiara almeno un robot. Disarmato, i blocchi Robot della timeline vengono ignorati (si prova luce e audio senza che il robot si muova); armato (sfondo rosso), vengono eseguiti. Lo stato del primo robot segue l'etichetta («· hors ligne» (offline), «· non trovato»…). Vedere I robot umanoidi.
- **Connessioni…**: apre la stessa finestra di **Sala > Connessioni DMX…** (universi e interfacce della sala corrente). Alla conferma, le connessioni vengono salvate nel file della sala e il motore riparte sulle nuove uscite. Vedere Le connessioni DMX.

- **Uscite in servizio**: subito a destra del pulsante, un piccolo testo grigio riassume le uscite aperte, universo per universo, per esempio «U1→Art-Net verso 192.168.1.50»; più universi sono separati da «·». «U3→(rimosso)» segnala un universo usato dalla sala ma senza uscita. Il tooltip riporta il testo completo e gli errori di apertura delle interfacce.
- **Modalità show**: apre la finestra della scaletta, che si può collocare su un secondo schermo. Vedere La modalità show e la finestra della scaletta.
- ⟲ **UI**: ripristina la disposizione predefinita dei pannelli (vedere più sotto).

I pannelli

Il resto della finestra è suddiviso in otto pannelli. Ognuno ha un titolo in piccoli caratteri grigi in alto a sinistra e un pulsante ⧉ in alto a destra.

Pannello (titolo esatto)	Posizione predefinita	Ruolo	Pagina dettagliata
Scene	colonna di sinistra	l'elenco delle scene dello show, i pulsanti per aggiungerle, duplicarle, eliminarle, spostarle, e il grande pulsante **GO**	Il pannello Scene
Sala — clic = seleziona	in alto al centro, a sinistra	la simulazione 2D o 3D della sala, la selezione dei proiettori, gli strumenti Punta e Zona	La simulazione 2D e 3D
Timeline della scena	in alto al centro, a destra	le tracce e i blocchi della scena selezionata, la linea rossa di riproduzione	La timeline della scena
Impostazioni della scena	al centro	il nome, l'etichetta, l'attivazione, la dissolvenza, il loop, il messaggio e i comandi della scena, poi la selezione dei proiettori, i cursori, la tavolozza dei colori, le impostazioni specifiche e lo stato finale	Le impostazioni della scena e Selezionare i proiettori e regolare la luce
Librerie	colonna di destra	i gruppi, i media, gli effetti, le traiettorie e altri eventi da trascinare sulla timeline	Le librerie
Registro	in basso, a sinistra	i messaggi di DreamShow	Registro, Audio e Orologio
Audio	in basso, al centro	disattivare tutti i suoni, volumi sinistro e destro, VU-meter	Registro, Audio e Orologio

Orologio	in basso, a destra	l'ora, l'inizio e la durata dello spettacolo, la memoria e il processore	Registro, Audio e Orologio

Organizzare i pannelli

Ridimensionare

Tra i pannelli, sottili bande grigie fungono da separatori: le trascini per ingrandire un pannello a scapito del suo vicino. Ogni pannello ha una dimensione minima.

La ripartizione simulazione / timeline

La simulazione (**Sala — clic = seleziona**) e la **Timeline della scena** si dividono la fila superiore, a metà ciascuna per impostazione predefinita. Il separatore verticale tra le due regola la proporzione, che viene memorizzata. Quando uno dei due pannelli è staccato in una finestra mobile, l'altro occupa tutta la larghezza della fila.

Scambiare due pannelli

Clicchi sul titolo di un pannello (il cursore assume la forma di una croce a quattro frecce), tenga premuto il pulsante e rilasci su un altro pannello: i due pannelli si scambiano di posto. Per esempio, può mettere la **Timeline della scena** nella grande zona centrale e le **Impostazioni della scena** in alto.

Staccare un pannello in una finestra mobile

- Il pulsante ⧉ (tooltip «Stacca in finestra mobile») porta il pannello in una finestra a parte, intitolata «DreamShow —» seguito dal titolo del pannello. Lo spazio che occupava viene restituito agli altri pannelli.
- Può spostare questa finestra su un altro schermo e ridimensionarla. Resta sopra la schermata principale.
- Per rimettere il pannello al suo posto, chiuda semplicemente la sua finestra mobile.

Disposizione memorizzata

La disposizione viene salvata automaticamente nel file `dreamshow.ui.json` della cartella dei dati: dimensione della finestra (e se era ingrandita), posizione di ogni pannello, dimensioni dei separatori, finestre mobili (posizione e dimensione). All'avvio successivo, tutto viene rimesso come l'aveva lasciato, finestre mobili comprese. Lo stesso file conserva anche alcune impostazioni della simulazione: categorie visualizzate, planimetria di sfondo, esposizione, qualità 3D e la casella **zoom al puntamento**.

Tornare alla disposizione predefinita: ↺ UI

Il pulsante ↺ **UI** (tooltip «Ripristina la disposizione predefinita»):

1. chiude tutte le finestre mobili e rimette i loro pannelli nella finestra principale;
2. rimette ogni pannello nella sua posizione originale (vedere la tabella più in alto) e alla sua dimensione originale;
3. cancella il file della disposizione.

Non modifica le impostazioni della simulazione (categorie visualizzate, esposizione, qualità 3D, zoom al puntamento): vengono salvate di nuovo al prossimo salvataggio della disposizione, per esempio alla chiusura di DreamShow.

Il pulsante GO dell'editor

In fondo al pannello **Scene**, il grande pulsante **GO (Spazio)** fa passare alla scena successiva, come durante lo spettacolo. La barra spaziatrice fa la stessa cosa, tranne quando il cursore si trova in una casella di testo, in una casella di controllo o in un elenco a discesa.

- Il pulsante è disattivato finché un Go non è possibile: sull'ultima scena, oppure finché la timeline della scena in corso non è stata riprodotta fino in fondo (la linea rossa deve aver raggiunto la fine dell'ultimo blocco, e nessuna dissolvenza deve essere in corso). È sempre attivo su una scena in **Loop** (il Go esce dal loop) e prima della prima scena (stato «Pronto»).
- Il Go applica la dissolvenza della scena che si lascia (**Dissolvenza verso la successiva (s)**), poi riproduce la timeline della scena di arrivo.
- Se la casella **Disinserisci l'auto-fade** della timeline è spuntata, il Go arriva sulla scena successiva **senza** riprodurre la sua timeline: la scena viene mostrata ferma sul suo stato finale, senza audio né blocchi. Questo permette di percorrere lo show a mano.

I dettagli sono in Il pannello Scene.

Scorciatoie della schermata principale

Tasto	Effetto
Spazio	Go (stessa regola del pulsante **GO**)
Ctrl+S	salvare lo show
Ctrl+rotellina (sulla timeline)	zoom della timeline
Canc (nell'elenco **Traiettorie**)	eliminare la traiettoria selezionata

Quando un blocco «Attendere un tasto…» attende un tasto nell'editor, questo tasto viene preso in priorità per sbloccare l'attesa. Vedere Le attese e Scorciatoie da tastiera.

Passo per passo

Ingrandire la timeline e mettere la simulazione su un secondo schermo

1. Clicchi su ⧉ in alto a destra del pannello **Sala — clic = seleziona**.
2. La simulazione si apre in una propria finestra; la timeline occupa ora tutta la fila superiore.
3. Trascini la finestra della simulazione sul secondo schermo e la ingrandisca.
4. Al prossimo avvio, la finestra della simulazione si riaprirà nello stesso punto.
5. Per rimetterla nella schermata principale, chiuda la sua finestra.

Scambiare la timeline e le impostazioni della scena

1. Clicchi sul titolo **Timeline della scena** e tenga premuto il pulsante.
2. Trascini fino al pannello **Impostazioni della scena** e rilasci.
3. I due pannelli si sono scambiati di posto.

Ritrovare una disposizione pulita

1. Clicchi su ↺ **UI** in alto a destra.
2. Tutti i pannelli tornano nella loro posizione e alla loro dimensione originali.

Buono a sapersi

- Chiudere DreamShow chiede sempre una conferma («Uscire da DreamShow?»). Se la finestra della scaletta è aperta, la domanda diventa «Uno spettacolo è IN CORSO. Uscire comunque da DreamShow?». Se lo show ha modifiche non salvate, DreamShow propone poi di salvarle.
- I pannelli continuano a funzionare quando sono staccati: la simulazione, la timeline e il registro seguono lo show come nella finestra principale.
- Se la simulazione rallenta il PC, ne disattivi il rendering con il pulsante ⏻ del pannello Sala: l'uscita DMX non ne è interessata. Vedere La simulazione 2D e 3D.
- Il motore continua a riprodurre lo show anche quando è aperta una finestra di impostazioni.

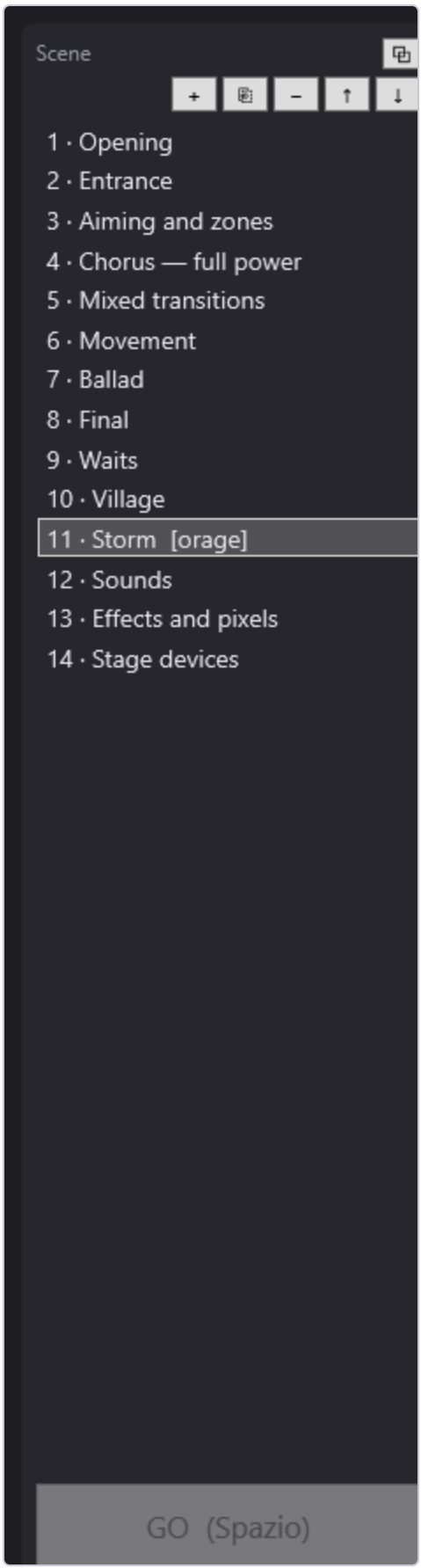
Vedere anche

- Il pannello Scene
- Le impostazioni della scena
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- La simulazione 2D e 3D
- La timeline della scena
- Le librerie
- Registro, Audio e Orologio
- La modalità show e la finestra della scaletta

Il pannello Scene

Uno show DreamShow è una sequenza di scene, riprodotte una dopo l'altra al Go, automaticamente o concatenate. Il pannello **Scene** ne mostra l'elenco: è lì che si aggiungono, copiano, eliminano e riordinano le scene, che si sceglie quella da modificare e che si prova il passaggio da una scena all'altra con il pulsante **GO**.

Per aprirlo: il pannello si trova nella colonna di sinistra della schermata principale (disposizione predefinita).



L'elenco delle scene

Ogni riga mostra:

- il numero della scena nello show (1, 2, 3…);
- un punto «·» seguito dal nome della scena;
- se la scena ha un'etichetta, questa etichetta tra parentesi quadre, per esempio `4 · Orage [pluie]`. L'etichetta è un nome breve e stabile che serve ai salti e alle sequenze parallele (vedere Le impostazioni della scena e Salti ed etichette di scena).

Il nome e l'etichetta si modificano nel pannello **Impostazioni della scena**; l'elenco si aggiorna a ogni battuta di tasto.

I pulsanti in alto

Pulsante	Tooltip	Cosa fa
+	Aggiungi una scena	inserisce una scena vuota subito dopo la scena selezionata (o alla fine se nessuna è selezionata), denominata «Scena N» dove N è il numero di scene più uno, e la seleziona
⎘	Duplica la scena (inserita subito dopo, denominata #2, #3…)	copia completa della scena selezionata (impostazioni, stato finale, tracce e blocchi), inserita subito dopo di essa
−	Elimina	elimina la scena selezionata, dopo conferma
↑	—	sposta la scena selezionata in su di una posizione
↓	—	sposta la scena selezionata in giù di una posizione

Dettagli di ogni pulsante

- **+**: la nuova scena non ha né tracce né impostazioni di luce. Il suo avvio è **GO manuale**, senza dissolvenza.
- ⎘: la copia porta il nome dell'originale seguito da «#2». Se esistono già delle copie («Final #2», «Final #3»), la nuova prende il numero successivo («Final #4»). Duplicando «Final #3» si ottiene anch'essa «Final #4»: la numerazione prosegue dalla copia più alta con lo stesso nome.
- **−**: DreamShow chiede «Eliminare la scena «…»?». Se dei salti **Vai alla scena…** puntavano a questa scena, un messaggio avverte che vanno corretti: compaiono in rosso con ⚠ nella timeline. La selezione passa alla scena successiva (alla precedente se ha eliminato l'ultima).
- ↑ e ↓: scambiano la scena selezionata con quella vicina. Non succede nulla sulla prima scena (↑) o sull'ultima (↓).

Quando inserisce o elimina una scena con **+**, ⎘ o **−**, DreamShow rinumera i salti (**Vai alla scena…**) e le sequenze parallele che puntano a una scena tramite il suo numero, affinché continuino a puntare

alla scena giusta.

Selezionare una scena

Un clic su una scena (o le frecce della tastiera nell'elenco) la seleziona. Tutta la schermata si allinea allora su di essa:

- il pannello **Impostazioni della scena** mostra le sue impostazioni (nome, etichetta, avvio, dissolvenza, loop, messaggio, comandi extra);
- l'elenco **Stato finale** mostra le sue impostazioni di luce, e i cursori si posizionano sul bersaglio selezionato se questo ha già un'impostazione;
- la **Timeline della scena** mostra le sue tracce e i suoi blocchi, e torna all'inizio;
- la simulazione mostra questa scena.

Se **LIVE** è acceso (in alto a destra), il motore salta subito su questa scena, senza dissolvenza, e l'uscita DMX la mostra in diretta. La timeline resta in pausa (a meno che la riproduzione ▶ sia in corso): la sala mostra lo stato finale della scena e i blocchi presenti sotto la linea rossa.

Se **LIVE** è spento, il motore non si muove: la simulazione mostra lo stato finale della scena selezionata, calcolato a parte, e nulla viene inviato ai proiettori.

Il pulsante GO

In fondo al pannello, il grande pulsante **GO (Spazio)** fa passare alla scena successiva, esattamente come durante lo spettacolo. La barra spaziatrice fa la stessa cosa, tranne quando il cursore si trova in un campo di testo, una casella di controllo o un elenco a discesa.

Quando il GO è possibile

Il pulsante è disattivato (e la barra spaziatrice senza effetto) quando:

- il motore sta già riproducendo l'ultima scena;
- la timeline della scena in corso non è terminata: la linea rossa deve aver raggiunto la fine dell'ultimo blocco, e nessuna dissolvenza deve essere in corso.

È sempre attivo:

- prima della prima scena, nello stato **Pronto** (il Go avvia la scena 1);
- su una scena in **Loop** (il Go esce dal loop).

Una scena senza alcun blocco è «terminata» subito: il Go vi è quindi possibile immediatamente.

Cosa fa il GO nell'editor

1. Il motore passa alla scena che segue **quella che sta riproducendo** (e non necessariamente quella che ha selezionato, se **LIVE** è spento).
2. Si applica la dissolvenza della scena lasciata (**Dissolvenza verso la successiva (s)**): la luce scivola verso lo stato finale della nuova scena.
3. Alla fine della dissolvenza parte la timeline della nuova scena: suoni, video, blocchi, comandi extra.
4. Se **LIVE** è acceso, l'elenco **Scene** segue: la nuova scena viene selezionata.

Se la casella **Disinserisci l'auto-fade** (barra degli strumenti della timeline) è spuntata, il Go arriva sulla scena successiva **senza riprodurne la timeline**: la scena resta in pausa sul suo stato finale, senza audio, senza blocchi, e nessuna scena si concatena da sola. È utile per scorrere uno show scena per scena durante la scrittura.

Cosa succede durante la riproduzione

La riproduzione di una scena nell'editor si avvia con il pulsante ▶ della timeline (o con un Go). Durante la riproduzione:

- la linea rossa avanza sulla timeline; suoni, video e blocchi partono quando li raggiunge;
- la simulazione segue la linea rossa: legge la vera uscita DMX, dissolvenze comprese;
- una scena in **GO manuale**, senza loop, si ferma da sola alla fine del suo ultimo blocco: la linea rossa vi si parcheggia e la riproduzione va in pausa, come un lettore multimediale alla fine di un brano;
- una scena **Auto** o **Concatenata** passa da sola alla successiva al momento previsto (a meno che **Disinserisci l'auto-fade** sia spuntato o che sia l'ultima scena); l'elenco **Scene** segue se **LIVE** è acceso;
- una scena in **Loop** ricomincia la sua timeline alla fine, fino al Go o fino alla sua durata massima.

In modalità show (finestra della scaletta aperta), è la scaletta a condurre il gioco: l'elenco **Scene** segue la scena riprodotta, e arrivare su una scena la riproduce sempre. Vedere La modalità show e la finestra della scaletta.

Passo per passo

Creare tre scene e provarle

1. Clicchi su **+**: «Scena 2» compare sotto la scena selezionata. Clicchi di nuovo su **+** per «Scena 3».
2. Selezioni ogni scena e ne regoli la luce (vedere Selezionare i proiettori e regolare la luce).
3. Selezioni la scena 1, poi in **Impostazioni della scena** imposti **Dissolvenza verso la successiva (s)** a 3.

4. Prema la barra spaziatrice: la luce scivola in 3 secondi verso la scena 2, e l'elenco seleziona la scena 2.

Fare una variante di una scena

1. Selezioni la scena da copiare.
2. Clicchi su ⎘: la copia, chiamata per esempio «Salut #2», si inserisce subito dopo.
3. Modifichi la copia a piacere; l'originale non viene toccato.
4. Se l'originale aveva un'etichetta, dia un'altra etichetta alla copia (vedere Buono a sapersi).

Riordinare le scene

1. Selezioni la scena da spostare.
2. Clicchi su ↑ o ↓ tutte le volte necessarie.

Buono a sapersi

- ⎘ copia anche l'**Etichetta** della scena. Due scene con la stessa etichetta: i salti e le sequenze parallele puntano alla prima, e il registro lo segnala («Etichetta «…» usata da più scene: si tiene la prima (…).»). Cambi l'etichetta della copia.
- ↑ e ↓ non rinumerano i salti: un salto **Vai alla scena…** registrato per numero (scena senza etichetta) continua a puntare alla stessa **posizione** nell'elenco, quindi a un'altra scena dopo uno spostamento. Dia un'**Etichetta** alle scene a cui puntano dei salti: il salto le segue allora ovunque si trovino.
- Un salto dall'editor (clic nell'elenco) è istantaneo: non si applica alcuna dissolvenza. La dissolvenza viene eseguita solo al Go o durante una concatenazione automatica.
- Il GO disattivato è normale finché la timeline non è stata riprodotta fino in fondo: avvii la riproduzione con ▶, oppure si sposti su una scena senza blocchi.
- Qualsiasi modifica segna lo show come modificato («*» dopo il suo nome). Salvi con Ctrl+S o **File > Salva**.

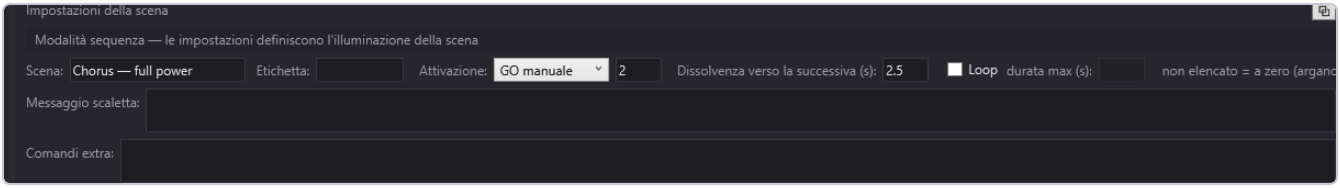
Vedere anche

- Le impostazioni della scena
- La timeline della scena
- Salti ed etichette di scena
- Dissolvenze e mix
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Panoramica della schermata principale

Le impostazioni della scena

La parte superiore del pannello **Impostazioni della scena** descrive la scena selezionata: il suo nome, la sua etichetta, il modo in cui se ne esce (al Go, automaticamente o concatenata), la dissolvenza verso la scena successiva, il loop, il messaggio mostrato al tecnico di regia e i comandi da eseguire al suo ingresso. La parte inferiore dello stesso pannello (selezione dei proiettori, cursori, stato finale) è descritta in Selezionare i proiettori e regolare la luce.

Per aprirle: selezioni una scena nel pannello **Scene**; le sue impostazioni compaiono nel pannello **Impostazioni della scena** (al centro della schermata principale nella disposizione predefinita).



La fascia della modalità

In cima al pannello, una fascia ricorda che cosa modificano le impostazioni di luce:

- «Modalità sequenza — le impostazioni definiscono l'illuminazione della scena» (sfondo grigio): è la modalità normale. I cursori e la palette scrivono nello stato finale della scena selezionata.
- «MODALITÀ EFFETTO — «nome»: le impostazioni modificano l'effetto, non la sequenza» (sfondo arancione): sta modificando un effetto della libreria (doppio clic su un effetto in **Librerie**). Vedere Le librerie.
- «MODALITÀ TRAIETTORIA — «nome»: le impostazioni modificano l'immagine chiave selezionata» (sfondo arancione): sta modificando un'immagine chiave di una traiettoria. Vedere Le traiettorie.

Nelle due modalità arancioni compare un pulsante **✓ Termina la modifica dell'effetto** a destra della fascia; riporta alla modalità sequenza.

La riga delle impostazioni

Tutti questi campi vengono registrati nello show appena li modifica (lo show è segnato con «*» fino al salvataggio successivo). Sono modificabili solo se è selezionata una scena.

Scena:

- **Scena:** il nome della scena, libero. Compare nell'elenco **Scene**, nella scaletta e nel registro. L'elenco si aggiorna a ogni battuta di tasto.

Etichetta:

- **Etichetta:** un nome breve e stabile per la scena, per esempio `pluie` o `final` (tooltip: «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» (Nome breve e stabile della scena (es. pluie): i salti e le sequenze parallele vi puntano con questo nome, anche se si inseriscono o si spostano delle scene)).
  - Compare tra parentesi quadre nell'elenco **Scene**: `4 · Orage [pluie]`.
  - Gli spazi all'inizio e alla fine vengono rimossi, così come una «@» posta all'inizio (nei blocchi, un'etichetta si scrive `@pluie`).
  - Vuoto = nessuna etichetta.
  - Due scene non devono avere la stessa etichetta: altrimenti viene presa di mira la prima, e il registro lo segnala.
  - Vedere Salti ed etichette di scena e Le sequenze parallele.

Attivazione:

L'elenco **Attivazione:** indica come si **lascia** questa scena per la successiva. Tre scelte:

- **GO manuale** (valore predefinito): la scena attende che il tecnico di regia prema Go. Non succede nulla da solo.
- **Auto**: la scena passa da sola alla successiva dopo il ritardo indicato nella piccola casella subito a destra (tooltip «Ritardo auto (s)», 2 per impostazione predefinita). Il ritardo si conta in secondi **dall'inizio della timeline della scena**, cioè una volta terminata la dissolvenza in entrata (la timeline di una scena parte alla fine della dissolvenza che vi conduce). Sono accettati sia la virgola sia il punto come separatore decimale. Un valore illeggibile vale 2 secondi.
- **Concatenata**: la scena passa da sola alla successiva appena la sua timeline è terminata, cioè alla fine del blocco che termina più tardi. Una scena concatenata senza alcun blocco passa alla successiva immediatamente (appena finita la sua dissolvenza in entrata).

La piccola casella del ritardo resta visibile qualunque sia la scelta, ma viene usata solo in **Auto**.

In tutti i casi:

- lasciando la scena, si applica la **sua** dissolvenza (**Dissolvenza verso la successiva (s)**);
- **Auto** e **Concatenata** non hanno effetto sull'ultima scena dello show;
- **Auto** e **Concatenata** sono sospese quando la casella **Disinserisci l'auto-fade** è spuntata (barra degli strumenti della timeline, o finestra della scaletta): si avanza allora solo al Go;
- un Go resta possibile su una scena **Auto** o **Concatenata**, appena la sua timeline è terminata (vedere Il pannello Scene).

Dissolvenza verso la successiva (s):

- **Dissolvenza verso la successiva (s):** la durata, in secondi, della dissolvenza applicata **lasciando** questa scena (al Go o in concatenazione automatica), verso lo stato finale della scena successiva. Tooltip: «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.» (Come in ppshow: durata della dissolvenza applicata LASCIANDO questa scena (al GO o in auto), verso lo stato della scena successiva. La timeline della scena successiva parte alla fine della dissolvenza.)
    - 0 (predefinito) = passaggio istantaneo.
    - Virgola o punto accettati. Un valore illeggibile viene ignorato (si mantiene il valore precedente).
    - La timeline della scena successiva (suoni, video, blocchi, comandi extra) parte solo **alla fine** della dissolvenza.
    - Il primo Go dallo stato **Pronto** arriva sulla scena 1 senza dissolvenza. Anche un clic nell'elenco **Scene** nell'editor è istantaneo.
    - Il modo in cui ogni tipo di canale attraversa la dissolvenza (intensità, colore, posizione, shutter…) è descritto in dettaglio in Dissolvenze e mix.

Loop

- **Loop** (casella di controllo): la timeline della scena ricomincia automaticamente dall'inizio quando arriva alla fine (la fine del blocco che termina più tardi), fino al Go, o fino alla durata massima. Tooltip: «La timeline riparte automaticamente in loop fino al GO (o fino alla durata massima)».
    - A ogni giro, tutti gli eventi della timeline vengono rieseguiti: suoni e video ripartono dall'inizio, i comandi extra vengono rilanciati.
    - Una scena in loop **ignora la sua attivazione Auto o Concatenata**: se ne esce con un Go, o con la durata massima.
    - Il Go è sempre possibile su una scena in loop, anche a metà di un giro.
    - Una scena in loop senza alcun blocco non va in loop (non c'è nulla da rieseguire): la sua **Attivazione** si applica normalmente.

durata max (s):

- **durata max (s):** è modificabile solo se **Loop** è spuntato. Tooltip: «Vuoto = ciclo fino al GO; altrimenti la scena passa alla successiva dopo questo tempo totale».
    - Vuoto (o 0): la scena va in loop fino al Go.
    - Una durata: dopo questo tempo totale (contando tutti i giri, dall'inizio della timeline), la scena passa alla successiva come una scena **Auto**, con la sua dissolvenza. Anche questo passaggio è sospeso da **Disinserisci l'auto-fade**.

Il promemoria «non elencato = a zero»

A destra della riga, il promemoria grigio «non elencato = a zero (argano: mantenuto)» riassume una regola importante dello stato finale: un proiettore che non ha alcuna impostazione nello stato finale di una scena viene portato a zero (spento). Solo i proiettori impostati su «mantenimento» nella sala (campo «Se non menzionata in una scena» di Proiettori, indirizzi, posizioni, tipicamente un argano) mantengono il valore della scena precedente.

Messaggio scaletta:

- **Messaggio scaletta:** un testo libero, su più righe, mostrato in grande nella finestra della scaletta durante questa scena. Tooltip: «Affiché en grand pendant cette scène en mode show — ce qu'on attend avant d'appuyer sur GO» (Mostrato in grande durante questa scena in modalità show — ciò che si attende prima di premere GO). Per esempio: «GO quando l'attrice si siede». Vedere La modalità show e la finestra della scaletta.

Comandi extra:

- **Comandi extra:** un campo di testo (carattere a spaziatura fissa) per comandi eseguiti all'ingresso della scena. La sintassi riprende quella del software ppshow.

Quando vengono eseguiti

- Partono all'**inizio della timeline** della scena, quindi una volta terminata la dissolvenza che vi conduce.
- Solo durante la riproduzione: una scena semplicemente selezionata nell'editor, con la timeline in pausa, non li esegue. Partono al Go, in concatenazione, o quando avvia la riproduzione (▶) con la linea rossa all'inizio.
- Una scena in **Loop** li riesegue a ogni giro.

Sintassi

- Un comando per riga.
- Una riga che inizia con `;` o `#` è un commento, ignorato.
- Le righe vuote vengono ignorate.
- La parola chiave, in maiuscolo o minuscolo, è seguita da `=` e dal suo valore.

Comando	Effetto
`EXEC=<ligne de commande Windows>`	avvia un programma o apre un file, come farebbe Windows. La prima parola è il programma (lo metta tra virgolette se contiene spazi), il resto sono i suoi argomenti. Il registro scrive «EXEC: …», o un errore se l'avvio fallisce.

`VP=<commande ppvideoplayer>`	invia la riga così com'è al lettore video ppvideoplayer, per esempio `VP=play:intro.mp4` o `VP=stop:intro.mp4`.
`HOLOFAN=<commande ppholofan>`	invia la riga così com'è al programma ppholofan.
`CHAIN=<spectacle>, <n° de scène>`	passa a un altro show: DreamShow apre il file dello show (cercato nella cartella dello show attuale; l'estensione `.show.json` viene aggiunta se necessario) e si posiziona sulla scena indicata (numero a partire da 1; 1 se assente). Se lo show attuale ha modifiche non salvate, DreamShow propone prima di salvarle. Uno show non trovato viene segnalato nel registro («CHAIN: show non trovato …»).
`PPIP={[ip;ip…]} <commande>`	invia un comando ai box video IP (ppip), che si connettono a DreamShow sulla porta TCP 5555. Tra parentesi quadre, l'elenco dei box interessati indicati con l'**ultimo numero** del loro indirizzo IP, separati da `;` (per esempio `PPIP=[101;102]…`); senza parentesi quadre, il comando va a tutti i box connessi.
`AMBILIGHT=<adr>{W}{@<master>}{;…}/<adr>… ou OFF`	fa seguire a dei proiettori i colori dei video contrassegnati (AMBI): vedere più avanti.
`REPLAYDMX=<fichier bin>`	riproduce una registrazione DMX grezza. Il percorso è relativo alla cartella del progetto (la cartella dati che contiene le sale e gli show).

Le parole chiave dell'hardware storico di ppshow (`SMOKE=`, da `MISC1=` a `MISC4=`, `LOAD=`, `MATRIX=`, `RANDOM=` …), e più in generale qualsiasi riga non riconosciuta, non fanno nulla: il registro mostra «Comando ppshow non supportato: …» nel momento in cui la riga avrebbe dovuto essere eseguita.

AMBILIGHT in dettaglio

Un video si contrassegna aggiungendo `(AMBI)` al nome del suo file, per esempio `ouverture (AMBI).mp4` (vedere Audio e video nella timeline). Quando il lettore video riproduce un video del genere, rimanda a DreamShow il colore dominante della parte sinistra e della parte destra dell'immagine. `AMBILIGHT=` indica quali proiettori prendono questi colori.

- Prima della `/`: i proiettori che prendono il colore di **sinistra**; dopo la `/`: quelli che prendono il colore di **destra**.
- Ogni proiettore è indicato dall'indirizzo DMX del suo canale rosso, nel **primo universo**; il verde e il blu seguono ai due indirizzi successivi.
- `W` subito dopo l'indirizzo: il proiettore ha anche un canale bianco (all'indirizzo +3), impostato sul minimo di R, V, B.
- `@<master>`: l'indirizzo del canale di intensità generale del proiettore. Il suo livello, impostato dalla scena, dosa i colori, e il canale stesso viene portato al massimo.

- Più proiettori dello stesso lato si separano con `;`.
- `AMBILIGHT=OFF` disattiva l'inseguimento.
- L'impostazione è **mantenuta da una scena all'altra** fino a una nuova riga `AMBILIGHT=`.
- Quando non arriva alcun colore aggiornato (più di mezzo secondo senza video contrassegnato), i proiettori riprendono ciò che la scena assegna loro.

Esempio: `AMBILIGHT=1W@5;20/40;60` — a sinistra, un proiettore RGB+W all'indirizzo 1 con la sua intensità generale in 5, e un proiettore RGB all'indirizzo 20; a destra, due proiettori RGB agli indirizzi 40 e 60.

REPLAYDMX in dettaglio

- Il file è una registrazione DMX grezza nel formato di ppshow, letta al ritmo di un'immagine ogni 10 ms, sul **primo universo**.
- Durante la riproduzione, **sostituisce** tutto ciò che la scena calcola su questo universo, fino alla fine del file. Il registro annuncia l'inizio («REPLAYDMX: riproduzione di …») e la fine.
- Una pausa congela la riproduzione; un azzeramento dello show la ferma.

Passo per passo

Una scena di accoglienza che va in loop fino al Go

1. Selezioni la scena di accoglienza in **Scene**.
2. Collochi sulla sua timeline una musica e alcuni blocchi di luce (vedere La timeline della scena).
3. Spunti **Loop**; lasci vuoto **durata max (s):**.
4. In **Messaggio scaletta:**, scriva «GO quando la sala è piena».
5. Imposti **Dissolvenza verso la successiva (s):** a 5.
6. Durante lo spettacolo, la musica e i blocchi girano in loop; il Go avvia una dissolvenza di 5 secondi verso la scena successiva.

Concatenare tre scene da sole

1. Scena 1: **Attivazione: Auto**, ritardo 10: passa alla scena 2 dieci secondi dopo il suo inizio.
2. Scena 2: **Attivazione: Concatenata**: passa alla scena 3 alla fine del suo ultimo blocco.
3. Scena 3: **GO manuale**: attende il tecnico di regia.
4. Per provare senza che le scene si concatenino, spunti **Disinserisci l'auto-fade** nella barra degli strumenti della timeline.

Avviare un programma all'ingresso di una scena

1. In **Comandi extra:**, digiti per esempio: ``` ; ouvre le diaporama de l'entracte EXEC="C:\Programmes\Diaporama\diapo.exe" entracte.txt ```

2. Avvii la scena (Go o ▶ all'inizio della timeline): il programma parte, e il registro mostra «EXEC: …».

Buono a sapersi

- L'attivazione indica come si **esce** da una scena, e anche la dissolvenza appartiene alla scena che si **lascia** (come in ppshow). Per regolare l'arrivo sulla scena 5, regoli la dissolvenza della scena 4.
- Perché una scena resti a lungo su uno stato fisso senza riprodurre nulla, la lasci in **GO manuale** senza blocchi: mantiene il suo stato finale fino al Go.
- Le attese di ora, di data, di tasto o del tramonto non si impostano qui ma con dei blocchi della timeline: vedere Le attese.
- I comandi `CHAIN=`, `AMBILIGHT=` e `REPLAYDMX=` vengono eseguiti solo nella scaletta principale, non in una sequenza parallela.
- `EXEC=` avvia qualsiasi programma del PC: controlli la riga prima dello spettacolo, e guardi il registro in caso di dubbio.

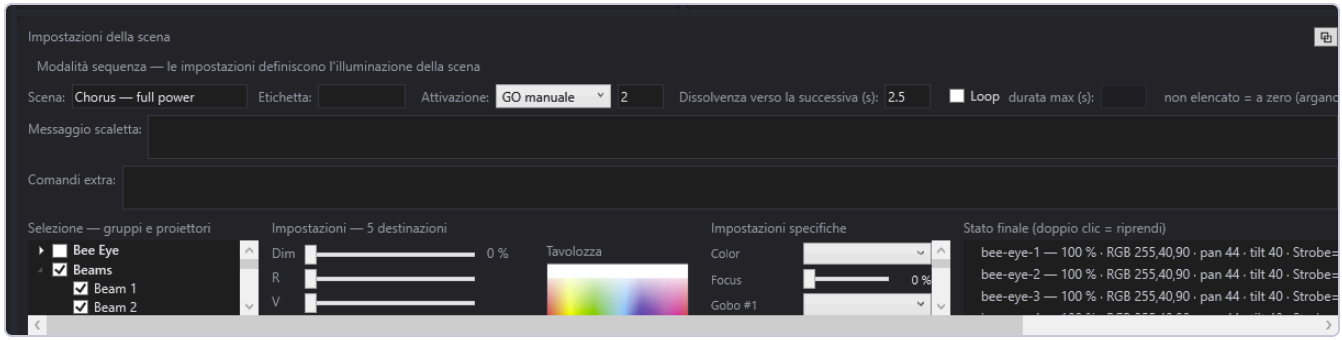
Vedere anche

- Il pannello Scene
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Dissolvenze e mix
- Salti ed etichette di scena
- Le sequenze parallele
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Audio e video nella timeline

Selezionare i proiettori e regolare la luce

Per illuminare una scena, si spuntano prima i proiettori (o i gruppi) da regolare, poi se ne regolano l'intensità, il colore, la posizione e i canali particolari. Queste impostazioni formano lo **stato finale** della scena: l'illuminazione stabile che essa assume quando vi si arriva. Tutto si fa nella parte inferiore del pannello **Impostazioni della scena**.

Per aprirla: selezioni una scena nel pannello **Scene**; la selezione e le impostazioni di luce si trovano sotto la riga delle impostazioni della scena, nel pannello **Impostazioni della scena**.



Come viene definita la luce di una scena

La luce di una scena proviene da due fonti:

1. **Lo stato finale**: l'elenco delle impostazioni (intensità, colore, posizione, canali particolari) di ogni gruppo o proiettore per questa scena. È lo stato stabile verso cui scivola la dissolvenza quando si arriva sulla scena, e quello che la scena mantiene una volta terminata la sua timeline. Saltare direttamente sulla scena dà sempre questo stesso stato.
2. **I blocchi della timeline**: variazioni temporanee sovrapposte allo stato finale mentre la timeline è in riproduzione (blocchi luce, effetti, traiettorie, effetti dinamici, buio…). Vedere I blocchi luce ed effetti.

Un proiettore che non compare nello stato finale viene portato a zero in questa scena, a meno che sia impostato su «mantenimento» nella sala (un argano, per esempio): in tal caso mantiene il valore della scena precedente. È il promemoria «non elencato = a zero (argano: mantenuto)» mostrato in cima al pannello.

Le impostazioni descritte qui scrivono nello stato finale della scena selezionata. Eccezione: in modalità effetto o in modalità traiettoria (fascia arancione in cima al pannello), scrivono nell'effetto o nell'immagine chiave in corso di modifica.

Ogni impostazione viene applicata quasi subito (meno di un decimo di secondo): la simulazione la mostra, e se **LIVE** è acceso, anche i proiettori reali.

Selezione — gruppi e proiettori

La colonna di sinistra, **Selezione — gruppi e proiettori**, è un albero con caselle di controllo:

- ogni **gruppo** della sala, in grassetto, con sotto i proiettori che lo compongono (clicchi sulla freccia per espandere);
- poi, sempre in grassetto, ogni proiettore che non appartiene ad alcun gruppo.

Le regole di spunta:

- Spuntare un gruppo spunta tutti i suoi proiettori; togliere la spunta li deseleziona tutti.
- Togliere la spunta a un solo proiettore di un gruppo spuntato toglie la spunta alla casella del gruppo, senza toccare gli altri proiettori.
- Un proiettore che appartiene a più gruppi compare più volte nell'albero: le sue caselle sono collegate, spuntarne una spunta le altre.
- Spuntare un gruppo non spunta mai un altro gruppo che condivide gli stessi proiettori.

Quando un gruppo **e** i suoi proiettori sono spuntati, l'impostazione viene scritta una sola volta, a nome del gruppo.

Il menu del clic destro

Un clic destro nell'albero (o sulla pianta 2D della simulazione) apre un menu:

- **Seleziona tutto**: spunta tutti i gruppi e tutti i proiettori fuori gruppo;
- **Deseleziona tutto**: toglie tutte le spunte;
- per ogni gruppo, **+ seleziona** *gruppo* e **− deseleziona** *gruppo*: aggiunge o toglie questo gruppo dalla selezione, senza toccare il resto;
- **Importa la calibrazione ppshow (lyrescal.ini)…**: vedere La calibrazione delle teste mobili.

Selezionare nella simulazione

Si può selezionare anche dalla sala:

- un clic su un proiettore della pianta 2D, o su un proiettore della vista 3D, spunta o toglie la spunta a quel proiettore;
- in 2D, tracciare un rettangolo con il mouse spunta tutti i proiettori che contiene (e toglie la spunta agli altri); con il tasto Ctrl, il rettangolo **aggiunge** alla selezione;
- i pulsanti **Tutto** e **Nessuno** della simulazione fanno come **Seleziona tutto** e **Deseleziona tutto**.

Quando tutti i proiettori di un gruppo sono selezionati in questo modo, la casella del gruppo si spunta, e l'albero si apre sulla selezione. Vedere La simulazione 2D e 3D.

Impostazioni

Sopra i cursori, una riga ricorda il bersaglio: «Impostazioni — nessuna selezione», «Impostazioni — » seguito dal nome del bersaglio quando ne è spuntato uno solo, oppure «Impostazioni — 4 destinazioni».

I cursori proposti dipendono dai proiettori selezionati:

- **Dim**: l'intensità, da 0 a 100 % (il valore compare a destra). Presente se un proiettore selezionato ha un canale di intensità.
- **R**, **V**, **B**: il colore, in rosso, verde e blu, da 0 a 255 ciascuno. Il piccolo rettangolo a destra della **B** mostra il colore ottenuto. Presenti se un proiettore selezionato sa fare il colore: LED RGB o CMY, oppure ruota colori (DreamShow sceglie allora il colore della ruota più vicino).
- **Pan** e **Tilt**: l'orientamento orizzontale e verticale di una testa mobile, da 0 a 100 (50 = metà della corsa). Presenti se un proiettore selezionato è una testa mobile.

Il canale bianco di un proiettore RGB+bianco non ha un cursore: DreamShow lo imposta da solo al minimo di R, V e B.

Come scrivono i cursori

- Quando è spuntato **un solo** bersaglio e questo ha già un'impostazione nello stato finale, i cursori si posizionano sui suoi valori: si riparte da dove si trova.
- Con più bersagli spuntati, i cursori non si muovono: il valore che imposta viene dato a tutti i bersagli.
- **Prima impostazione di un bersaglio**: se il bersaglio non ha ancora alcuna voce nello stato finale, toccare uno dei cursori **Dim**, **R**, **V**, **B**, **Pan**, **Tilt** (o cliccare nella **Tavolozza**) gli assegna **tutti** i valori visualizzati (Dim, R, V, B, e Pan/Tilt per una testa mobile). Controlli quindi i cursori prima di toccare un bersaglio nuovo.
- In seguito, ogni cursore scrive solo il proprio valore: muovere il colore non tocca la posizione, e viceversa.
- Una testa mobile impostata riceve anche lo shutter aperto, e la sua velocità di pan/tilt al massimo se ne ha una, affinché il suo fascio sia visibile là dove la si punta.
- Quando regola l'intensità o il colore di un gruppo, i proiettori del gruppo che avevano una propria impostazione (creata per esempio con **Punta**) ricevono la stessa intensità o lo stesso colore; la loro posizione, invece, non viene modificata.
- Muovere il colore a mano stacca il bersaglio dalla sua palette di colore; muovere **Pan** o **Tilt** lo stacca dalla sua palette di posizione (vedere Le palette).

Rimuovere dallo stato finale

- **Rimuovi dallo stato finale**: elimina dallo stato finale le impostazioni dei bersagli spuntati. Questi proiettori tornano a zero nella scena (o in mantenimento per un argano).
- **Rimuovi quelli assenti**: elimina dallo stato finale le impostazioni di proiettori o di gruppi che non esistono nella sala attuale (residui di un'altra sala). Se non ce n'è nessuno, la riga di stato in cima alla schermata mostra brevemente «Stato finale: nessun proiettore assente».

Tavolozza

A destra dei cursori, la **Tavolozza** è un'immagine di colori (visibile quando la selezione sa fare il colore):

- clicchi su un colore, o trascini il mouse tenendo premuto il pulsante: i cursori **R**, **V**, **B** prendono il colore sotto il puntatore, e la selezione cambia in diretta;
- se delle caselle **Cella** o **Corona** sono spuntate in **Impostazioni specifiche**, la tavolozza colora **solo** queste celle (vedere più avanti);
- senza caselle spuntate, la tavolozza colora tutto il proiettore e cancella i colori particolari delle celle.

Il pulsante **Palette…** sotto apre le palette con nome (colori, posizioni, fasci): vedere Le palette.

L'immagine della tavolozza è il file `colorpalette.png` della cartella dati. Se manca, l'area resta vuota.

Impostazioni specifiche

La colonna **Impostazioni specifiche** elenca gli altri canali dei proiettori selezionati: shutter, ruota colori, gobo, prisma, zoom, macro, velocità, posizione di un argano… Il titolo compare solo se ci sono canali di questo tipo. I canali «fini» (secondo byte di un canale a 16 bit) e i canali riservati non vi figurano.

Ogni canale assume una forma adatta:

- **Canale a intervalli con nome** (almeno due intervalli nella definizione del proiettore): un elenco a discesa che propone gli intervalli con il loro **nome** («Ouvert», «Strobe lent à rapide», «Rouge»…; i nomi provengono dalla definizione del proiettore). Il tooltip di ogni intervallo ne indica i valori DMX. Scegliere un intervallo imposta il canale al centro dell'intervallo.
    - Se l'intervallo scelto è una vera estensione (una velocità di strobo, una rotazione continua…), sotto compare una riga supplementare con un cursore che va dall'inizio alla fine dell'intervallo, e il valore DMX a destra: vi imposti il valore esatto. Questo cursore non compare per un intervallo «Aucun» (nessuno) né per uno shutter aperto.
- **Canale continuo** (senza intervalli): un cursore da 0 a 255. Il valore mostrato a destra è una percentuale, oppure un **angolo in gradi** per lo zoom quando la definizione del proiettore indica l'apertura della sua ottica. Il tooltip del cursore indica il valore DMX e il nome dell'intervallo corrispondente.

- **Proiettore multicella** (più moduli di colore, i cui canali si chiamano per esempio Red 1, Green 1, Blue 1, Red 2…): una riga **Cella N** per modulo, con una casella di controllo e un rettangolo del colore attuale della cella (tooltip «Spuntare, poi cliccare la tavolozza per colorare questa cella»).
- **Anello luminoso** (corona di accento di alcune teste mobili): una riga **Corona**, con una casella e un rettangolo di colore (tooltip «Spuntare, poi cliccare la tavolozza per colorare la corona»). Un eventuale secondo canale di intensità proprio della corona compare come riga separata.

Come i cursori, ogni impostazione specifica viene scritta per tutti i bersagli spuntati, e un gruppo trasmette il valore ai proiettori del gruppo che hanno già i propri canali particolari nello stato finale. Cambiare un canale di fascio (zoom, fuoco, gobo…) stacca il bersaglio dalla sua palette di fascio se questa palette imposta quel canale.

Stato finale (doppio clic = riprendi)

La colonna di destra, **Stato finale (doppio clic = riprendi)**, elenca le impostazioni della scena, una riga per gruppo o proiettore:

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

- ► a inizio riga: questo bersaglio è spuntato in questo momento.
- Il nome del gruppo o del proiettore.
- L'intensità in %, il colore («RVB r,v,b»), il pan e il tilt (da 0 a 100), poi i canali particolari nella forma `nome=valore`.
- Tra parentesi quadre, le palette usate (colore, posizione, fascio).

Un **doppio clic** su una riga riprende questa impostazione: il bersaglio della riga diventa l'unico spuntato, e i cursori si posizionano sui suoi valori.

Se lo stato finale contiene impostazioni di proiettori assenti dalla sala attuale (uno show proveniente da un'altra sala), un'ultima riga li conta: «(N impostazione/i di proiettori assenti da questa sala — conservate nello show, non riprodotte)». Restano nel file dello show e torneranno se riapre lo show nella sua sala d'origine; **Rimuovi quelli assenti** le elimina definitivamente.

In modalità effetto, il titolo diventa «Contenuto dell'effetto «…»»; in modalità traiettoria, «Immagine chiave di «…»».

Creare un gruppo a partire dalla selezione

Il pulsante **+ gruppo (selezione)** si trova nel pannello **Librerie**, sotto l'elenco **Gruppi**:

1. Spunti i proiettori del futuro gruppo (nell'albero o nella simulazione).
2. Clicchi su **+ gruppo (selezione)**.
3. Dia un nome («Nome del gruppo (N proiettori):») e confermi con **OK**.

4. Il gruppo viene aggiunto alla sala e salvato subito nel file della sala. Compare nell'albero **Selezione — gruppi e proiettori** e nell'elenco **Gruppi**.

Il nome non deve essere né quello di un gruppo esistente, né l'identificativo di un proiettore («Questo nome esiste già.»). Senza proiettori spuntati, DreamShow risponde «Selezionare prima i proiettori del futuro gruppo.».

Passo per passo

Regolare una luce frontale in ambra al 70 %

1. Selezioni la scena in **Scene**.
2. Spunti il gruppo delle luci frontali in **Selezione — gruppi e proiettori**.
3. Imposti **Dim** al 70 %.
4. Clicchi nella **Tavolozza** su un arancione tenue, oppure imposti **R** 255, **V** 150, **B** 40.
5. La riga del gruppo compare in **Stato finale**; la simulazione mostra le luci frontali accese.

Puntare una testa mobile su un attore

1. Spunti la testa mobile.
2. Regoli **Pan** e **Tilt**, o più semplicemente usi **Punta** nella simulazione (vedere Puntare e coprire una zona con le teste mobili).
3. In **Impostazioni specifiche**, scelga un gobo nel suo elenco e regoli lo zoom in gradi.

Riprendere e correggere un'impostazione esistente

1. Faccia doppio clic sulla riga desiderata in **Stato finale**.
2. Solo questo bersaglio è spuntato e i cursori mostrano i suoi valori.
3. Corregga; la riga si aggiorna.

Colorare in modo diverso ogni cella di una barra LED

1. Spunti la barra.
2. In **Impostazioni specifiche**, spunti solo **Cella 1**, poi clicchi sul rosso della **Tavolozza**.
3. Tolga la spunta a **Cella 1**, spunti **Cella 2**, clicchi sul blu, e così via.
4. Per tornare a un colore unico, tolga la spunta a tutte le celle e clicchi nella **Tavolozza**: tutte le celle riprendono questo colore.

Buono a sapersi

- La selezione è comune a tutta la schermata: la simulazione, **Punta**, **Zona**, **Calibra…**, **+ effetto (selezione)**, **+ traiettoria (selezione)** e le palette agiscono sui bersagli spuntati.

- Un proiettore segnato come «guasto» o «invisibile» nella sala non compare nella simulazione, ma resta nell'albero di selezione.
- Le impostazioni di una scena vengono salvate su disco solo con **File > Salva** (Ctrl+S). I gruppi, invece, vengono salvati subito nella sala.
- Per una testa mobile, la casella **zoom al puntamento** della simulazione decide se **Punta** tocca anche lo zoom.

Vedere anche

- Le impostazioni della scena
- Le palette
- La simulazione 2D e 3D
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- I blocchi luce ed effetti
- Le librerie
- Proiettori, indirizzi, posizioni

Le palette

Una palette è un'impostazione con nome che si riutilizza in tutte le scene: un **colore** («Ambra», «Blu notte»), un insieme di **posizioni** di teste mobili («Fronte», «Cantante») o un'impostazione di **fascio** (zoom, focus, gobo, prisma…). Un clic applica la palette ai proiettori selezionati. Soprattutto, le scene mantengono il collegamento con la palette: se la aggiorna (una testa mobile è stata spostata, la tinta non piace più), tutte le scene che la usano cambiano in un colpo solo.

Per aprirla: pulsante **Palette…** sotto la tavolozza dei colori, nel pannello **Impostazioni della scena**. Questo pulsante compare solo se la selezione contiene un proiettore che sa fare il colore. La finestra **Palette** non è bloccante: può restare aperta mentre programma le scene.



La finestra Palette

In alto, un promemoria: «Clic = applicare alla selezione della scena. Clic destro = aggiornare dalla selezione, rinominare, eliminare. Una scena che usa una palette ne segue gli aggiornamenti; una modifica manuale nella scena la scollega.»

In basso, una riga di stato mostra il risultato dell'ultima azione (palette applicata, salvata, errore…).

Al centro, tre sezioni. Ognuna ha un pulsante **+ Salva la selezione** a destra del suo titolo, e l'elenco delle sue palette sotto forma di pulsanti («(nessuna)» quando la sezione è vuota).

Colori

- Che cosa viene salvato: il colore (R, V, B) della selezione. Tooltip del pulsante: «Il colore della selezione (cursori R, G, B o tavolozza).»
- DreamShow prende il colore che il primo proiettore selezionato ha nella scena; in mancanza, il colore mostrato dai cursori **R**, **V**, **B**.
- Il pulsante della palette mostra una striscia del colore, poi il nome.

Posizioni

- Che cosa viene salvato: il pan e il tilt di **ogni** testa mobile selezionata, così com'è nella scena. Tooltip: «Il pan/tilt di ogni proiettore selezionato: ciascuno ritrova la propria posizione.»
- Applicata in seguito, la palette riporta ogni testa mobile alla **sua** posizione salvata. Una testa mobile che non era nella selezione al momento del salvataggio riceve la media delle posizioni salvate.
- Il pulsante indica il numero di proiettori («4 proiettore/i»), poi il nome.
- Se nessuna testa mobile selezionata ha una posizione nella scena: «Nessuno dei proiettori selezionati ha una posizione (pan/tilt) in questa scena.»

Fascio

- Che cosa viene salvato: i canali di fascio della selezione, così come sono impostati nella scena: zoom, focus, iris, frost, gobo, prisma. Tooltip: «Zoom, focus, iris, frost, gobo e prisma regolati in «Impostazioni specifiche».»
- Il pulsante mostra i nomi dei primi tre canali, poi il nome della palette.
- Se la selezione non ha nessuno di questi canali impostato nella scena: «Nessuna impostazione del fascio (zoom, focus, gobo, prisma, frost, iris) sulla selezione in questa scena: regolarle prima in «Impostazioni specifiche».»

Le azioni

Salvare una palette

1. Selezioni i proiettori e li regoli nella scena.

2. Clicchi su **+ Salva la selezione** nella sezione giusta.
3. Una piccola finestra propone un nome («Colore 3», «Posizione 2», «Fascio 1»…). Lo cambi se vuole, poi **OK**.
4. La palette compare nella sezione. Messaggio: «Palette «…» salvata. Applicarla alla selezione perché la scena la segua.»

Attenzione: salvare una palette non collega ancora la scena a essa. Clicchi poi sulla palette per applicarla, se vuole che la scena ne segua gli aggiornamenti.

Se una palette dello stesso tipo porta già quel nome, viene sostituita.

Applicare una palette (clic)

Un clic su una palette la applica ai bersagli spuntati della scena (o dell'effetto, o dell'immagine chiave in corso di modifica):

- il bersaglio prende i valori della palette, **e** mantiene un riferimento alla palette;
- un bersaglio senza impostazione nella scena viene creato, con l'intensità del cursore **Dim**;
- una palette di posizioni si applica solo ai bersagli che hanno un pan/tilt;
- applicare un colore cancella i colori particolari delle celle;
- quando applica una palette a un gruppo, i proiettori di quel gruppo che avevano una propria impostazione dello stesso attributo ricevono anch'essi la palette.

Messaggio: ««…» applicata alla selezione.» Senza selezione: «Selezionare prima dei proiettori o un gruppo nella scena.»

Le palette usate da un bersaglio sono ricordate tra parentesi quadre alla fine della sua riga in **Stato finale**.

Il tooltip di una palette indica quante impostazioni la usano: «Usata N volta/e in questo show e negli effetti».

Aggiornare una palette (clic destro)

Clic destro sulla palette, poi **Aggiorna dalla selezione**:

- la palette riprende i valori attuali della selezione (stessa regola del salvataggio);
- tutte le scene dello show aperto e tutti gli effetti che usano questa palette prendono subito i nuovi valori;
- messaggio: ««…» aggiornata: N impostazione/i di scena la seguono.»

Rinominare una palette (clic destro)

Rinomina…: indichi il nuovo nome. I riferimenti dello show aperto e degli effetti seguono il nuovo nome. Un nome già usato nella stessa sezione viene rifiutato («Esiste già una palette con questo

nome.»).

Eliminare una palette (clic destro)

Elimina: dopo conferma, la palette scompare. Le impostazioni di scena che la usavano mantengono i loro valori attuali, ma non seguono più nulla («Le N impostazione/i di scena che la usano mantengono i valori attuali.»).

Scollegare una scena dalla sua palette

Un'impostazione fatta a mano nella scena scollega il bersaglio dalla palette interessata, e solo da quella:

- muovere **R**, **V**, **B** o cliccare nell'immagine della **Tavolozza** scollega la palette di colore;
- muovere **Pan** o **Tilt**, usare **Punta**, tracciare una **Zona** o l'assistente **Calibra…** scollega la palette di posizione;
- cambiare in **Impostazioni specifiche** un canale impostato dalla palette di fascio scollega la palette di fascio.

Il bersaglio mantiene i suoi valori; semplicemente non segue più gli aggiornamenti della palette. Per ricollegarlo, applichi di nuovo la palette.

Passo per passo

Una posizione «Cantante» per quattro teste mobili, riutilizzata ovunque

1. Selezioni una scena, spunti le quattro teste mobili.
2. Punti il cantante (pulsante **Punta** della simulazione, o cursori **Pan**/**Tilt**).
3. **Palette…** poi, in **Posizioni**, **+ Salva la selezione**; chiami la palette «Cantante».
4. Clicchi su **Cantante** per collegare questa scena alla palette.
5. In ogni altra scena in cui le teste mobili devono puntare il cantante: selezioni la scena, spunti le teste mobili, clicchi su **Cantante**.
6. Il giorno in cui l'asta del microfono cambia posto: punti la nuova posizione in una scena qualsiasi, poi clic destro su **Cantante** > **Aggiorna dalla selezione**. Tutte le scene collegate seguono.

Correggere una tinta in tutto lo show

1. Spunti un proiettore che usa la palette «Ambra» in una scena.
2. Regoli **R**, **V**, **B** (questa impostazione scollega momentaneamente il bersaglio).
3. Clic destro su **Ambra** > **Aggiorna dalla selezione**: la palette prende la nuova tinta, e così tutte le scene collegate.

4. Clicchi di nuovo su **Ambra** per ricollegare il bersaglio che ha appena regolato.

Buono a sapersi

- Le palette sono salvate nel file `palettes.json` della cartella dati: sono comuni a tutte le sale e a tutti gli show di questa cartella.
- Una palette di posizioni salva delle posizioni per **proiettore**: ha senso nella sala in cui è stata creata.
- Una scena mantiene sempre i valori concreti delle sue palette: se una palette manca (eliminata, o file assente su un altro PC), la scena viene riprodotta come prima.
- **Rinomina…** aggiorna solo lo show aperto e gli effetti. Negli altri show salvati, le impostazioni che puntavano al vecchio nome mantengono i loro valori ma non seguono più la palette.
- L'aggiornamento di una palette cambia anche gli effetti della libreria che la usano; il file degli effetti viene allora salvato di nuovo.
- Il pulsante **Palette…** è nascosto quando nessun proiettore della selezione sa fare il colore (per esempio una selezione di teste mobili senza colore): selezioni almeno un proiettore a colori per aprirla, poi tenga la finestra aperta.

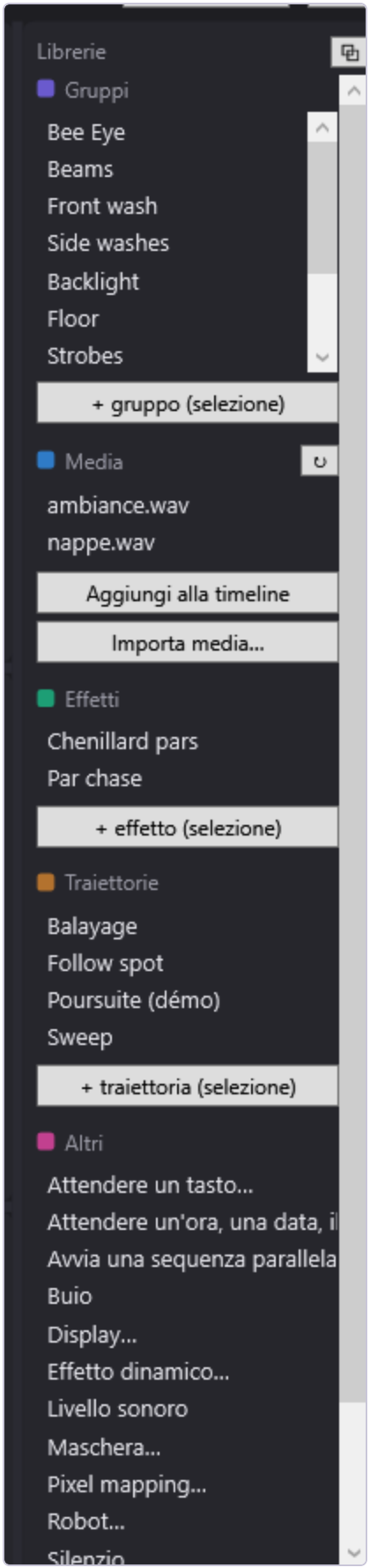
Vedere anche

- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- Le librerie
- I blocchi luce ed effetti

Le librerie

Il pannello **Librerie** riunisce tutto ciò che si colloca sulla timeline di una scena: i gruppi di proiettori, i media (suoni, video, immagini, flussi DMX), gli effetti, le traiettorie e gli altri eventi (salti, attese, buio, volume…). Li si trascina su una traccia della timeline; alcuni si creano anche direttamente qui, a partire dalla selezione.

Per aprirlo: il pannello si trova nella colonna di destra della schermata principale (disposizione predefinita).



Il pannello comprende cinque sezioni. Davanti a ogni titolo, un piccolo quadrato colorato ricorda il colore dei blocchi corrispondenti nella timeline (lo dice il tooltip del quadrato).

Sezione	Colore dei blocchi	Tooltip del quadrato
Gruppi	viola	Colore dei blocchi luce nella timeline
Media	blu	Colore dei blocchi media nella timeline
Effetti	verde	Colore dei blocchi effetto nella timeline
Traiettorie	arancione	Colore dei blocchi traiettoria nella timeline
Altri	rosa	Colore degli eventi «Altri» nella timeline

Trascinare un elemento sulla timeline

Il gesto è lo stesso per tutti gli elenchi:

1. Clicchi su un elemento dell'elenco e, senza rilasciare, sposti il mouse di qualche pixel.
2. Lo porti su una traccia della **Timeline della scena**, nel punto (al tempo) desiderato.
3. Rilasci: il blocco viene creato in quel punto.

Il dettaglio dei blocchi (durata, dissolvenze, proprietà) è in La timeline della scena e nelle pagine che seguono.

Gruppi

L'elenco dei gruppi della sala.

- **Trascinare un gruppo** su una traccia crea un **blocco luce** di 10 secondi per questo gruppo. Il blocco riprende l'impostazione del gruppo nello stato finale della scena selezionata; in mancanza, la sua impostazione in un'altra scena dello show; in mancanza, bianco al 100 %. Vedere I blocchi luce ed effetti.
- **+ gruppo (selezione)** (tooltip «Crea un gruppo con i proiettori selezionati»): crea un gruppo con i proiettori spuntati. DreamShow ne chiede il nome («Nome del gruppo (N proiettori):»). Il gruppo viene salvato subito nella sala e compare nell'albero di selezione. Un nome già usato da un gruppo o da un proiettore viene rifiutato. Vedere Selezionare i proiettori e regolare la luce.
- **Clic destro > Elimina il gruppo**: rimuove il gruppo dalla sala, dopo conferma. I proiettori restano; solo le impostazioni dello show che puntavano a questo gruppo non hanno più alcun bersaglio.

I gruppi si gestiscono anche in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…** (vedere Proiettori, indirizzi, posizioni).

Media

L'elenco dei file della cartella dei media dello show: `medias\<nom du show>` nella cartella dati (la cartella si apre con **File > Apri la cartella dei media dello show**). Ogni show ha la propria cartella dei media. Tutti i file della cartella sono elencati, in ordine alfabetico.

L'elenco si aggiorna da solo quando un file viene aggiunto, eliminato o rinominato nella cartella (per esempio da Esplora file di Windows).

- ↻ (tooltip «Aggiorna l'elenco dei media»): rilegge la cartella manualmente. I blocchi della timeline il cui file manca vengono segnalati di nuovo, e il lettore video rilegge la sua cartella.
- **Aggiungi alla timeline**: aggiunge il media selezionato alla scena, al tempo 0.
  - Il blocco va sulla traccia scelta nella timeline; in mancanza, su una traccia chiamata «Media» (creata se necessario).
  - La sua durata è la durata reale del file (arrotondata al decimo di secondo superiore), oppure 30 secondi se è sconosciuta; DreamShow la affina appena è riuscito ad aprire il file.
  - Un file di flusso DMX (`.DmxStreaming`, `.bin`, `.dmx`) diventa un blocco DMX, sulla traccia scelta o su una traccia «DMX», con la durata reale della registrazione.
  - Se nessun media è selezionato, compare una finestra di apertura file; il file scelto viene **copiato** nella cartella dei media dello show (se non vi si trova già), poi aggiunto.
- **Importa media…** (tooltip «Copia uno o più file nella cartella media dello show»): scelga uno o più file; vengono copiati nella cartella dei media dello show. Un file con lo stesso nome già presente viene **sostituito**. La riga di stato in cima alla schermata conferma «N media importati in medias\…».
  - I tipi proposti: «Media» (`.mp4`, `.avi`, `.mov`, `.mkv`, `.mp3`, `.wav`, `.flac`), «Streaming DMX» (`.DmxStreaming`, `.bin`, `.dmx`) e «Tutti».
- **Trascinare un media** su una traccia: crea un blocco media (o un blocco DMX per un flusso DMX) al tempo in cui lo rilascia.

Il menu del clic destro su un media

Il clic destro seleziona il media sotto il puntatore e apre:

- ▶ **Riproduci**: ascolta o guarda subito il media, per provarlo. Un suono viene riprodotto da DreamShow; un video viene inviato al lettore video ppvideoplayer (avviato se necessario).
- ■ **Ferma**: ferma tutti i suoni, e il video selezionato.
- **Modifica con GoldWave**: apre il file nell'editor audio GoldWave, se è installato. DreamShow lo cerca nelle cartelle di installazione abituali; se non lo trova, chiede dove si trova `GoldWave.exe` e se lo ricorda.
- **Apri la cartella del media**: apre Esplora file di Windows sulla cartella dei media, con il file selezionato.
- **Elimina il media**: cancella il file dalla cartella dei media, dopo conferma. Se il media è usato in una timeline, la conferma avverte: «ATTENZIONE: questo media è usato nella timeline — i blocchi andranno in errore.»

Vedere Audio e video nella timeline.

Effetti

Un effetto è un'impostazione di luce con nome (dei gruppi o proiettori e i loro valori), riutilizzabile in tutte le scene e in tutti gli show. Gli effetti sono salvati nel file `effects.json` della cartella dati.

- **Trascinare un effetto** su una traccia crea un **blocco effetto** di 10 secondi. Il blocco rimanda all'effetto tramite il suo nome: modificare l'effetto modifica tutti i blocchi che lo usano.
- **+ effetto (selezione)** (tooltip «Salva la selezione e le sue impostazioni come effetto con nome (doppio clic = modifica un effetto)»):
    1. Spunti dei gruppi o proiettori ed effettui le sue regolazioni.
    2. Clicchi su **+ effetto (selezione)** e dia un nome («Nome dell'effetto:»).
    3. L'effetto salva, per ogni bersaglio spuntato, i valori dei cursori **Dim**, **R**, **V**, **B** (e **Pan**, **Tilt** per le teste mobili), più i canali particolari che il bersaglio ha nello stato finale della scena.

Senza bersagli spuntati: «Spunti gruppi/proiettori ed effettui le regolazioni, poi creare l'effetto.» Un nome già usato viene rifiutato.

- **Doppio clic** su un effetto, o **clic destro > Modifica l'effetto**: passa in **modalità effetto**. La fascia del pannello **Impostazioni della scena** diventa arancione («MODALITÀ EFFETTO — «…»: le impostazioni modificano l'effetto, non la sequenza»), i bersagli dell'effetto vengono spuntati, e tutte le impostazioni (cursori, tavolozza, impostazioni specifiche, **Punta**…) modificano l'effetto. La simulazione mostra l'effetto sovrapposto alla scena selezionata. L'elenco di destra si intitola «Contenuto dell'effetto «…»».
- **✓ Termina la modifica dell'effetto** (a destra della fascia): salva gli effetti e torna alla modalità sequenza.
- **Clic destro > Elimina l'effetto**: elimina l'effetto, dopo conferma.

Vedere I blocchi luce ed effetti.

Traiettorie

Una traiettoria è un movimento di teste mobili descritto da immagini chiave (posizioni, colori, zone) nel tempo. Ogni traiettoria è un file della cartella `trajectoires` della cartella dati.

- Tooltip dell'elenco: «Doppio clic = apri l'editor delle immagini chiave; trascina su una traccia = inserisci; Canc = cancella».
- **Trascinare una traiettoria** su una traccia crea un **blocco traiettoria** della durata della traiettoria.
- **Doppio clic**: apre l'editor delle immagini chiave e passa in modalità traiettoria.
- **Canc** (tasto): elimina la traiettoria selezionata, dopo conferma.

- Il **clic destro** propone:
  - **Apri l'editor**;
  - **Duplica…**: salva una copia con un altro nome (proposto: il nome seguito da «(copia)»); l'originale e i suoi blocchi non vengono toccati;
  - **Elimina…**: cancella definitivamente il file, dopo conferma. I blocchi già collocati su una timeline restano, ma non riproducono più nulla.
- **+ traiettoria (selezione)** (tooltip «Crea una traiettoria per le teste mobili spuntate: il loro stato attuale diventa la prima immagine chiave, poi si apre l'editor»): spunti e posizioni prima le teste mobili, clicchi, dia un nome; l'editor si apre.

Tutto il dettaglio è in Le traiettorie.

Altri

Eventi da trascinare su una traccia (tooltip dell'elenco: «Trascini su una traccia: eventi istantanei»). L'elenco, in ordine alfabetico, contiene:

Elemento	In breve	Pagina dettagliata
Display…	invia un messaggio ai monitor del backstage	I display backstage
Vai alla scena…	salta a un'altra scena (DreamShow chiede quale al momento del rilascio)	Salti ed etichette di scena
Attendere un'ora, una data, il sole…	ferma lo show fino a una durata, un'ora, una data o l'alba/il tramonto	Le attese
Attendere un tasto…	ferma lo show fino alla pressione di un tasto	Le attese
Avvia una sequenza parallela…	avvia una seconda riproduzione a partire da una scena	Le sequenze parallele
Effetto dinamico…	una forma d'onda applicata a un attributo di un gruppo di proiettori (onda, chaser, ventaglio di cerchi…)	Gli effetti dinamici
Maschera…	pilota una maschera LED	Le maschere LED
Livello sonoro	cambia il volume sinistro/destro	Audio e video nella timeline
Buio	forza tutte le intensità a zero per la durata del blocco (posizioni invariate)	I blocchi luce ed effetti

Pixel mapping…	riproduce un contenuto (motivo o immagine) sulle celle di barre, matrici e proiettori visti come un'immagine	Il pixel mapping
Robot…	pilota un robot umanoide	I robot umanoidi
Silenzio	toglie tutti i suoni in dissolvenza, per la durata del blocco (un blocco di larghezza nulla taglia di netto)	Audio e video nella timeline
Stop audio	ferma i suoni in corso (tutti, o quelli di certe tracce)	Audio e video nella timeline
Termina la sequenza parallela…	ferma una sequenza parallela con una dissolvenza	Le sequenze parallele

Per la maggior parte degli elementi si apre una finestra di impostazione al momento del rilascio, perché il blocco non ha senso senza di essa: **Display…**, **Vai alla scena…**, le due attese, le due sequenze parallele, **Effetto dinamico…**, **Pixel mapping…**, **Robot…** e **Maschera…**. Annullare questa finestra non aggiunge nulla. **Livello sonoro**, **Buio**, **Silenzio** e **Stop audio** vengono collocati direttamente; si regolano poi sulla timeline.

Passo per passo

Mettere una musica su una scena

1. Clicchi su **Importa media…** e scelga il file `.mp3` o `.wav`.
2. Il file compare in **Media**.
3. Selezioni la scena, poi trascini il file su una traccia al tempo 0 (oppure lo selezioni e clicchi su **Aggiungi alla timeline**).
4. Il blocco blu prende la durata del brano.

Creare e riutilizzare un effetto «Atmosfera blu»

1. Spunti i gruppi interessati, regoli **Dim** e il colore.
2. Clicchi su **+ effetto (selezione)**, lo chiami «Atmosfera blu».
3. Trascini «Atmosfera blu» sulla timeline di qualsiasi scena, di qualsiasi show.
4. Per ritoccarlo ovunque: faccia doppio clic su di esso, regoli, poi **✓ Termina la modifica dell'effetto**.

Buono a sapersi

- I media sono referenziati solo tramite il **nome** del file, nella cartella dei media dello show: copiare il progetto su un altro PC (**File > Esporta il progetto completo (zip)…**) mantiene tutto al suo posto.

- **Importa media…** sostituisce senza avvisare un file che ha già lo stesso nome nella cartella.
- Gli effetti e le traiettorie sono comuni a tutti gli show della cartella dati; i media appartengono a uno show.
- Le modifiche di un effetto vengono salvate in `effects.json` quando clicca su **✓ Termina la modifica dell'effetto**.
- **Elimina il media** ed **Elimina…** (traiettoria) cancellano davvero i file dal disco.

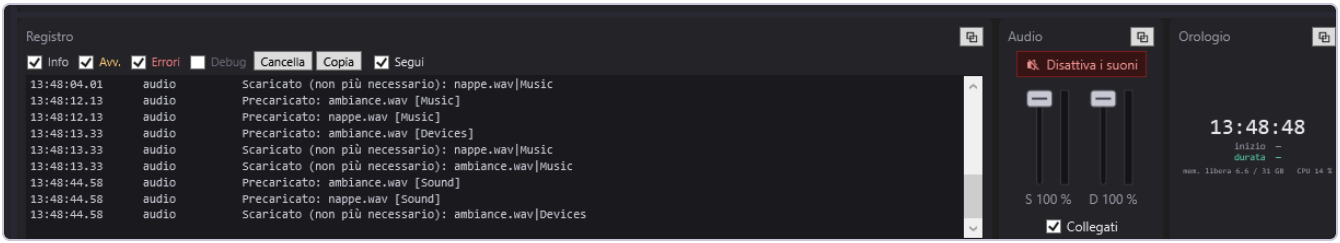
Vedere anche

- La timeline della scena
- I blocchi luce ed effetti
- Audio e video nella timeline
- Le traiettorie
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Show, file e progetti

Registro, Audio e Orologio

Tre piccoli pannelli occupano la parte inferiore della schermata principale. Il **Registro** racconta ciò che fa DreamShow (scene riprodotte, suoni avviati, errori di interfaccia…). Il pannello **Audio** offre un pulsante di emergenza per togliere i suoni, i volumi sinistro e destro, e dei VU-meter. L'**Orologio** mostra l'ora, l'ora di inizio e la durata dello spettacolo, e lo stato del PC.

Per aprirli: i tre pannelli si trovano in fondo alla schermata principale, da sinistra a destra: **Registro**, **Audio**, **Orologio** (disposizione predefinita). Come tutti i pannelli, si staccano in una finestra mobile con ⧉ (vedere Panoramica della schermata principale).



Il pannello Registro

Le righe del registro

Ogni riga si legge così:

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

- l'ora, al centesimo di secondo;
- il livello del messaggio: niente per un'informazione, «AVV» per un avviso, «ERR» per un errore, «dbg» per un messaggio di diagnostica;
- la fonte: la parte di DreamShow che parla (show, dmx, audio, video, sala, extra, robot…);
- il messaggio.

I colori aiutano a orientarsi: grigio chiaro per le informazioni, giallo-arancio per gli avvisi, rosso per gli errori, grigio scuro per la diagnostica.

Vi si legge per esempio: l'avvio di DreamShow, ogni Go («GO → scena 3 (Orage), dissolvenza 2 s»), le concatenazioni automatiche, i suoni e i video avviati e fermati (con il loro schermo), i comandi extra eseguiti, il salvataggio dello show, la fine dello spettacolo («FINE DELLO SPETTACOLO: raggiunta l'ultima scena — durata …»), e le interfacce DMX che non è stato possibile aprire.

I filtri e i pulsanti

In cima al pannello:

- **Info** (spuntata per impostazione predefinita): mostra i messaggi informativi.
- **Avv.** (spuntata per impostazione predefinita): mostra gli avvisi.
- **Errori** (spuntata per impostazione predefinita): mostra gli errori.
- **Debug** (non spuntata per impostazione predefinita): mostra i messaggi di diagnostica (tempi di ricompilazione, frequenza della simulazione, dettagli del puntamento…). Utile per cercare un rallentamento o per l'assistenza.
- **Cancella**: svuota il registro.
- **Copia** (tooltip «Copia il registro visualizzato negli appunti»): copia negli appunti tutte le righe **visualizzate** (secondo i filtri), per incollarle in un'e-mail o in una richiesta di aiuto.
- **Segui** (spuntata per impostazione predefinita): il registro scorre da solo per mostrare l'ultima riga. Tolga la spunta per leggere con calma un messaggio più vecchio mentre ne arrivano altri.

I filtri agiscono anche sui messaggi già ricevuti: spuntare **Debug** fa comparire i messaggi di diagnostica dei minuti precedenti.

Buono a sapersi sul registro

- Il registro conserva gli ultimi 1 000 messaggi. I più vecchi scompaiono.
- Non viene salvato su disco: si svuota alla chiusura di DreamShow. Per conservarne una traccia (per esempio dopo un incidente), usi **Copia** prima di uscire.
- Vi compaiono anche i messaggi emessi durante il caricamento, prima dell'apertura della finestra.

Il pannello Audio

Il pannello **Audio** regola i suoni riprodotti da DreamShow stesso (musiche, effetti sonori dei blocchi media).

- 🔇 **Disattiva i suoni** (pulsante rosso; tooltip «Arresta immediatamente TUTTI i suoni in corso (editor come showtime).»): ferma di colpo tutti i suoni che DreamShow sta riproducendo, sia in modifica sia durante lo spettacolo. La finestra della scaletta ha un pulsante che fa la stessa cosa.
- «Volume gauche» (volume sinistro) e «volume droit» (volume destro): due fader verticali, da 0 a 100 %. In alto = più forte. Il valore compare sotto: «S 100 %» e «D 100 %». Un clic sulla guida vi porta direttamente il fader.
- **VU-meter**: a destra di ogni fader, una barra verde mostra il livello del suono che DreamShow invia, lato sinistro e lato destro. Misura il suono **prima** dei fader: si muove anche se un fader è in basso. Non mostra il suono degli altri programmi (né quello del lettore video).
- **Collegati** (casella sotto i fader): se spuntata, i due fader si muovono insieme; nel momento in cui la spunta, il fader destro si allinea a quello sinistro.

I volumi e la casella **Collegati** vengono memorizzati e ritrovati all'avvio successivo.

Un evento **Livello sonoro** collocato sulla timeline cambia il volume durante lo spettacolo: i fader del pannello si muovono allora con esso. Vedere Audio e video nella timeline.

Buono a sapersi sull'audio

- **Disattiva i suoni** e i fader riguardano i suoni riprodotti da DreamShow. I video sono riprodotti dal lettore video ppvideoplayer, che non viene fermato da questo pulsante.
- Il volume generale di Windows e quello del mixer audio si sommano a questi fader.

Il pannello Orologio

Il pannello **Orologio** si ingrandisce con lo spazio disponibile: il suo contenuto viene scalato per riempire il pannello, il che permette di farne un grande orologio di regia (staccandolo con su uno schermo separato, per esempio).

- **L'ora**: l'ora del PC, in grande (hh:mm:ss).
- **inizio**: l'ora di inizio dello spettacolo, cioè del primo Go dato dallo stato **Pronto** (prima della prima scena, per esempio all'apertura della finestra della scaletta). «inizio —» finché lo spettacolo non è cominciato.
- **durata** (in verde): il tempo trascorso dall'inizio, in h:mm:ss. Quando lo show arriva alla sua **ultima scena**, la durata si ferma e accanto compare «FINE hh:mm:ss»: è l'ora di fine dello spettacolo. «durata —» finché lo spettacolo non è cominciato.
- **mem. libera … / … GB CPU … %**: la memoria libera e la memoria totale del PC, e il carico del processore di tutto il PC (mentre la riga di stato in cima alla schermata indica la quota del solo DreamShow).

L'orologio viene azzerato («—») quando lo show torna allo stato **Pronto**, per esempio quando si apre la finestra della scaletta per una nuova partenza.

Passo per passo

Inviare il registro a qualcuno che La aiuta

1. Nel **Registro**, spunti **Debug** se Le è stato chiesto.
2. Riproduca il problema.
3. Clicchi su **Copia**.
4. Incolli (Ctrl+V) nel Suo messaggio.

Abbassare la musica della metà durante una prova

1. Verifichi che **Collegati** sia spuntata.

2. Abbassi uno dei fader fino a «S 50 %»: l'altro segue.

Mostrare un grande orologio in regia

1. Clicchi su ⧉ in alto a destra del pannello **Orologio**.
2. Collochi la finestra sullo schermo desiderato e la ingrandisca: l'ora, l'inizio e la durata si ingrandiscono con essa.

Vedere anche

- Panoramica della schermata principale
- Audio e video nella timeline
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Risoluzione dei problemi

La simulazione 2D e 3D

Il pannello **Sala** mostra la sala e i suoi proiettori, visti dall'alto (2D) o in volume (3D), con i loro fasci, i loro colori e gli schermi video. Serve a vedere lo show senza l'hardware, a selezionare i proiettori con un clic e a puntare le teste mobili con il mouse. Si può scrivere e provare tutto lo show senza alcun proiettore collegato.

Per aprirlo: il pannello, intitolato **Sala — clic = seleziona**, si trova in alto al centro della schermata principale, a sinistra della timeline (disposizione predefinita). Si stacca in una finestra mobile con ⧉, per esempio per mostrarlo in grande su un secondo schermo.



La barra degli strumenti

Da sinistra a destra:

Elemento	Funzione
⏻	accende o spegne il rendering della simulazione
2D / **3D**	sceglie la vista
Basic / **Standard** / **Massima**	qualità dei fasci in 3D (visibile solo in 3D)

Tutto / **Nessuno**	seleziona tutti i proiettori / nessuno
Punta	un clic nella sala punta le teste mobili selezionate
Zona	traccia una zona che le teste mobili selezionate si spartiscono
◯	zona a ellisse (non spuntato = rettangolo)
zoom al puntamento	**Punta** regola anche lo zoom per uno spot di circa 1 m
Rot°	rotazione della zona, in gradi
Calibra…	calibrazione a 4 punti della testa mobile selezionata
Espo	esposizione della simulazione, in lux
Mostra ▾	categorie di proiettori visibili, planimetria di sfondo

⏻ — rendering della simulazione

Pulsante acceso per impostazione predefinita. Tooltip: «Rendering della simulazione. Spento: la sala non viene più calcolata né disegnata (2D e 3D), alleggerendo processore e scheda grafica durante uno spettacolo. L'uscita DMX non è interessata.»

- Spento: il pannello mostra «Simulazione disattivata — il pulsante ⏻ la riaccende. L'uscita DMX continua normalmente.» I video degli schermi della simulazione vengono messi in pausa. Il registro annota «Simulazione disattivata (l'uscita DMX continua)».
- Riacceso: la sala viene ridisegnata subito (in 3D, la vista viene reinquadrata su tutta la sala).
- Questa scelta viene **memorizzata**: se esce da DreamShow con la simulazione spenta, resta spenta all'avvio successivo.

2D / 3D

- **2D**: la pianta della sala vista dall'alto. È la vista all'avvio.
- **3D**: la sala in volume (pavimento, palco, muro di fondo), i proiettori, i fasci nell'aria e le loro macchie sulle superfici. A ogni passaggio in 3D, la vista viene reinquadrata: si guarda il palco dalla sala, con tutta la sala nell'inquadratura.

La scelta 2D / 3D non viene memorizzata da una sessione all'altra.

Basic / Standard / Massima — qualità 3D

Visibile solo in 3D. Tooltip: «Qualità del rendering 3D dei fasci: Basic (coni piatti), Standard (nucleo e alone sfumati, macchie d'impatto morbide), Maximal (rendering GPU a shader, fasci volumetrici a sfumatura continua).»

- **Basic**: il più leggero; da scegliere su un PC modesto.
- **Standard**: fasci più realistici, a un costo moderato.

- **Massima**: i fasci vengono disegnati direttamente dalla scheda grafica. Se la scheda grafica non lo consente, DreamShow torna a **Standard** e il registro lo indica («Rendering GPU non disponibile (…) — usata la qualità Standard.»).

La scelta viene memorizzata.

Tutto / Nessuno

- **Tutto**: spunta tutti i gruppi e tutti i proiettori fuori gruppo.
- **Nessuno**: toglie tutte le spunte.

Punta, Zona, ◯, zoom al puntamento, Rot°

Questi strumenti puntano le teste mobili selezionate dalla sala. **Punta** e **Zona** si escludono a vicenda: accenderne uno spegne l'altro.

- **Punta** (tooltip «Clic nella sala = punta le teste mobili selezionate»): un clic, o un trascinamento con il pulsante premuto, punta tutte le teste mobili selezionate su quel punto; convergono. In 3D, il punto puntato è la superficie sotto il puntatore: pavimento, palco o un muro (altezza compresa).
- **Zona**: tracci una zona sulla pianta; le teste mobili selezionate se la spartiscono. La zona resta visualizzata e si sposta, si ridimensiona e ruota con il mouse. In 2D, la pianta mostra allora i muri ribaltati attorno al pavimento (fasce «muro di fondo», «parete anteriore», «jardin» (lato sinistro visto dal pubblico), «cour» (lato destro visto dal pubblico)): una zona spinta contro un muro vi sale progressivamente.
- ◯: zona a ellisse; se non spuntato, la zona è un rettangolo.
- **zoom al puntamento**: non spuntato (predefinito), **Punta** regola solo il pan e il tilt, il Suo zoom viene mantenuto; spuntato, il puntamento stringe anche il fascio per uno spot di circa 1 m sul bersaglio. Lo strumento **Zona**, invece, dimensiona sempre il fascio. Questa scelta viene memorizzata.
- **Rot°**: la rotazione della zona in gradi; digiti un valore poi Invio. I valori oltre 360 sono ammessi (720 = due giri), utili per le traiettorie.

Tutto il dettaglio è in Puntare e coprire una zona con le teste mobili.

Calibra…

Tooltip: «Calibrazione a 4 punti della testa mobile selezionata: porti il fascio su ogni angolo del palco (cursori Pan/Tilt), catturi; il modello geometrico precompila». Deve essere selezionata una sola testa mobile; altrimenti la riga di stato mostra «Calibra: selezioni una testa mobile» o «Calibra: una sola testa mobile alla volta». Vedere La calibrazione delle teste mobili.

Espo — esposizione

Un cursore seguito dal valore in lux (1000 lx per impostazione predefinita, a metà del cursore). Tooltip: «Esposizione della simulazione: livello di illuminamento (lux) visualizzato come «ben illuminato»».

- Il cursore va da 100 lx (a sinistra) a 10 000 lx (a destra), su una scala logaritmica.
- Più il valore è **basso**, più la sala appare illuminata: un fascio debole appare già forte. Più è **alto**, più luce serve perché una superficie appaia ben illuminata.
- L'esposizione agisce solo sui proiettori di cui è nota la potenza luminosa (flusso indicato nella loro definizione o nella sala); gli altri vengono visualizzati in base al solo colore e alla sola intensità.
- Il valore viene memorizzato.

Mostra ▾

Un pulsante che apre un piccolo elenco (tooltip «Categorie di proiettori visibili nella sala»):

- **Tutto** / **Nessuno**: mostra tutte le categorie / le nasconde tutte;
- una casella per ogni categoria di proiettori presente nella sala, del colore della categoria: «Lyres» (teste mobili), **LED colore**, «Dimmers» (dimmer), «Scanners» (scanner), **Fumo**, «Relais» (relè), **Altri**;
- **Planimetria di sfondo**: mostra sotto la sala l'immagine di pianta definita per la sala (casella disattivata se la sala non ha un'immagine di pianta).

Quando alcune categorie sono nascoste, il pulsante diventa «Mostra (N nascoste) ▾ ». Nascondere una categoria cambia solo la visualizzazione: i proiettori continuano a ricevere il loro DMX. Queste scelte vengono memorizzate.

Cosa mostra la vista 2D

- La sala in scala, adattata alla dimensione del pannello. Il **palco** è un rettangolo più scuro con la scritta «scena». Il fondo palco è in alto, la sala (il pubblico) in basso.
- La **planimetria di sfondo**, se esiste e se **Planimetria di sfondo** è spuntata.
- Ogni proiettore è un pallino del colore che emette (grigio se è spento). Passandoci sopra con il mouse, compare il suo nome.
- I proiettori **selezionati** hanno un alone arancione.
- **Le frecce**: ogni testa mobile, e ogni proiettore fisso orientato, porta una freccia che mostra la direzione del suo fascio, che sia acceso o no. La freccia ruota con il fascio, e si accorcia quando il fascio diventa verticale (una testa mobile che punta proprio sotto di sé ha una freccia corta). Prende il colore della luce quando il proiettore illumina, l'arancione quando è selezionato, il grigio negli altri casi.
- I **fasci**: un cono sfumato dalla sorgente fino alla macchia d'impatto, sul pavimento o su un muro. La sua larghezza segue lo zoom reale quando la definizione del proiettore ne indica

l'ottica. Un proiettore multicella ha un cono a strisce dei suoi colori. I LED colore e i dimmer (proiettori fissi) mostrano anch'essi il loro fascio appena illuminano.
- Gli **anelli luminosi** di alcune teste mobili compaiono come un cerchio colorato attorno al pallino.
- Lo **strobo** è animato, anche con la timeline in pausa, come fa l'uscita DMX.
- Gli **schermi video** collocati nella sala sono un tratto spesso con una piccola lineetta dal lato verso cui guardano, e il loro nome. Il tratto si illumina di azzurro quando vi viene riprodotto un video o un'immagine. Vedere Gli schermi video.

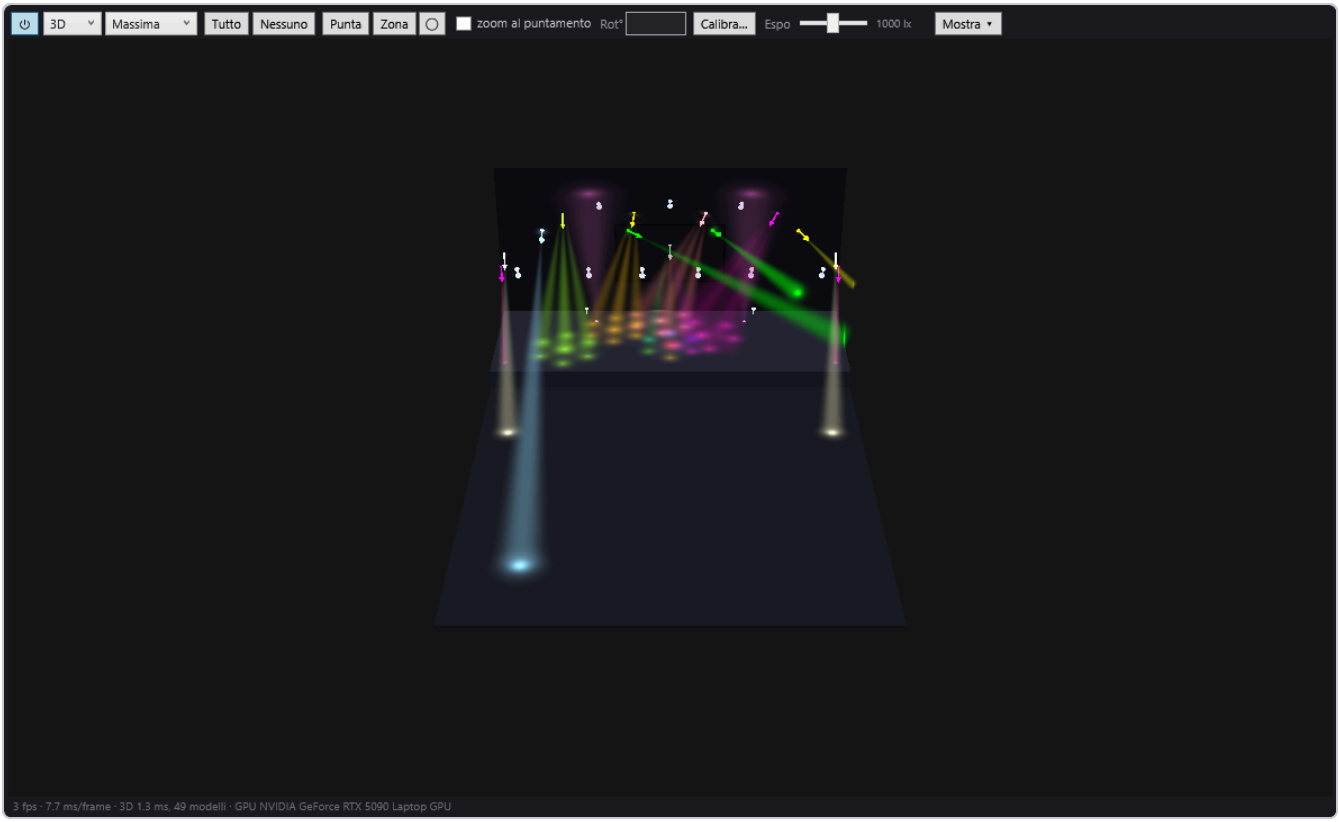
I proiettori segnati come «guasti» o «invisibili» nella sala, e quelli senza posizione, non compaiono.

Il mouse in 2D

- **Clic su un proiettore**: lo spunta o gli toglie la spunta (senza **Punta** né **Zona**).
- **Trascinare sul vuoto**: traccia un rettangolo; al rilascio, i proiettori che contiene vengono selezionati e gli altri deselezionati. Con **Ctrl** premuto al rilascio: il rettangolo **aggiunge** alla selezione.
- **Clic destro**: menu **Seleziona tutto**, **Deseleziona tutto**, **+ seleziona** / **− deseleziona** ogni gruppo, **Importa la calibrazione ppshow (lyrescal.ini)…**.
- Con **Punta**: clic o trascinamento = puntare. Con **Zona**: tracciare, spostare, ridimensionare, ruotare la zona.

La vista 2D non ha né zoom né spostamento: inquadra sempre tutta la sala nel pannello. Ingrandisca il pannello (o lo stacchi) per vedere più in grande.

Cosa mostra la vista 3D



- Il pavimento, il palco, il muro di fondo.
- Ogni testa mobile e ogni proiettore orientato è una **freccia** in volume, nell'asse del suo fascio, visibile anche da spenta; un proiettore senza direzione resta un cubo. Colore di una freccia: quello della luce quando il proiettore illumina, arancione se è selezionato (e spento), grigio negli altri casi. Un cubo prende il colore della sua luce, e un alone arancione quando è selezionato.
- I **fasci** nell'aria e le loro macchie sul pavimento e sui muri, secondo la qualità scelta.
- Gli **schermi video** collocati nella sala mostrano il video o l'immagine riprodotta alla posizione della linea rossa, con le dissolvenze del blocco, senza l'audio (l'audio appartiene alla vera catena di riproduzione). In pausa, l'immagine segue la linea rossa quando la sposta. Vedere Gli schermi video.

Il mouse in 3D

Gesto	Effetto
trascinare con il pulsante sinistro (senza **Punta** né **Zona**)	ruotare attorno alla sala
trascinare con il pulsante destro	ruotare attorno alla sala, sempre (anche con **Punta** o **Zona**)
rotellina	avvicinare / allontanare

trascinare con il pulsante centrale, o **Maiusc** + trascinare	spostare la vista parallelamente allo schermo
clic sinistro senza muovere su un proiettore	lo spunta o gli toglie la spunta
clic o trascinamento sinistro con **Punta**	puntare le teste mobili selezionate sulla superficie puntata
clic o trascinamento sinistro con **Zona**	tracciare o modificare la zona sulla superficie sotto il puntatore

- La telecamera resta sempre sopra il pavimento: non si può passare sotto.
- Lo zoom con la rotellina è limitato (tra circa 4 m e 400 m dal centro della vista).
- Tornare in 2D e poi in 3D, o riaccendere ⏻, reinquadra la vista su tutta la sala.

La riga di informazione

Sotto la sala, una riga in piccoli caratteri grigi indica la fluidità della simulazione (tooltip: «Frequenza di aggiornamento della sala e costo di un'immagine sul thread dell'interfaccia (3D: ricostruzione dei fasci fuori interfaccia + applicazione, numero di modelli, GPU usata in qualità Massima)»):

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

- **fps** (i/s): il numero di immagini della sala disegnate al secondo;
- **ms/frame** (ms/image): il tempo più lungo impiegato a preparare un'immagine, nell'ultimo secondo;
- in 3D: il tempo di costruzione dei fasci e il numero di modelli 3D;
- in **Massima**: il nome della scheda grafica usata.

La sala viene ridisegnata solo quando qualcosa cambia (riproduzione in corso, regolazione, strobo…): un numero basso di fps da fermo è normale.

Cosa mostra la simulazione a seconda della situazione

- **La scena selezionata è quella che il motore sta riproducendo** (caso normale con **LIVE** acceso, in modifica come durante lo spettacolo): la simulazione legge la vera uscita DMX, immagine per immagine. Segue la linea rossa: dissolvenze, blocchi, traiettorie, effetti dinamici, strobo. Durante la riproduzione, le teste mobili si spostano a una velocità realistica (limitata, e più lenta se il loro canale di velocità pan/tilt è impostato lento), come l'hardware reale; in pausa o quando sposta la linea rossa, vengono mostrate direttamente nella loro posizione.
- **La scena selezionata non è in riproduzione** (**LIVE** spento, per esempio): la simulazione mostra lo **stato finale** della scena selezionata, calcolato come lo farebbe l'uscita DMX.
- **Modalità effetto** o **modalità traiettoria**: la simulazione mostra l'effetto (o l'immagine chiave) **sovrapposto** allo stato finale della scena, anche in pausa o con **LIVE** spento.

- **Modalità visualizzatore**: la simulazione mostra il DMX inviato in rete da un altro software o da un altro dispositivo, e DreamShow non invia più nulla. Vedere La modalità visualizzatore.
- **Seguipersona su tablet**: le teste mobili pilotate con il dito vengono seguite in diretta, anche con la timeline in pausa. Vedere Il seguipersona su tablet.
- In **modalità show**, la simulazione della schermata principale segue la scena riprodotta dalla scaletta.

Passo per passo

Vedere lo show in 3D

1. Scelga **3D** nell'elenco in cima al pannello.
2. Scelga **Standard** (o **Massima** se il PC lo consente).
3. Prema la barra spaziatrice (Go) o avvii la riproduzione ▶ della timeline.
4. Ruoti attorno alla sala trascinando con il pulsante destro; si avvicini con la rotellina.

Selezionare tutte le teste mobili del lato destro (visto dal pubblico)

1. Passi in **2D**.
2. Tracci un rettangolo attorno alle teste mobili desiderate: vengono selezionate (alone arancione) e spuntate nell'albero di selezione.
3. Per aggiungerne altre, tracci un secondo rettangolo tenendo premuto **Ctrl**.

Alleggerire un PC lento durante lo spettacolo

1. Imposti la qualità 3D su **Basic**, oppure passi in **2D**.
2. Se non basta, spenga ⏻: la sala non viene più disegnata, l'uscita DMX continua normalmente.

Mostrare solo le teste mobili

1. Clicchi su **Mostra** ▾.
2. Clicchi su **Nessuno**, poi spunti «Lyres» (teste mobili).
3. Il pulsante indica «Mostra (N nascoste) ▾». Per mostrare di nuovo tutto: **Mostra** ▾ poi **Tutto**.

Buono a sapersi

- La simulazione è uno strumento di lavoro: si avvicina alla resa reale (colori, zoom, potenza se è nota), ma non sostituisce una prova sul palco.
- Mentre traccia un rettangolo di selezione o fa ruotare la vista 3D, la simulazione non segue più la riproduzione: riprende appena rilascia.
- Le categorie di proiettori derivano dal tipo dichiarato nella loro definizione (testa mobile, LED colore, dimmer, scanner, fumo); un modello il cui nome inizia con «Relais» viene classificato come «Relais» (relè).

- Una scheda grafica recente migliora nettamente la 3D. Al primo avvio, DreamShow chiede a Windows di usare la scheda grafica più performante del PC (l'impostazione «prestazioni elevate» delle impostazioni grafiche di Windows), poi si riavvia da solo per sfruttarla.

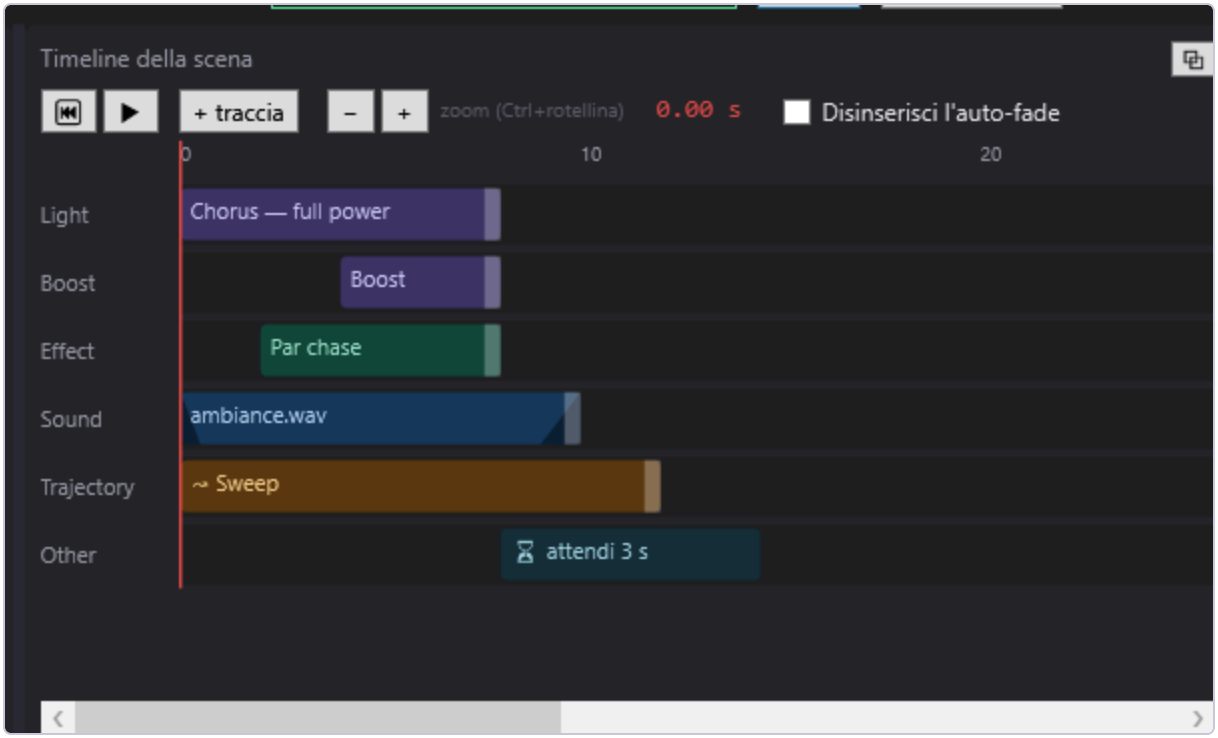
Vedere anche

- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- La calibrazione delle teste mobili
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Gli schermi video
- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La modalità visualizzatore
- Panoramica della schermata principale

La timeline della scena

Ogni scena del Suo show possiede la propria timeline: una linea del tempo, suddivisa in tracce, su cui Lei colloca dei blocchi (luce, effetti, suoni, video, attese, salti…). Quando la scena parte, una linea rossa percorre la timeline da sinistra a destra e fa scattare ogni blocco nel momento in cui lo incontra. Quando la timeline è terminata, la scena si stabilizza sul suo **stato finale** (l'impostazione di luce definita in **Impostazioni della scena**).

Per aprirla: la timeline è il pannello **Timeline della scena** della schermata principale (in alto, a destra della simulazione). Mostra sempre la scena selezionata nel pannello **Scene**.



Che cosa occorre capire prima

- **Una timeline per scena.** Cambiare scena nel pannello **Scene** mostra un'altra timeline.
- Il **tempo zero** della timeline è la fine della dissolvenza in entrata della scena. Durante la dissolvenza (impostata da **Dissolvenza verso la successiva (s):** della scena precedente), non scatta nulla; la timeline parte quando la scena è completamente arrivata. Vedere Dissolvenze e mix.
- **Un blocco è un'escursione temporanea.** Un blocco luce agisce per la sua durata, sopra lo stato finale; alla sua fine, lo stato finale riprende il controllo. Vedere I blocchi luce ed effetti.
- **La fine della timeline** è la fine dell'ultimo blocco, tutte le tracce comprese.

- Qualsiasi modifica della timeline viene presa in considerazione subito (in meno di un secondo), anche durante la riproduzione.

La barra degli strumenti

Resta in alto nel pannello, non scorre con la timeline.

- ⏮: «Riporta la linea di esecuzione a zero». La linea rossa torna all'inizio della scena selezionata. Se il motore stava riproducendo un'altra scena, salta prima sulla scena selezionata. I blocchi posizionati esattamente a 0 s vengono rieseguiti (compresi i comandi extra della scena).
- ▶ / ⏸: «Riproduci / pausa della timeline (modifica: in pausa per impostazione predefinita)». Un clic avvia la riproduzione (il pulsante diventa ⏸); un secondo clic mette in pausa. Il pulsante segue lo stato reale del motore: se un GO fa ripartire la riproduzione dalla finestra della scaletta, passa da solo a ⏸.
- **+ traccia**: aggiunge una traccia vuota in fondo alla scena, chiamata «Traccia N» (N = numero di tracce + 1).
- **−** e **+**: zoom indietro e zoom avanti della timeline (ogni clic moltiplica o divide la scala per 1,25).
- **zoom (Ctrl+rotellina)**: promemoria della scorciatoia. Ctrl + rotella del mouse, ovunque sulla timeline, esegue lo zoom mantenendo fisso l'istante che si trova sotto il puntatore. La sola rotella, sopra il righello graduato, esegue anch'essa lo zoom.
- **Posizione della linea rossa** (testo rosso, tooltip «Posizione della linea rossa»): mostra il tempo della linea rossa, per esempio «12,35 s» oppure «1:05,20» oltre un minuto. Mostra «dissolvenza 2,4 s» durante la dissolvenza in entrata della scena, e il testo dell'attesa in corso quando la scena è ferma su un blocco di attesa (vedere Le attese). È vuoto quando il motore riproduce una scena diversa da quella visualizzata.
- **Disinserisci l'auto-fade**: vedere più avanti, sezione dedicata.

Il righello graduato

In alto sopra le tracce, il righello indica i secondi (poi «1:00», «1:30»… oltre un minuto). La spaziatura delle graduazioni si adatta allo zoom.

- **Clic nel righello**: «Clic = posiziona la linea di esecuzione». La linea rossa salta a quell'istante. Se il motore stava riproducendo un'altra scena, salta prima sulla scena selezionata. I suoni e i video si riallineano alla posizione giusta nel file.
- La timeline mostra almeno 60 secondi, e sempre 10 secondi in più della fine dell'ultimo blocco.

La linea rossa

La linea rossa attraversa il righello e tutte le tracce. Mostra a che punto è la riproduzione della scena **che il motore sta riproducendo**. Compare solo se la scena visualizzata è quella che il motore

riproduce.

- Durante la riproduzione, la timeline scorre per mantenere visibile la linea rossa (si riposiziona al 20 % della larghezza quando esce dallo schermo).
- La simulazione 2D/3D segue la linea rossa: spostare la linea rossa con il mouse mostra l'illuminazione di quell'istante.
- In pausa, lo stato finale della scena viene mostrato per intero (la dissolvenza in entrata è considerata terminata), il che permette di regolare e di muoversi nella timeline.

Le tracce

Una traccia è una riga orizzontale della timeline. Ogni traccia può ricevere qualsiasi tipo di blocco: non esistono tracce riservate alla luce o all'audio. Il nome della traccia compare a sinistra.

Le tracce servono a organizzare, ma hanno anche effetti reali:

- due blocchi luce che si sovrappongono **sulla stessa traccia** fanno un mix (dissolvenza incrociata dall'uno all'altro); su due tracce diverse, si sovrappongono (vedere Dissolvenze e mix);
- due suoni che si sovrappongono sulla stessa traccia fanno una dissolvenza incrociata;
- il blocco **Stop audio** può interrompere solo i suoni lanciati da alcune tracce, indicate con il loro nome;
- un blocco **Buio** spegne solo i proiettori accesi dai blocchi della propria traccia (o tutto, se la sua traccia non ha luce).

Aggiungere una traccia

- Clicchi su **+ traccia**.
- Oppure, se la scena non ha ancora alcuna traccia, rilasci un elemento sulla fascia grigia «Trascini qui un elemento per creare una traccia»: DreamShow crea «Traccia 1» e vi colloca il blocco. Se annulla la finestra di impostazione del blocco, la traccia non viene creata.
- Il pulsante **Aggiungi alla timeline** dell'elenco **Media** crea all'occorrenza una traccia «Media» (o «DMX» per una registrazione DMX).

La traccia corrente

Un clic sul nome di una traccia la rende la **traccia corrente**: il suo nome diventa arancione, preceduto da « ▸ ». Tooltip: «Clic = traccia corrente (riceve i nuovi blocchi) · clic destro = rinomina / elimina».

La traccia corrente riceve i blocchi aggiunti dal pulsante **Aggiungi alla timeline** (elenco **Media**). I blocchi trascinati con il mouse vanno invece sulla traccia in cui li rilascia.

Il menu di una traccia (clic destro sul suo nome)

- **Sposta su la traccia** / **Sposta giù la traccia**: cambia l'ordine delle tracce (disattivato per la prima o l'ultima). L'ordine conta: quando due tracce impostano lo stesso proiettore nello stesso istante, vince la traccia in basso (vedere I blocchi luce ed effetti).
- **Duplica la traccia**: copia la traccia e tutti i suoi blocchi subito sotto; la copia riceve un nome univoco («Luce (2)»…).
- **Copia la traccia**: mette la traccia e i suoi blocchi in memoria.
- **Incolla la traccia**: aggiunge in fondo alla scena visualizzata l'ultima traccia copiata (disattivato finché non è stato copiato nulla). Funziona da una scena all'altra: è il modo di riprendere una traccia in un'altra scena. La traccia incollata diventa la traccia corrente.
- **Rinomina la traccia…**: chiede il nuovo nome («Nome:»). I blocchi **Stop audio** della scena che puntavano il vecchio nome vengono aggiornati.
- **Elimina la traccia**: elimina la traccia e i suoi blocchi. Se la traccia contiene dei blocchi, DreamShow chiede conferma («Eliminare la traccia «…» e i suoi N elementi?»).

Le tracce a due livelli

Quando una traccia contiene sia blocchi **Stop audio** o **Livello sonoro** sia altri blocchi, viene mostrata su due livelli: i blocchi ordinari in alto, i blocchi **Stop audio** e **Livello sonoro** subito sotto. In questo modo un'impostazione di livello non nasconde mai il suono che accompagna.

I blocchi

Rilasciare un blocco

Tutti i blocchi provengono dal pannello **Librerie** (a destra): si **trascinano** con il mouse da un elenco e si **rilasciano** su una traccia, nell'istante voluto.

- Durante il trascinamento, un rettangolo tratteggiato mostra dove arriverà il blocco.
- Il punto di rilascio viene arrotondato al decimo di secondo e **calamitato**: se cade a meno di 8 pixel dall'inizio o dalla fine di un altro blocco della scena (su qualsiasi traccia), o da 0 s, vi si incolla. Una linea gialla tratteggiata mostra la calamitazione.

Che cosa deposita ogni elenco:

Elenco	Blocco creato	Durata iniziale
Gruppi	blocco luce su questo gruppo, con l'impostazione del gruppo nello stato finale	10 s
Effetti	blocco effetto della libreria	10 s
Traiettorie	blocco traiettoria	la durata della traiettoria (10 s se sconosciuta)

Media (audio o video)	blocco media	la durata reale del file (30 s se è sconosciuta)
Media (.DmxStreaming, .bin, .dmx)	blocco registrazione DMX	la durata reale della registrazione (altrimenti 10 s)
Altri	a seconda dell'elemento (vedere più avanti)	a seconda dell'elemento

Alcuni elementi dell'elenco **Altri** aprono subito la loro finestra di impostazione (**Vai alla scena…**, le due sequenze parallele, le due attese, **Display…**, **Robot…**, **Maschera…**, **Effetto dinamico…**, **Pixel mapping…**). Se chiude questa finestra senza confermare, non viene creato alcun blocco.

Spostare un blocco

- **Trascini il blocco** in orizzontale: la sua partenza cambia a passi di 0,1 s. Durante il gesto, il blocco diventa trasparente con un contorno tratteggiato.
- Lo spostamento è **calamitato**: l'inizio **o la fine** del blocco si incolla all'inizio o alla fine di un altro blocco della scena (tutte le tracce) o a 0 s.
- **Per cambiare traccia**, trascini il blocco in verticale sopra un'altra traccia: su quella traccia compare un rettangolo tratteggiato; al rilascio, il blocco vi viene spostato.

Ridimensionare un blocco

I blocchi che hanno una durata (luce, effetto, traiettoria, media, registrazione DMX, effetto dinamico, pixel mapping, **Buio**, **Silenzio**) portano una maniglia chiara sul bordo destro (il puntatore diventa una doppia freccia). La trascini per cambiare la durata, a passi di 0,1 s (minimo 0,1 s). Durante il gesto, il blocco mostra la sua durata («⟷ 12,5 s»).

Gli altri elementi dell'elenco **Altri** sono **eventi istantanei**: conta solo la loro partenza, la loro larghezza serve solo a leggerne il testo. Non hanno maniglia.

Il doppio clic

- Su un blocco **effetto**: passa alla modalità di modifica dell'effetto (banda arancione «MODALITÀ EFFETTO»), vedere I blocchi luce ed effetti.
- Su un blocco **traiettoria**: apre l'editor della traiettoria, vedere Le traiettorie.
- Su un blocco **effetto dinamico**: apre la finestra **Effetto dinamico**, vedere Gli effetti dinamici.
- Su un blocco **pixel mapping**: apre la finestra **Pixel mapping**, vedere Il pixel mapping.
- Su un blocco **Robot** o **Maschera**: apre la sua finestra di impostazione.
- Su tutti gli altri: apre la finestra **Proprietà del blocco** (o la finestra propria dell'evento: **Vai alla scena**, **Attendere un tasto**…).

Il menu di un blocco (clic destro)

- **Proprietà…**: la finestra di impostazione del blocco (partenza, durata, dissolvenze e le impostazioni proprie del suo tipo).
- **Modifica l'effetto…** (solo blocco effetto): passa alla modalità di modifica dell'effetto.
- **Modifica la traiettoria…** (solo blocco traiettoria): apre l'editor della traiettoria.
- **Sostituisci con la selezione + impostazioni correnti** (solo blocco luce): vedere I blocchi luce ed effetti.
- **Elimina**: rimuove il blocco dalla timeline, senza conferma.

La finestra Proprietà del blocco

Per un blocco luce, effetto, traiettoria, effetto dinamico, pixel mapping, un **Buio** o un **Silenzio**:

- **Partenza (s)**: istante di partenza, in secondi dall'inizio della timeline.
- **Durata (s)**: lunghezza del blocco.
- **Dissolvenza in entrata (s)** e **Dissolvenza in uscita (s)**: salita e discesa progressive del blocco (vedere Dissolvenze e mix). Se la somma delle due dissolvenze supera la durata, DreamShow accorcia la dissolvenza in uscita (e la dissolvenza in entrata se da sola supera la durata).

I blocchi media hanno impostazioni in più, descritte in Audio e video nella timeline. Un blocco registrazione DMX ha solo **Partenza (s)** e **Durata (s)**.

I valori negativi o illeggibili vengono ignorati (si mantiene il vecchio valore). Il punto e la virgola sono accettati come separatore decimale.

Che cosa mostra un blocco

- Il suo **testo**: il nome del gruppo o dell'effetto, del file media, oppure un riepilogo dell'evento («→ 3 · Finale», « ⏳ attendere 18:30», «♪ Livello 80 %»…).
- Le sue **dissolvenze**: un triangolo scuro nell'angolo sinistro (dissolvenza in entrata) e nell'angolo destro (dissolvenza in uscita), in scala.
- Una **croce** (come in un software di montaggio video) dove due blocchi si sovrappongono sulla stessa traccia. Tra due blocchi luce, segnala un mix; tra due suoni, una dissolvenza incrociata; tra due **Livello sonoro**, una transizione di livello.
- Il suo **tooltip** (al passaggio del mouse): tipo, partenza, durata, dissolvenze, posizione di riproduzione nel file.
- Un blocco **rosso preceduto da** ⚠ segnala un problema: media assente dalla cartella dei media dello show (« · MEDIA NON TROVATO nella cartella media dello show»), effetto eliminato dalla libreria (« · EFFETTO NON TROVATO nella libreria»), traiettoria assente (« · TRAIETTORIA NON TROVATA (data\trajectoires)»), salto o sequenza parallela la cui scena puntata non esiste più.

I colori dei blocchi sono descritti in I blocchi luce ed effetti.

I tipi di blocchi

Blocco	Da dove proviene	Pagina
Luce (gruppo)	elenco **Gruppi**	I blocchi luce ed effetti
Effetto	elenco **Effetti**	I blocchi luce ed effetti
Traiettoria (↝)	elenco **Traiettorie**	Le traiettorie
Audio, video	elenco **Media**	Audio e video nella timeline
Registrazione DMX (▦)	elenco **Media**	Audio e video nella timeline, Stream DMX da un'IA
Buio (⚫)	elenco **Altri**	I blocchi luce ed effetti
Stop audio, Livello sonoro, Silenzio	elenco **Altri**	Audio e video nella timeline
Attendere un tasto..., Attendere un'ora, una data, il sole...	elenco **Altri**	Le attese
Vai alla scena...	elenco **Altri**	Salti ed etichette di scena
Avvia / Termina una sequenza parallela...	elenco **Altri**	Le sequenze parallele
Effetto dinamico... (∿)	elenco **Altri**	Gli effetti dinamici
Pixel mapping... (⣿)	elenco **Altri**	Il pixel mapping
Display... (🖵)	elenco **Altri**	vedere sotto
Robot... (🤖), Maschera... (🎭)	elenco **Altri**	vedere sotto

Display...

Invia un messaggio agli schermi informativi delle quinte e dei camerini (display backstage) nel momento in cui la linea rossa lo raggiunge. La sua finestra (**Display backstage**) contiene il testo del messaggio (**Messaggio (vuoto = cancella lo schermo):**), pulsanti per inserire valori automatici (**{heure}**, **{durée}**, **{fin}**, **{scène}**, **{suivante}**) e colori (**{rouge}**, **{vert}**, **{jaune}**, **{orange}**, **{bleu}**, **{blanc}**, **{alerte}** per uno sfondo rosso), poi l'elenco **Display destinatari:** da spuntare. Un blocco senza destinatari non fa nulla. I display si dichiarano in **Sala > Display backstage...**. Dettagli: I display backstage.

Robot... e Maschera...

Un blocco **Robot...** dà un comando a un robot umanoide della sala (gesto, frase, ballo...), un blocco **Maschera...** comanda una maschera LED (volto, bocca animata su un suono...). La loro finestra

(**Blocco Robot** o **Blocco Maschera**) chiede il dispositivo interessato, l'azione e la sua impostazione. Un robot si muove solo se la regia lo ha armato. I robot e le maschere si dichiarano nel menu **Sala**. Dettagli: I robot umanoidi e Le maschere LED.

Disinserire l'auto-fade

La casella **Disinserisci l'auto-fade** (a destra della barra degli strumenti) interrompe le concatenazioni automatiche. Il suo tooltip: «Spuntato: nessuna scena si concatena da sola (auto-fade / concatenata), e un GO arriva sulla scena SENZA riprodurne la timeline (stato finale congelato, niente suono, niente blocchi). Si avanza e si riproduce tutto manualmente — utile per modificare/provare.»

Che cosa fa esattamente quando è spuntata:

- Le scene impostate su **Auto** o **Concatenata** non passano più da sole alla successiva, né la **durata max** di una scena in **Loop** (il loop, invece, continua a girare).
- Anche le sequenze parallele non si concatenano più da una scena all'altra.
- Nell'editor, un GO (pulsante **GO (Spazio)** o barra spaziatrice) arriva sulla scena successiva **in pausa, a 0 s**: vede il suo stato finale, non parte alcun suono; clicchi su ▶ per riprodurne la timeline.
- In modalità show, un GO lancia sempre normalmente la scena successiva: la casella vi blocca solo le concatenazioni automatiche.

La stessa casella esiste nella finestra della scaletta; le due sono collegate. Viene deselezionata a ogni avvio di DreamShow.

Che cosa succede a fine timeline (nell'editor)

Quando riproduce una scena con ▶:

- **Scena in «GO manuale», senza Loop**: la riproduzione si ferma da sola subito dopo l'ultimo blocco, come un lettore multimediale a fine brano. La linea rossa resta parcheggiata alla fine, ▶ torna in posizione riproduzione. Per riprodurre di nuovo, clicchi su ⏮ (o nel righello), poi su ▶. Una scena vuota resta a 0 s.
- **Scena in Auto o Concatenata**: la riproduzione continua e la scena passa da sola alla successiva, con la sua dissolvenza (a meno che **Disinserisci l'auto-fade** sia spuntata). La selezione del pannello **Scene** segue (se il pulsante **LIVE** è acceso).
- **Scena in Loop**: la timeline riprende dall'inizio, fino al GO o fino alla durata max.

Il blocco a fine timeline mette in pausa **l'intero motore**, sequenze parallele comprese. Per vedere una sequenza parallela evolvere a lungo, passi in modalità show (vedere Le sequenze parallele).

Il pulsante **GO (Spazio)** resta disattivato finché la timeline della scena in corso non è terminata (tranne per una scena in **Loop**, che GO può sempre abbandonare, e tranne prima della prima scena).

La stessa regola vale nella finestra della scaletta.

Riproduzione nell'editor e in modalità show

	Nell'editor	**In modalità show (finestra della scaletta)**
Scegliere una scena	il motore vi salta sopra (pulsante **LIVE** acceso), senza dissolvenza, a 0 s	si avanza con GO; ◀ Precedente torna indietro
Riproduzione	in pausa per impostazione predefinita; ▶ riproduce	sempre in riproduzione
Fine timeline	arresto a fine timeline (scena in GO manuale)	la linea rossa resta in fondo all'ultimo blocco; la scena mantiene il suo stato finale fino al GO
GO	riproduce la scena successiva (dissolvenza poi timeline), oppure la mostra in pausa se **Disinserisci l'auto-fade** è spuntata	riproduce sempre la scena successiva
Uscita DMX	segue il pulsante **LIVE**	sempre attiva

All'apertura della finestra della scaletta, lo show riparte dallo stato «Pronto» (scena al buio), oppure riprende da dove lo aveva lasciato se aveva chiuso la scaletta nel corso dello show. Alla sua chiusura, l'editor torna sulla scena selezionata, in pausa. Vedere La modalità show e la finestra della scaletta.

Passo dopo passo

Costruire una prima timeline

1. Nel pannello **Scene**, selezioni la scena.
2. In **Impostazioni della scena**, imposti l'illuminazione di un gruppo (per esempio «Frontali» all'80 % in ambra): è il suo stato finale.
3. Trascini il gruppo «Frontali» dall'elenco **Gruppi** sulla fascia «Trascini qui un elemento per creare una traccia», verso 2 s. DreamShow crea «Traccia 1» e un blocco di 10 s che riprende l'impostazione del gruppo.
4. Clic destro sul blocco > **Proprietà...**: imposti **Dissolvenza in entrata (s)** a 2 e **Dissolvenza in uscita (s)** a 3, poi **OK**.
5. Trascini un suono dall'elenco **Media** sulla stessa traccia o su una nuova (**+ traccia**), a 0 s.
6. Clicchi su ⏮ poi ▶: la linea rossa avanza, il suono parte, la luce sale e scende nella simulazione. La riproduzione si ferma dopo l'ultimo blocco.

Riorganizzare una timeline

1. Rinomini le tracce (clic destro sul nome > **Rinomina la traccia...**): «Frontali», «Controluce», «Musica».
2. Trascini un blocco su un'altra traccia per spostarlo.
3. Incolli i blocchi uno dopo l'altro aiutandosi con la calamitazione (linea gialla).
4. Ingrandisca con Ctrl + rotella per posizionare con precisione un blocco breve.

Riprendere una traccia in un'altra scena

1. Clic destro sul nome della traccia > **Copia la traccia**.
2. Selezioni l'altra scena nel pannello **Scene**.
3. Clic destro sul nome di una traccia qualsiasi > **Incolla la traccia** (se la scena non ha alcuna traccia, ne aggiunga prima una con **+ traccia**).

Da sapere

- Nella timeline non esiste l'annullamento (Ctrl+Z). **Elimina** rimuove un blocco senza conferma. Salvi spesso (Ctrl+S).
- Il tasto Canc non elimina un blocco: usi il clic destro > **Elimina**.
- **+ traccia** numera in base al numero di tracce: dopo un'eliminazione, due tracce possono portare lo stesso nome. Le rinomini, soprattutto se usa **Stop audio** per traccia.
- Con il pulsante **LIVE** spento, scegliere una scena nel pannello **Scene** non fa più saltare il motore su di essa; ⏮ o un clic nel righello lo fanno comunque.
- Un blocco traiettoria viene esteso sulla durata del blocco: un blocco più lungo riproduce la traiettoria più lentamente. L'ultimo movimento di una traccia mantiene la sua posizione finale fino alla fine della scena. Vedere Le traiettorie.
- Il pannello può essere staccato in una finestra mobile (pulsante ⧉ della sua intestazione), vedere Panoramica della schermata principale.

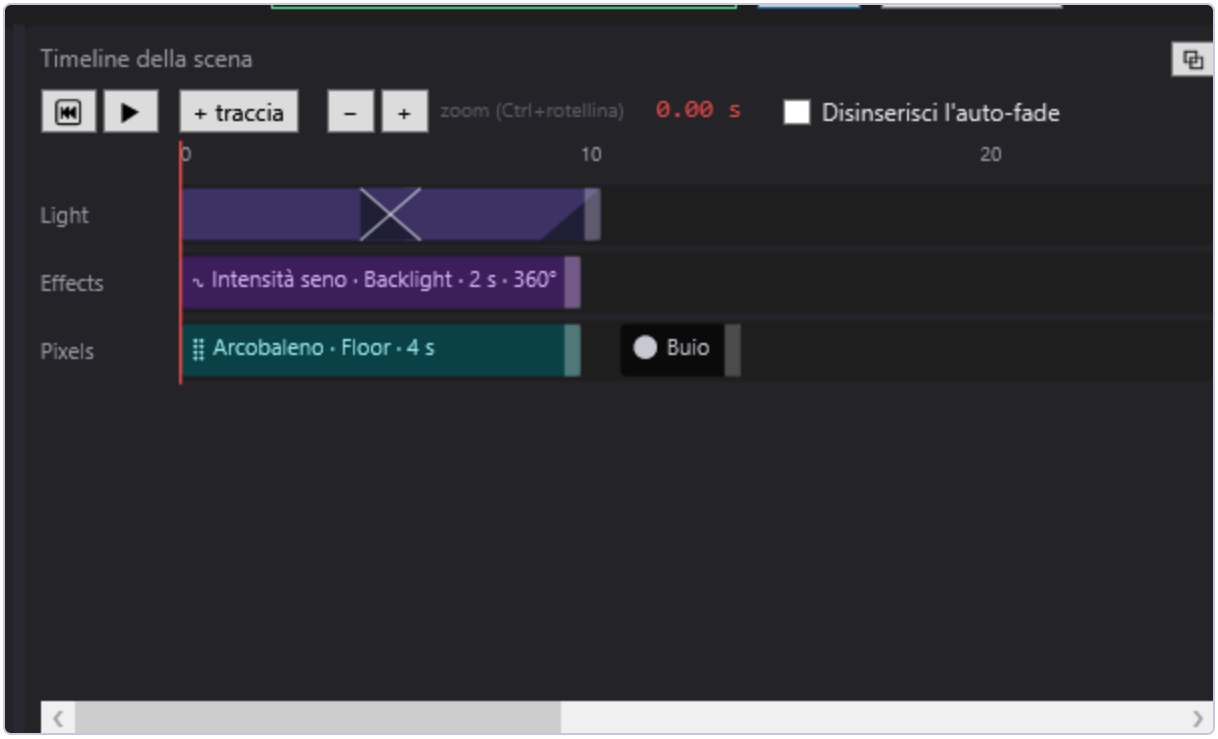
Vedere anche

- I blocchi luce ed effetti
- Dissolvenze e mix
- Audio e video nella timeline
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Salti ed etichette di scena
- Le sequenze parallele
- Le impostazioni della scena
- Il pannello Scene
- Le librerie
- La modalità show e la finestra della scaletta

I blocchi luce ed effetti

I blocchi luce fanno evolvere l'illuminazione durante la scena: un gruppo che sale poi scende, un colore che cambia, un profilo che si accende per il tempo di una battuta. Si collocano sulla timeline, sopra lo **stato finale** della scena, e durano il tempo che si assegna loro. Questa pagina descrive anche il blocco **Buio** e i colori dei blocchi.

Per aprirlo: trascini un gruppo dall'elenco **Gruppi**, o un effetto dall'elenco **Effetti** (pannello **Librerie**), su una traccia del pannello **Timeline della scena**. Il blocco **Buio** si trova nell'elenco **Altri**.



I due tipi di blocchi luce

Il blocco di gruppo

È un blocco che contiene la propria impostazione, per uno o più gruppi o proiettori.

- **Creazione**: trascini un gruppo dall'elenco **Gruppi** su una traccia. Il blocco dura 10 s, senza dissolvenza, e porta il nome del gruppo.
- **Il suo contenuto all'inizio**: l'impostazione di questo gruppo nello stato finale della scena visualizzata (intensità, colore, posizione, canali particolari come la ruota colori o lo zoom). Se il gruppo non è nello stato finale di questa scena, DreamShow prende la sua impostazione da

un'altra scena dello show; se non ne trova nessuna, il blocco porta il gruppo al 100 % in bianco (e apre lo shutter delle teste mobili).
- **Il blocco conserva una copia** di questi valori: modificare in seguito lo stato finale non cambia il blocco.
- **Le palette seguono**: se il gruppo usava palette di colore, di posizione o di fascio, il blocco le mantiene. Modificare una palette aggiorna quindi anche il blocco e, con una palette di posizioni, ogni testa mobile mantiene la propria posizione.

Il blocco di effetto

Un **effetto** è un'impostazione con nome (uno o più gruppi con le loro impostazioni) archiviata nell'elenco **Effetti** e riutilizzabile in tutti gli show.

- **Creazione di un effetto**: spunti i gruppi o i proiettori in **Selezione — gruppi e proiettori**, li regoli, poi clicchi su **+ effetto (selezione)** nell'elenco **Effetti**; assegni un nome (finestra **Nuovo effetto**, «Nome dell'effetto:»). Due effetti non possono avere lo stesso nome («Esiste già un effetto con questo nome.»).
- **Creazione del blocco**: trascini l'effetto dall'elenco **Effetti** su una traccia. Il blocco dura 10 s e porta il nome dell'effetto.
- **Il blocco segue l'effetto**: non contiene una copia, designa l'effetto con il suo nome. Modificare l'effetto modifica tutti i blocchi che lo usano, in tutti gli show.
- Se l'effetto viene eliminato dalla libreria, il blocco diventa rosso con ⚠ («EFFETTO NON TROVATO nella libreria») e non illumina più nulla.

Modificare il contenuto di un blocco

Blocco di effetto: la modalità effetto

Faccia doppio clic sul blocco (o clic destro > **Modifica l'effetto…**). Una striscia arancione compare in alto in **Impostazioni della scena**: «MODALITÀ EFFETTO — «nome»: le impostazioni modificano l'effetto, non la sequenza». I gruppi dell'effetto sono spuntati, l'elenco di destra diventa «Contenuto dell'effetto «nome»».

1. Regoli i cursori (Dim, R, V, B, Pan, Tilt, impostazioni specifiche), come per uno stato finale. La simulazione mostra l'effetto sopra la scena.
2. Clicchi su **✓ Termina la modifica dell'effetto**: l'effetto viene salvato e Lei torna alla modalità sequenza.

Vedere Selezionare i proiettori e regolare la luce per i cursori e Le librerie per l'elenco **Effetti** (doppio clic = modificare, clic destro > **Elimina l'effetto**).

Blocco di gruppo: Sostituisci con la selezione + impostazioni correnti

Un blocco di gruppo non si apre in modifica. Per cambiarne il contenuto, clic destro > **Sostituisci con la selezione + impostazioni correnti**: il blocco riceve, per ogni gruppo o proiettore spuntato, la sua impostazione nello stato finale, con l'intensità, il colore (R, V, B) e la posizione (Pan, Tilt, per le teste mobili) dei cursori attuali. Il testo del blocco diventa l'elenco dei target («Frontale + Controluce»). Senza nulla di spuntato, DreamShow risponde «Spunti prima dei target e regoli il pannello.».

Attenzione: in modalità sequenza, i cursori modificano lo **stato finale** della scena. Se il blocco deve essere diverso dallo stato finale, si ricordi di rimettere lo stato finale com'era dopo la sostituzione, oppure passi piuttosto da un effetto (vedere il passo per passo).

Le impostazioni di un blocco (Proprietà...)

Clic destro > **Proprietà...** (o doppio clic su un blocco di gruppo) apre **Proprietà del blocco**:

- **Partenza (s)**: istante in cui il blocco inizia.
- **Durata (s)**: lunghezza del blocco. Si regola anche con il mouse tramite la maniglia del bordo destro.
- **Dissolvenza in entrata (s)**: tempo di salita. 0 = il blocco si impone di colpo.
- **Dissolvenza in uscita (s)**: tempo di discesa, che termina alla fine del blocco. 0 = il blocco scompare di colpo.

Le dissolvenze sono disegnate come triangoli scuri negli angoli del blocco. La somma delle due dissolvenze non può superare la durata: DreamShow la corregge se necessario.

Come si combinano un blocco e lo stato finale

L'immagine inviata ai proiettori viene costruita a ogni istante (40 volte al secondo), per livelli:

1. **Lo stato finale della scena**, raggiunto dalla dissolvenza in entrata della scena.
2. **I blocchi luce ed effetti**, traccia dopo traccia dall'alto in basso, e su ogni traccia in ordine di partenza. Ogni blocco si posa su ciò che sta sotto.
3. **Le traiettorie, gli effetti dinamici e i pixel mapping**, sopra tutti i blocchi luce.
4. **I blocchi Buio**.
5. **Le registrazioni DMX** (blocchi ▦).
6. **Le sequenze parallele**, mixate alla scaletta (vedere Le sequenze parallele).
7. Il buio generale e i controlli manuali prevalgono su tutto.

Per ogni canale che un blocco regola:

- **Canali di intensità** (dimmer, miscelazione di colori rosso, verde, blu, bianco...): il valore passa progressivamente da ciò che c'è sotto al valore del blocco durante la dissolvenza in entrata, resta al valore del blocco, poi torna a ciò che c'è sotto durante la dissolvenza in uscita.

- **Altri canali** (pan, tilt, zoom, ruote colori e gobo, shutter…): prendono il valore del blocco **fin dal primo istante** del blocco, senza attendere la fine della dissolvenza, e lo mantengono fino alla fine del blocco. Una testa mobile si posiziona quindi prima che la luce salga.
- I canali che il blocco non regola restano come sono sotto.

Alla fine del blocco, ciò che sta sotto riprende il controllo:

- l'intensità torna allo stato finale (dopo la dissolvenza in uscita);
- una posizione che lo stato finale regola torna subito al valore dello stato finale; una posizione che lo stato finale non regola resta dove il blocco l'ha lasciata (una testa mobile non ritorna al finecorsa);
- un proiettore assente dallo stato finale ricade a zero («non elencato = a zero», salvo gli apparecchi impostati per mantenere il proprio valore, come un verricello).

Esempi:

- Stato finale: Frontale al 30 %. Blocco: Frontale al 100 %, dissolvenza in entrata 2 s, dissolvenza in uscita 3 s. → Frontale sale dal 30 al 100 % in 2 s, vi resta, poi ridiscende al 30 % in 3 s.
- Stato finale: Frontale all'80 %. Blocco: Frontale allo 0 %, dissolvenze di 1 s. → un avvallamento: Frontale scende a 0 poi risale all'80 %.
- Stato finale vuoto. Blocco: Controluce blu al 100 %. → i controluce si accendono durante il blocco, poi si spengono.

Quando due blocchi regolano lo stesso proiettore

- **Sulla stessa traccia e sovrapposti**: è un **mix**, uno si fonde nell'altro (colore e posizione compresi). Vedere Dissolvenze e mix.
- **Su due tracce diverse**: si sovrappongono; a piena intensità, **prevale il blocco della traccia più bassa**. Durante la sua dissolvenza in entrata, si mescola con quello sopra. Usi **Sposta su la traccia** / **Sposta giù la traccia** per scegliere quale passa davanti.

Il blocco Buio

Il blocco **Buio** (testo «⚫ Buio», blocco nero) spegne la luce per tutta la sua durata, senza toccare posizioni, colori, ruote né shutter: le teste mobili mantengono il loro puntamento, solo l'intensità scende a 0.

- **Creazione**: trascini **Buio** dall'elenco **Altri** su una traccia. Dura 10 s e si ridimensiona come un blocco luce.
- **Che cosa spegne**:
  - collocato su una traccia che porta anche blocchi luce o traiettorie, spegne **solo i proiettori che questa traccia accende**;
  - collocato su una traccia senza luce, spegne **tutti i proiettori** (buio generale per la sua durata).

- Spegne anche lo stato finale di questi proiettori, e ciò che fanno le traiettorie e gli effetti dinamici.
- **Le sue dissolvenze**: può regolare **Dissolvenza in entrata (s)** e **Dissolvenza in uscita (s)** in **Proprietà...**. Inoltre, sulla propria traccia, DreamShow aggiunge dissolvenze automatiche:
  - se una luce della traccia è accesa quando il Buio inizia, la luce scende verso il buio durante la sovrapposizione, invece di tagliare;
  - se una luce della traccia continua dopo la fine del Buio, risale durante la sovrapposizione.
- Le sequenze parallele, mixate dopo, non vengono spente da un Buio della scaletta.

I colori dei blocchi

Colore del blocco	Tipo
Viola	blocco luce (gruppo)
Verde	blocco di effetto
Marrone arancio (↝)	traiettoria
Viola intenso (∿)	effetto dinamico
Verde acqua (⣿)	pixel mapping
Blu	audio o video
Prugna (▦)	registrazione DMX
Nero (⚫)	Buio
Bordeaux	Stop audio, Livello sonoro, Silenzio
Verde acqua scuro (→)	Vai alla scena
Blu (⇉, ⇥)	sequenze parallele
Verde scuro (⌨)	Attendere un tasto
Blu-grigio (⏳)	Attendere un'ora, una data, il sole
Blu-viola (🖵)	Display
Rosso mattone (🤖)	Robot
Malva (🎭)	Maschera
Rosso vivo con ⚠	blocco in errore (file, effetto o scena non trovati)

Nel pannello **Librerie**, un piccolo quadrato di colore davanti a **Gruppi**, **Media**, **Effetti**, **Traiettorie** e **Altri** ricorda la famiglia di blocchi di ogni elenco.

Passo per passo

Far salire un profilo per il tempo di una battuta

1. Nello stato finale della scena, lasci spento il profilo «Doccia» (oppure lo tolga con **Rimuovi dallo stato finale**).
2. Crei un effetto «Doccia calda»: spunti «Doccia», regoli Dim 90 %, un colore caldo, poi **+ effetto (selezione)**, nome «Doccia calda».
3. Trascini «Doccia calda» dall'elenco **Effetti** su una traccia, a 12 s.
4. Clic destro > **Proprietà…**: **Durata (s)** 20, **Dissolvenza in entrata (s)** 3, **Dissolvenza in uscita (s)** 4. **OK**.
5. ⏮ poi ▶: la doccia sale a 12 s, tiene, e si spegne in 4 s a 32 s.

Dare un colpo di colore su un fondale già acceso

1. Stato finale: «Ciclorama» in blu al 60 %.
2. Trascini «Ciclorama» dall'elenco **Gruppi** su una traccia: il blocco riprende il blu al 60 %.
3. Spunti «Ciclorama», porti i cursori su un rosso al 100 %, poi clic destro sul blocco > **Sostituisci con la selezione + impostazioni correnti**.
4. Riporti i cursori di «Ciclorama» sul blu al 60 % (è lo stato finale che ha appena modificato).
5. Imposti dissolvenze di 1 s: il ciclorama passa al rosso durante il blocco, poi torna al blu.

Fare un buio a metà scena

1. Trascini **Buio** dall'elenco **Altri** su una traccia **senza** blocchi luce, nell'istante voluto.
2. Imposti la sua durata alla lunghezza del buio.
3. In **Proprietà…**, assegni una **Dissolvenza in entrata (s)** (discesa) e una **Dissolvenza in uscita (s)** (ritorno della luce).

Buono a sapersi

- Un Buio collocato **sulla stessa traccia** di un blocco luce più lungo, e interamente all'interno di questo, riceve dissolvenze automatiche di entrata e di uscita lunghe quanto lui: la luce scende allora solo a metà altezza al centro del Buio. Per un buio netto, metta il Buio su un'altra traccia e imposti Lei stesso le sue dissolvenze.
- I blocchi non hanno un pulsante «mantieni l'impostazione dopo la fine». Perché un'impostazione resti, la metta nello stato finale della scena. In uno show importato da ppshow, l'ultimo blocco di una serie di passi mantiene comunque la sua impostazione dopo la sua fine.
- Perché una testa mobile illumini, il suo shutter deve essere aperto: i blocchi creati da un gruppo di teste mobili lo aprono per impostazione predefinita.

- I blocchi luce di una traccia si mescolano in mix solo tra loro: un audio o un video collocato tra due blocchi luce non disturba il mix.

Vedere anche

- La timeline della scena
- Dissolvenze e mix
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Le impostazioni della scena
- Le librerie
- Le palette
- Gli effetti dinamici
- Il pixel mapping
- Le traiettorie

Dissolvenze e mix

DreamShow fa passare la luce da uno stato a un altro in tre modi, che non si comportano allo stesso modo: la **dissolvenza di scena** (quando si passa da una scena alla successiva), la **dissolvenza di un blocco** (la sua salita e la sua discesa) e il **mix** (due blocchi che si sovrappongono su una stessa traccia). Distinguerli bene evita brutte sorprese: una testa mobile che salta invece di scivolare, o un passaggio di colore che fa un avvallamento.

Per aprirlo: la dissolvenza di scena si imposta in **Impostazioni della scena**, campo **Dissolvenza verso la successiva (s)**. Le dissolvenze di un blocco si impostano nella sua finestra **Proprietà…** (clic destro sul blocco). Il mix si ottiene sovrapponendo due blocchi su una stessa traccia del pannello **Timeline della scena**.

In sintesi

	Dissolvenza di scena	**Dissolvenza di un blocco**	**Mix**
Dove si imposta	**Dissolvenza verso la successiva (s)** della scena che si lascia	**Dissolvenza in entrata (s)** / **Dissolvenza in uscita (s)** del blocco	sovrapposizione di due blocchi luce sulla stessa traccia
Quando	al GO, o al concatenamento automatico	all'inizio e alla fine del blocco	durante la sovrapposizione
Intensità e miscelazione di colori	progressivo	progressivo	progressivo
Posizione, zoom, fuoco (teste mobili)	progressivo: le teste mobili scivolano	immediato: valore del blocco fin dal suo inizio	progressivo: le teste mobili scivolano
Ruote, gobo, shutter	cambiano all'inizio della dissolvenza (o alla fine se vanno a 0)	immediato	progressivo (attenzione, vedere più avanti)

Le famiglie di canali

Per sapere che cosa «si dissolve» e che cosa «salta», DreamShow colloca ogni canale di ogni proiettore in una famiglia, in base alla sua definizione nella libreria dei proiettori:

- **Intensità**: dimmer, miscelazione di colori (rosso, verde, blu, bianco, ambra, UV, ciano, magenta, giallo…), celle di una barra o di una matrice.
- **Parametri continui**: pan, tilt, zoom, fuoco, iride, frost, e un canale di colore semplice (un livello da 0 a 255 senza posizioni con nome).
- **Parametri discreti**: shutter e strobo, ruote colori e gobo, prismi, macro, e tutti gli altri canali.

I canali a 16 bit (pan e pan fine, per esempio) sono sempre trattati insieme, come un unico valore: una testa mobile non trema durante una dissolvenza.

La dissolvenza di scena: «Dissolvenza verso la successiva»

Il campo **Dissolvenza verso la successiva (s)** appartiene alla scena che si **lascia**. Il suo tooltip: «durata della dissolvenza applicata USCENDO da questa scena (al GO o in automatico), verso lo stato della scena successiva. La timeline della scena successiva parte alla fine della dissolvenza.»

Che cosa succede al GO (o al concatenamento automatico):

1. DreamShow parte da ciò che è **realmente sul palco** in quell'istante (stato finale della scena lasciata, più i blocchi ancora attivi).
2. Per la durata della dissolvenza, tutto scivola verso lo **stato finale della scena successiva**:
    - l'intensità e i parametri continui passano progressivamente da un valore all'altro (le teste mobili si spostano durante la dissolvenza);
    - i parametri discreti prendono il loro nuovo valore **all'inizio** della dissolvenza; se vanno a 0 (shutter chiuso, ruota a riposo), cambiano solo **alla fine**, perché la luce non scompaia prima che la sua intensità sia scesa.
3. Alla fine della dissolvenza, la timeline della scena successiva parte a 0 s.

Durante la dissolvenza, l'editor e la finestra della scaletta mostrano «dissolvenza 2,4 s» (tempo rimanente). La scaletta ricorda anche la dissolvenza di una scena («→ dissolvenza 5 s»).

Ciò che **non** fa dissolvenza: scegliere una scena nel pannello **Scene** dell'editor, ◀ **Precedente** nella scaletta, un blocco **Vai alla scena…**, la ripresa dopo un crash. Questi salti sono istantanei.

I video della scena lasciata si fermano all'inizio della dissolvenza; gli audio continuano (vedere Audio e video nella timeline).

La dissolvenza di un blocco

Dissolvenza in entrata (s) e **Dissolvenza in uscita (s)** regolano la salita e la discesa di un blocco luce, di effetto, di traiettoria, di effetto dinamico o di pixel mapping. Riguardano **solo l'intensità**:

- l'intensità del blocco sale da ciò che c'è sotto durante la dissolvenza in entrata, e vi ridiscende durante la dissolvenza in uscita;
- la posizione, lo zoom, le ruote e lo shutter prendono il valore del blocco **fin dal suo primo istante**, e lo mantengono fino alla sua fine.

È voluto: una testa mobile si posiziona mentre la sua luce sale, invece di spazzare la scena; e uno shutter non attraversa mai i suoi valori di strobo.

La dissolvenza in uscita termina alla fine del blocco. La somma delle due dissolvenze non supera mai la durata del blocco.

Il mix

Quando **due blocchi luce o di effetto si sovrappongono sulla stessa traccia**, il primo si fonde nel secondo, come due clip che si sovrappongono in un software di montaggio video. La timeline disegna una croce sulla sovrapposizione.

Durante la sovrapposizione:

- **Ciò che i due blocchi regolano** (gli stessi canali degli stessi proiettori) scivola dal valore del primo blocco a quello del secondo, **qualunque sia la famiglia del canale**: intensità, colore, posizione, zoom… Il primo blocco resta a piena intensità durante questo tempo (nessun avvallamento a metà).
- **Ciò che regola solo il primo blocco** si spegne durante la sovrapposizione: la sua dissolvenza in uscita viene sostituita dalla durata della sovrapposizione.
- **Ciò che regola solo il secondo blocco** sale durante la sovrapposizione: la sua dissolvenza in entrata vale almeno la durata della sovrapposizione.

Il mix avviene solo tra due blocchi **consecutivi di una stessa traccia**. Su due tracce diverse, due blocchi non si mescolano: si sovrappongono (vedere I blocchi luce ed effetti).

Altre sovrapposizioni fanno anch'esse una dissolvenza automatica, ciascuna nella propria famiglia:

- due **audio** sulla stessa traccia: dissolvenza incrociata (vedere Audio e video nella timeline);
- due **Livello sonoro** sulla stessa traccia: il livello passa dall'uno all'altro;
- un **Buio** e una luce della stessa traccia: la luce scende verso il buio o ne risale.

Esempi

Un colore che gira dolcemente

Traccia «Ciclorama»: blocco A, ciclorama rosso al 100 %, da 0 a 10 s; blocco B, ciclorama blu al 100 %, da 8 a 20 s. → Da 8 a 10 s, il ciclorama passa dal rosso al blu attraverso il viola, senza abbassarsi. La croce copre 8–10 s.

Se B è su un'altra traccia (più in basso), non c'è mix: a 8 s, B si posa sopra A. Senza dissolvenza in entrata, il ciclorama passa al blu di colpo; con una dissolvenza in entrata, l'intensità dei colori scivola verso il blu durante questa dissolvenza.

Teste mobili che scivolano dal cantante al pianoforte

Traccia «Teste mobili»: blocco A, teste mobili che puntano il cantante, da 0 a 15 s; blocco B, teste mobili che puntano il pianoforte, da 13 a 30 s. → Da 13 a 15 s, le teste mobili si spostano dal cantante al pianoforte, con il fascio acceso.

Stessa cosa senza sovrapposizione (A da 0 a 15 s, B da 15 a 30 s con una dissolvenza in entrata di 2 s): a 15 s, le teste mobili saltano direttamente sul pianoforte, e solo la loro intensità risale in 2 s.

Un passaggio da giorno a sera al GO

Scena 1 «Giorno»: **Dissolvenza verso la successiva (s)** = 8. Scena 2 «Sera»: stato finale più caldo e più basso, teste mobili riposizionate. → Al GO, in 8 s, la luce si abbassa e si scalda, le teste mobili scivolano verso le loro nuove posizioni. Un cambio di gobo, invece, avviene all'inizio della dissolvenza. La timeline di «Sera» parte poi.

Un «buio in mezzo» voluto

Traccia «Frontale»: blocco A da 0 a 10 s con **Dissolvenza in uscita (s)** 2; blocco B da 10 a 20 s con **Dissolvenza in entrata (s)** 2, senza sovrapposizione. → Il frontale scende fino allo stato finale (o al buio se lo stato finale non lo accende) tra 8 e 10 s, poi risale con l'impostazione di B tra 10 e 12 s.

Passo per passo: impostare una dissolvenza incrociata di due blocchi

1. Collochi i due blocchi sulla **stessa traccia**.
2. Trascini il secondo blocco verso sinistra finché non si sovrappone alla fine del primo per la durata voluta (per esempio 3 s). Compare una croce.
3. Lasci la **Dissolvenza in entrata (s)** del secondo blocco a 0 (la sovrapposizione fa il lavoro).
4. ⏮ poi ▶ per verificare nella simulazione.

Buono a sapersi

- Durante un mix, anche le ruote colori e gobo, e lo shutter, scivolano da un valore all'altro se i due blocchi li regolano in modo diverso: la ruota scorre, lo shutter può attraversare valori di strobo. Dia ai due blocchi gli stessi valori per questi canali, oppure separi i blocchi.
- Se il secondo blocco di un mix ha una dissolvenza in entrata più lunga della sovrapposizione, i proiettori regolati da entrambi i blocchi restano al livello raggiunto alla fine del mix; quelli che accende solo il secondo blocco seguono la sua dissolvenza in entrata fino in fondo.

- In una sequenza parallela, due blocchi che si sovrappongono fanno solo una dissolvenza di intensità: colore e posizione vi cambiano di colpo.
- Durante una pausa (editor fermo, blocco di attesa), la dissolvenza di scena è considerata terminata: l'editor mostra direttamente lo stato finale.

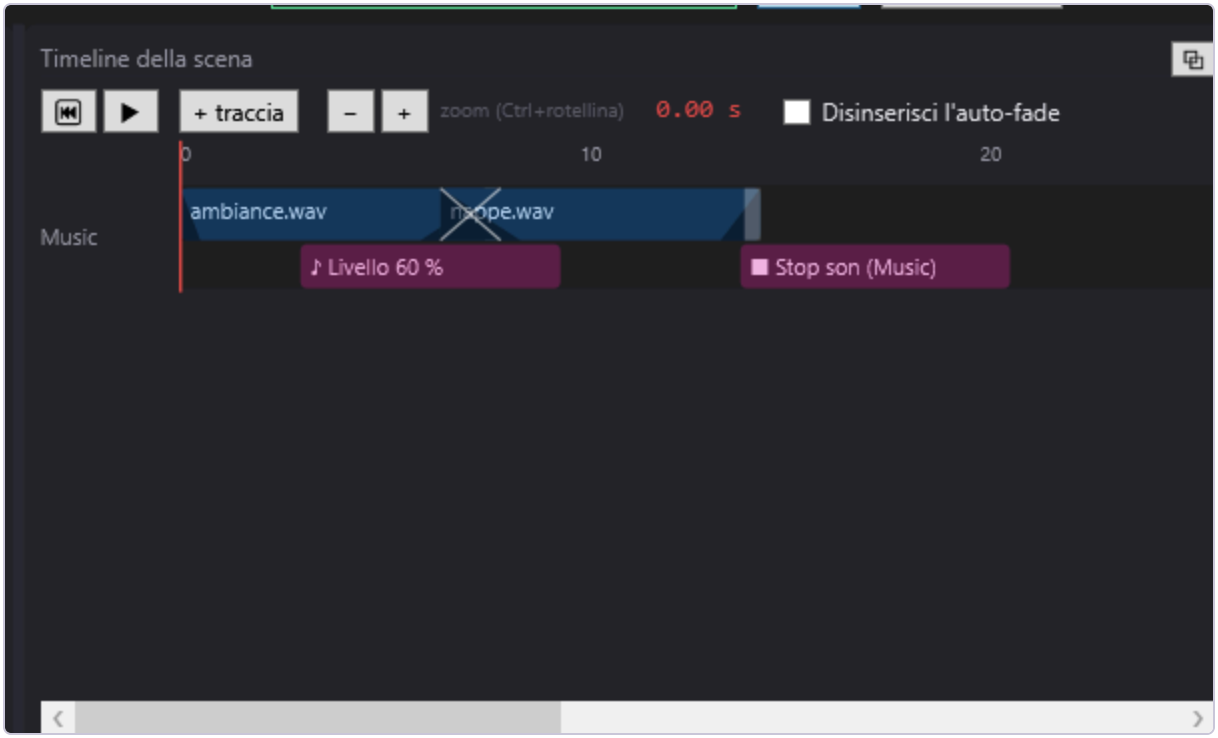
Vedere anche

- I blocchi luce ed effetti
- La timeline della scena
- Le impostazioni della scena
- Audio e video nella timeline
- Le traiettorie
- Glossario

Audio e video nella timeline

Gli audio e i video del Suo spettacolo si collocano sulla timeline delle scene, come i blocchi luce: partono quando la linea rossa li raggiunge, con le loro dissolvenze, e seguono la linea rossa quando Lei si sposta nella timeline. Questa pagina descrive anche i blocchi **Stop audio**, **Silenzio** e **Livello sonoro** dell'elenco **Altri**, e le registrazioni DMX.

Per aprirlo: trascini un file dall'elenco **Media** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**, oppure lo selezioni e clicchi su **Aggiungi alla timeline**. **Stop audio**, **Silenzio** e **Livello sonoro** si trascinano dall'elenco **Altri**.



I file media

I media di uno show sono archiviati nella sua cartella dei media (**File > Apri la cartella dei media dello show**). L'elenco **Media** mostra questa cartella.

- **Importa media...**: copia uno o più file nella cartella dei media dello show.
- ↻: «Aggiorna l'elenco dei media».
- **Aggiungi alla timeline**: colloca il media selezionato a 0 s sulla traccia corrente (o su una traccia «Media», creata se necessario). Se nulla è selezionato, si apre una finestra di scelta del file; il file scelto viene copiato nella cartella dei media dello show, poi collocato sulla timeline.

- Clic destro su un media: ▶ **Riproduci** (ascolta o visualizza il file per prova), ■ **Ferma**, **Modifica con GoldWave**, **Apri la cartella del media**, **Elimina il media**. Vedere Le librerie.

DreamShow riconosce il tipo dall'estensione:

- **Audio**: .mp3, .wav, .flac, .ogg, .m4a, .aac, .wma. Riprodotto da DreamShow stesso, sull'uscita audio di Windows.
- **Registrazione DMX**: .DmxStreaming, .bin, .dmx (vedere più avanti).
- **Video**: tutti gli altri file (.mp4, .avi, .mov, .mkv…). Riprodotto dal lettore video di DreamShow (ppvideoplayer) su uno schermo della sala, o da un player video IP.

Il blocco media

Un blocco media è blu e porta il nome del file. La sua durata iniziale è la durata reale del file (30 s se è sconosciuta; si corregge da sola non appena il file è stato letto una prima volta). Se il file manca nella cartella dei media, il blocco è rosso con ⚠ («MEDIA NON TROVATO nella cartella media dello show»).

Le impostazioni (Proprietà…)

Clic destro > **Proprietà…** o doppio clic:

- **Partenza (s)**: istante in cui il media parte.
- **Durata (s)**: tempo di riproduzione. Alla fine del blocco, il media si ferma, anche se il file è più lungo. Un blocco più lungo del file non prolunga il file.
- **Dissolvenza in entrata (s)**: salita dell'audio dal silenzio, o comparsa del video dal buio.
- **Dissolvenza in uscita (s)**: discesa dell'audio verso il silenzio, o dissolvenza al nero del video; termina alla fine del blocco. Per un video, 0 lascia che il lettore video applichi la propria impostazione predefinita.
- **Riproduci da (s)**: posizione di partenza nel file (per esempio 12 per saltare i primi 12 secondi). 0 = dall'inizio.
- **Caricamento**: quando il file viene aperto in anticipo, perché la partenza sia immediata:
  - **Al caricamento della scena** (predefinito): aperto quando la scena diventa la scena in corso, o quella che la precede; rilasciato quando la si lascia;
  - **Al caricamento del progetto**: aperto all'apertura dello show e mantenuto;
  - **Senza precaricamento**: aperto solo al momento della riproduzione (possibile lieve ritardo).
- **Schermo** (solo video): lo schermo della sala in cui viene riprodotto il video. **(tag del file / predefinito)** lascia che il lettore video scelga in base al nome del file, altrimenti il suo schermo predefinito; le altre scelte sono gli schermi dichiarati in **Sala > Schermi…**. Vedere Gli schermi video.

Indicazioni nel nome di un file video

Il lettore video legge indicazioni scritte tra parentesi nel nome del file, per esempio `generique (M=2) (FI=1500) (LOOP).mp4`. Servono quando il blocco lascia **(tag del file / predefinito)**.

Indicazione	Effetto
`(M=2)`	riproduce il video sul monitor 2 di Windows
`(LOOP)`	riproduce il video in loop
`(FI=1500)`	dissolvenza in entrata di 1 500 millisecondi (1 000 per impostazione predefinita)
`(FO=800)`	dissolvenza in uscita di 800 millisecondi (500 per impostazione predefinita)
`(PI=500)`	alla messa in pausa, il video rallenta progressivamente per 500 millisecondi prima di fermarsi
`(PO=500)`	alla ripresa, il video accelera progressivamente per 500 millisecondi
`(AMBI)`	attiva l'ambilight: vedere `AMBILIGHT=` in Le impostazioni della scena

Le dissolvenze in entrata e in uscita impostate su un blocco della timeline sostituiscono quelle del nome del file.

Non esiste un'impostazione di volume né di loop per blocco:

- il volume è generale (cursori del pannello **Audio** e blocchi **Livello sonoro**);
- per ripetere un audio o un video, spunti **Loop** nelle impostazioni della scena: a ogni giro, la timeline riparte da 0 e i media ripartono (vedere Salti ed etichette di scena).

Gli audio

- **Seguono la linea rossa**: cliccare nel righello a metà di un audio lo fa riprodurre a partire da quel punto; mettere in pausa lo mette in pausa.
- **Due audio che si sovrappongono sulla stessa traccia** fanno una dissolvenza incrociata: il primo scende e il secondo sale durante la sovrapposizione (una dissolvenza impostata più lunga viene mantenuta). Una croce compare sulla sovrapposizione.
- **Su due tracce diverse**, due audio suonano insieme. Lo stesso file può persino essere riprodotto due volte contemporaneamente da due tracce.
- **Un audio continua dopo il cambio di scena**: un GO non lo interrompe. Se suona ancora quando passa alla scena successiva, continua fino alla fine del file (se ha una dissolvenza in uscita, si spegne dove terminava il suo blocco). Per fermarlo, collochi nella scena successiva uno **Stop audio** o un **Silenzio**.
- Il pulsante **Disattiva i suoni** del pannello **Audio** (e della scaletta) ferma immediatamente tutti gli audio. Vedere Registro, Audio e Orologio.

I video

- Un video si ferma quando si lascia la sua scena (il lettore fa una dissolvenza al nero).
- Su uno schermo Windows, il video segue la linea rossa: cliccare nel righello a metà del blocco lo fa ripartire dal fotogramma giusto; in pausa, l'immagine resta ferma sulla posizione della linea rossa.
- Su un player video IP, il video parte dal file associato a una posizione (slot) del player: il blocco mostra allora «· slot A» accanto al nome. Il file deve essere associato a uno slot in **Sala > Schermi…**. Un player IP non segue gli spostamenti della linea rossa.
- Due video che si sovrappongono non fanno una dissolvenza incrociata automatica: ciascuno mantiene le proprie dissolvenze.
- Con uno schermo collocato nella sala, il video compare anche nella simulazione 2D/3D, agganciato alla linea rossa. Vedere La simulazione 2D e 3D.

Stop audio

Interrompe degli audio in un istante preciso.

- **Creazione**: trascini **Stop audio** dall'elenco **Altri** su una traccia. È un evento istantaneo.
- **Impostazioni** (finestra **Stop audio — tracce da fermare**):
  - **Partenza (s)**: istante dell'interruzione.
  - **Durata (s)**: larghezza del blocco solo sullo schermo; l'interruzione è immediata.
  - **Tutte le tracce** (spuntato per impostazione predefinita): interrompe tutti gli audio.
  - una casella per ogni traccia della scena (attive quando **Tutte le tracce** non è spuntato): interrompe solo gli audio avviati dalle tracce spuntate. Se nessuna è spuntata, tutti gli audio vengono interrotti.
- Il blocco mostra «■ Stop audio (tutte)» o l'elenco delle tracce interessate.
- Le tracce sono riconosciute dal loro **nome**: viene interrotto anche un audio avviato in una scena precedente da una traccia con lo stesso nome. È il modo per fermare, nella scena 3, la musica avviata dalla traccia «Musica» della scena 2.
- Uno **Stop audio** e un nuovo audio collocati nello stesso istante: il vecchio audio viene interrotto per primo, poi parte il nuovo.

Silenzio

Fa tacere tutti gli audio, in dissolvenza se un audio della scena sta suonando.

- **Creazione**: trascini **Silenzio** dall'elenco **Altri** su una traccia. Il blocco dura 3 s e si ridimensiona.
- **Che cosa fa**: alla sua partenza, ferma **tutti** gli audio. Se un audio della scena sta suonando in quel momento, tutti gli audio scendono in dissolvenza per la durata del blocco (o fino alla fine di quell'audio se termina prima). Altrimenti, l'interruzione è immediata.
- Il blocco mostra « Silenzio — dissolvenza 3 s».
- La sua finestra **Proprietà…** propone **Dissolvenza in entrata (s)** e **Dissolvenza in uscita (s)**, ma conta solo la **Durata (s)**.

Livello sonoro

Cambia il volume generale degli audio di DreamShow, come se Lei muovesse i cursori S e D del pannello **Audio** (che peraltro si muovono sullo schermo).

- **Creazione**: trascini **Livello sonoro** dall'elenco **Altri** su una traccia. Il blocco riprende i livelli attuali del pannello **Audio** e dura 5 s.
- **Impostazioni** (finestra **Livello sonoro**):
  - **Partenza (s)**: istante del cambiamento.
  - «Volume gauche (%)» (Volume sinistro (%)) e «Volume droit (%)» (Volume destro (%)): da 0 a 100.
  - **Durata (s)**: serve alle transizioni (vedere sotto).
- **Comportamento**: il livello cambia di colpo alla partenza del blocco. Quando due blocchi **Livello sonoro** si sovrappongono sulla stessa traccia, il livello scivola dal primo al secondo durante la sovrapposizione (tooltip «sovrapposizione = dissolvenza incrociata»).
- Il livello è uno **stato**: resta in vigore, anche nelle scene successive, fino al prossimo **Livello sonoro** o finché Lei non muove i cursori. Quando sposta la linea rossa, DreamShow riapplica l'ultimo livello collocato prima di essa.
- Il blocco mostra «♪ Livello 80 %», o «♪ Livello S 80 % D 60 %» se i due lati differiscono. In uno show importato da ppshow, «· dissolvenza master» indica un livello che segue la dissolvenza in entrata della scena.
- Su una traccia che porta anche altri blocchi, **Stop audio** e **Livello sonoro** vengono visualizzati su un livello inferiore.

Stop audio, **Silenzio** e **Livello sonoro** agiscono sugli audio riprodotti da DreamShow (file audio). Non regolano l'audio dei video.

Le registrazioni DMX

Un file .DmxStreaming (flusso DMX, per esempio prodotto da un'IA o dalla modalità visualizzatore) o una registrazione .bin / .dmx depositati dall'elenco **Media** diventano un blocco prugna «▦ nome del file».

- La sua durata iniziale è la durata reale della registrazione.
- **Proprietà…**: solo **Partenza (s)** e **Durata (s)** (nessuna dissolvenza).
- Finché la linea rossa è nel blocco, la registrazione viene riprodotta nella posizione giusta: un .DmxStreaming pilota solo i propri canali, su qualsiasi universo; un .bin o .dmx sostituisce interamente il primo universo. La pausa congela l'immagine, un clic nel righello la riposiziona.

Vedere Stream DMX da un'IA e La modalità visualizzatore.

Passo per passo

Una musica d'ingresso che si concatena con una seconda

1. Importi «entree.mp3» e «valse.mp3» (**Importa media…**).
2. Crei una traccia «Musica» (**+ traccia**, poi clic destro > **Rinomina la traccia…**).
3. Trascini «entree.mp3» su «Musica» a 0 s; gli assegni una **Dissolvenza in entrata (s)** di 3.
4. Trascini «valse.mp3» sulla stessa traccia, in modo che si sovrapponga agli ultimi 4 secondi di «entree.mp3»: compare una croce, le due musiche si fondono l'una nell'altra.
5. ⏮ poi ▶ per ascoltare.

Interrompere la musica della scena precedente

1. Nella scena 2, la traccia «Musica» avvia una musica che dura più a lungo della scena.
2. Nella scena 3, aggiunga una traccia, trascini **Stop audio** a 0 s.
3. Faccia doppio clic su di esso, tolga la spunta a **Tutte le tracce**, spunti «Musica» se esiste una traccia con questo nome nella scena 3 (altrimenti, chiami prima una traccia «Musica»). **OK**.
4. Al GO verso la scena 3, la musica si ferma; gli altri audio continuano.

Per una fine dolce, usi piuttosto **Silenzio**: collocato mentre un audio della scena sta ancora suonando, fa scendere tutti gli audio per la sua durata.

Abbassare la musica sotto una battuta

1. Su una stessa traccia, collochi un **Livello sonoro** a 10 s (100 %, durata 2 s), poi un secondo a 11 s impostato al 40 %: si sovrappongono di 1 s, il livello scende dal 100 al 40 % in 1 s.
2. Più avanti sulla stessa traccia, a 30 s, collochi un **Livello sonoro** al 40 % (durata 3 s), poi un altro a 31 s al 100 %: il livello risale in 2 s.

Proiettare un video sullo schermo di fondo

1. Dichiari lo schermo in **Sala > Schermi…** (per esempio «Fondo»).
2. Trascini il video su una traccia «Video».
3. **Proprietà…**: **Schermo** = «Fondo», **Dissolvenza in entrata (s)** 2, **Dissolvenza in uscita (s)** 2.
4. Il video compare in dissolvenza alla partenza del blocco e va al nero alla sua fine.

Buono a sapersi

- Un audio avviato in una scena non viene interrotto dal GO: preveda uno **Stop audio** o un **Silenzio** dove deve fermarsi, oppure regoli la durata del suo blocco.
- Durante un blocco di attesa, gli audio e i video della scena vanno in pausa con la timeline (vedere Le attese).
- Il pulsante **Disattiva i suoni** ferma tutto, sia nell'editor sia in spettacolo.
- Un robot può dire un testo registrato e farlo sentire anche nell'impianto audio: vedere I robot umanoidi.

Vedere anche

- La timeline della scena
- Dissolvenze e mix
- Gli schermi video
- Registro, Audio e Orologio
- Le librerie
- Show, file e progetti
- Stream DMX da un'IA

Le attese (tasto, ora, data, sole)

Un blocco di attesa ferma la timeline della scena in un punto preciso, finché non è soddisfatta una condizione: la pressione di un tasto scelto (**Attendere un tasto...**), oppure un momento del calendario (**Attendere un'ora, una data, il sole...**): una durata, un orario, una data dell'anno, l'alba o il tramonto. Il secondo tipo di attesa riparte da solo, senza nessuno in regia: è la base dell'illuminazione architetturale.

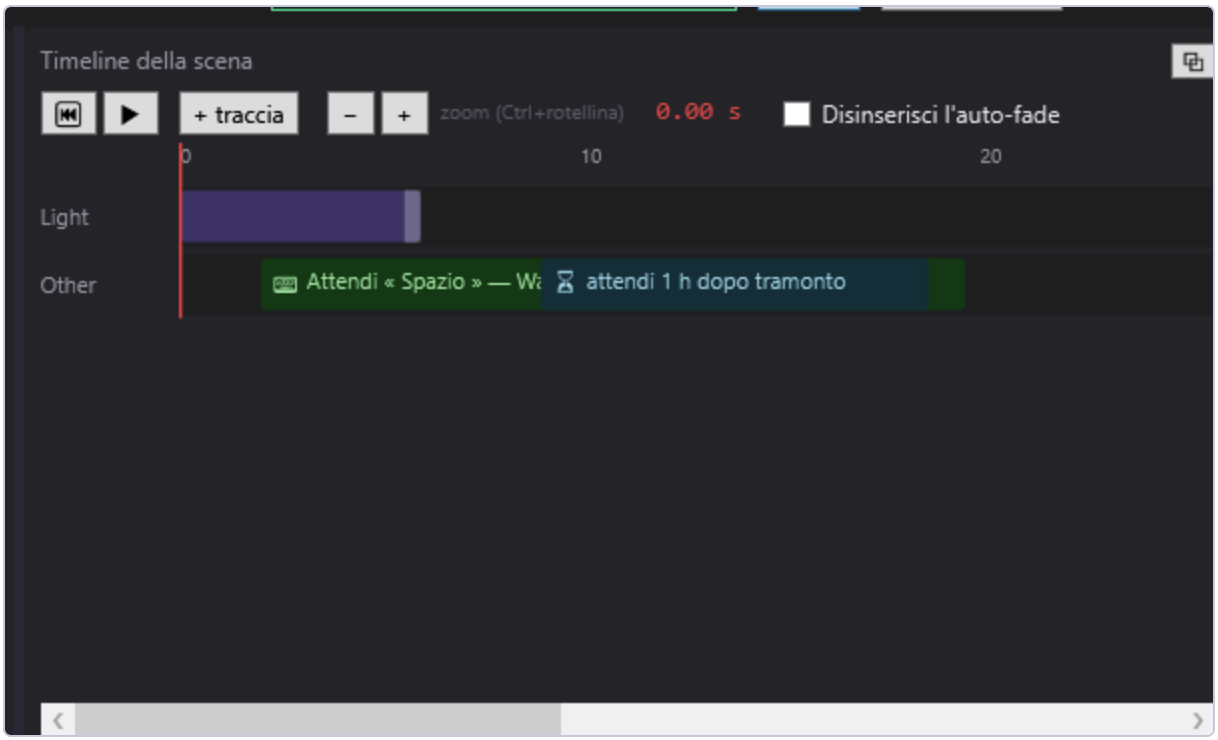
Per aprirlo: trascini **Attendere un tasto...** oppure **Attendere un'ora, una data, il sole...** dall'elenco **Altri** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**. La finestra di impostazione si apre subito; faccia doppio clic sul blocco per riaprirla.

Che cosa succede durante un'attesa

Quando la linea rossa raggiunge un blocco di attesa:

- la **timeline della scena si ferma** in quel punto: i blocchi successivi non partono;
- la luce **resta così com'è** in quell'istante (stato finale, più i blocchi in corso, congelati nella loro posizione; un effetto dinamico si ferma sul posto); l'uscita DMX continua normalmente;
- i **suoni e i video della scena vanno in pausa**, e ripartono alla ripresa;
- anche le **sequenze parallele** in corso si congelano fino alla ripresa;
- alla ripresa, la timeline continua esattamente da dove si era fermata.

Un'attesa è un evento istantaneo: conta solo la sua partenza.



Attendere un tasto…

Ferma la scena finché l'operatore non preme un tasto preciso della tastiera. Utile per aspettare un segnale dal palco senza uscire dalla scena (fine di un applauso, entrata di un attore).

La finestra «Attendere un tasto»

- **Partenza (s)**: istante in cui la scena si ferma.
- **Tasto**: il tasto atteso (**Spazio** per impostazione predefinita). Per cambiarlo, clicchi su **Definisci…** (il pulsante mostra «Premere un tasto…»), poi prema il tasto desiderato. Questa cattura volontaria evita di registrare per errore Tab, Invio o Esc spostandosi nella finestra. I tasti sono visualizzati con il loro nome: **Spazio**, **Invio**, **Esc**, **Backspace**, **Pagina** ↓, **Pagina** ↑, ← **Sinistra**, **Destra** →; gli altri con il loro nome Windows (per esempio «F5», «A», «D1» per il tasto 1 della tastiera principale).
- **Messaggio durante l'attesa:** testo visualizzato durante l'attesa (facoltativo), per esempio «Attendere la fine degli applausi».
- **OK** / **Annulla**.

Il blocco mostra «⌨ Attendi «Spazio» — inizio del messaggio».

Durante l'attesa

- **Nella finestra della scaletta**, la zona del messaggio mostra il Suo messaggio in grande, con il tasto («⌨ «Spazio»»); senza messaggio, mostra «⌨ Premere «Spazio»».
- **Nell'editor**, la posizione della linea rossa viene sostituita da «⌨ attesa «messaggio» → «Spazio»».

- L'attesa si libera quando si preme **quel** tasto, mentre la finestra di DreamShow (editor o scaletta) ha il focus. Un altro tasto non fa nulla.
- Il tasto atteso viene servito per primo: se è anche il tasto del GO, libera l'attesa **senza** fare un GO.
- Un telecomando OSC può anche liberare l'attesa con il comando `/dreamshow/key` seguito dal nome Windows del tasto (Space, F5…). Vedere Il telecomando OSC.
- Un telecomando per presentazioni invia in genere **Pagina ↓**: scelga questo tasto per liberare l'attesa con il telecomando. Vedere Il telecomando (tasti GO).

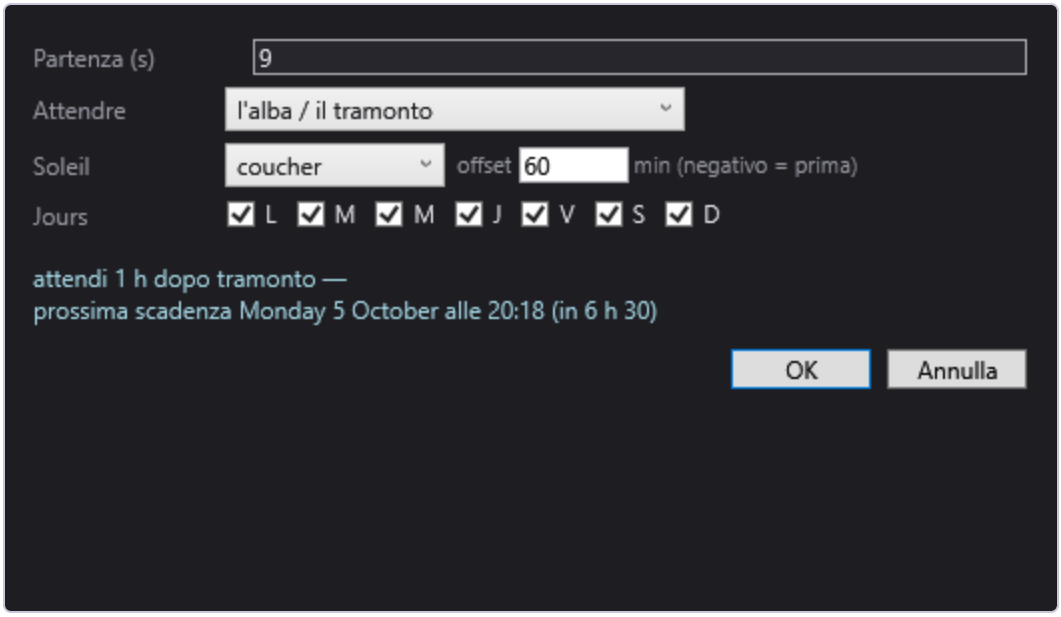
Attendere un'ora, una data, il sole…

Ferma la scena fino a un momento dato, poi **riparte da sola**, senza GO. Tooltip del blocco: «Lo spettacolo riprende da solo alla scadenza; GO la ignora.»

La finestra «Attendere un'ora, una data, il sole»

- **Partenza (s)**: istante in cui la scena si ferma.
- **Attendere**: il tipo di regola. A seconda della scelta, viene visualizzata una sola delle righe seguenti.
  - **una durata**: riga **Durata**. Il tempo di attesa, contato a partire dal momento in cui la linea rossa raggiunge il blocco. Scritture accettate: «90» o «90 s» (secondi), «5 min» (o «5 m», «5 mn»), «2 h», «1h30», «1:30» (= 1 h 30), «01:30:00». Valore proposto: «1 h».
  - **un orario** (scelta predefinita alla creazione): riga «Heure» (Ora), nel formato «hh:mm» («18:30»; sono accettati anche «18h30» e «18h»). Valore proposto: 18:30.
  - **una data (ogni anno)**: riga «Date» (Data), nel formato «jj/mm [hh:mm]» (giorno/mese [ora:minuti]), per esempio «24/12 18:00». L'ora è facoltativa (senza ora: mezzanotte, all'inizio del giorno). La regola ritorna ogni anno. Il 29/02 viene raggiunto solo negli anni bisestili. Valore proposto: «24/12 18:00».
  - **l'alba / il tramonto**: riga «Soleil» (Sole), con l'elenco **tramonto** / **alba** e l'**offset** in minuti («min (negativo = prima)»): 60 = un'ora dopo, -15 = un quarto d'ora prima. Valore proposto: 60.
- «Jours» (Giorni; per **un orario** e **l'alba / il tramonto** soltanto): caselle **L M M J V S D** (lunedì-domenica; le iniziali francesi sono mostrate così nella finestra). Tolga la spunta ai giorni in cui la regola non deve applicarsi: per esempio tutto tranne **S** e **D** per «solo nei giorni feriali». Con tutte spuntate, o tutte non spuntate, significa «tutti i giorni».
- **L'anteprima** (testo blu in basso): la regola in chiaro e la sua **prossima scadenza**, per esempio «attendre 18h30 (sauf sam, dim) — prochaine échéance lundi 6 octobre à 18h30 (dans 3 h 12)» (attendere le 18:30 (tranne sab, dom) — prossima scadenza lunedì 6 ottobre alle 18:30 (tra 3 h 12)). Si aggiorna a ogni modifica. Se la regola è impossibile (ora scritta male…), mostra «regola impossibile da soddisfare: il blocco verrebbe ignorato al passaggio».
- **OK** / **Annulla**.

Il blocco mostra la regola: « ⌛ attendre 18h30 (sauf sam, dim)», « ⌛ attendre 1 h après le coucher du soleil», « ⌛ attendre le 24 décembre à 18h00 (chaque année)», « ⌛ attendre 5 min»… (attendere le 18:30 (tranne sab, dom); attendere 1 h dopo il tramonto; attendere il 24 dicembre alle 18:00 (ogni anno); attendere 5 min).



La prossima occorrenza

La scadenza viene calcolata **nel momento in cui la linea rossa raggiunge il blocco**, mai prima: uno show preparato a mezzogiorno attende correttamente «le prossime 18:30» quando passa sul blocco a mezzanotte.

Ed è sempre la **prossima** occorrenza, mai una già trascorsa. Se il blocco «attendere le 18:30» viene raggiunto alle 18:31, o se il computer si riavvia alle 23:00, attende le 18:30 **del giorno dopo** (rispettando i giorni spuntati). Questa regola fissa rende prevedibili le installazioni senza sorveglianza.

L'alba e il tramonto

Sono calcolati per il luogo della sala, ogni giorno, senza Internet (orari ufficiali, precisi a meno di un minuto; l'ora legale è gestita da Windows).

Imposti il luogo in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**, campi **Luogo (°) — latitudine** e **longitudine** («nord ed est positivi — serve al calcolo dell'alba e del tramonto»). Esempio: Parigi = 48,85 e 2,35. Senza impostazione, la sala ha coordinate del sud della Francia (44,126 e 4,082). Vedere Proiettori, indirizzi, posizioni.

Durante l'attesa

- **Nell'editor**, la posizione della linea rossa viene sostituita dalla regola e dalla scadenza: « ⏳ attendre 18h30 → lun. 18h30 (dans 3 h 12)» (attendere le 18:30 → lun. 18:30 (tra 3 h 12)).
- Il **Registro** annota l'inizio («Attente : … → reprise … (dans …).», cioè Attesa: … → ripresa … (tra …)) e la fine («Attesa terminata (…) — reprise.», cioè ripresa).
- Alla scadenza, il motore riparte da solo, anche se non c'è nessuno, anche se una finestra è aperta.
- Una regola impossibile non blocca mai lo spettacolo: il blocco viene ignorato al passaggio, con un avviso nel **Registro** («Blocco di attesa impossibile da soddisfare (…): viene ignorato.»).

GO, cambio di scena e attese

- Un **GO** fa uscire dalla scena verso la successiva e annulla l'attesa in corso. Ma il GO è permesso solo quando la timeline della scena è terminata (o la scena è in **Loop**): se il blocco di attesa è l'ultimo elemento della timeline, il GO è possibile durante l'attesa; se ci sono altri blocchi dopo di esso, il pulsante GO resta grigio fino alla ripresa.
- Entrare in un'altra scena (GO, salto, scelta di una scena nell'editor) annulla sempre l'attesa in corso.
- Nell'editor, ▶ annulla l'attesa e riavvia la riproduzione senza aspettare la scadenza o il tasto: la posizione della linea rossa viene visualizzata di nuovo al posto del testo dell'attesa.

Attesa e concatenamento automatico

Una scena impostata su **Auto** o **Concatenata** conta il suo ritardo in tempo di timeline, e questo tempo si ferma durante l'attesa:

- **Auto**: collochi l'attesa **prima** del ritardo. Esempio: attesa a 0 s, **Auto** con ritardo di 2 s → la scena attende, poi passa alla successiva 2 s dopo la ripresa, con la sua dissolvenza.
- **Concatenata**: la scena parte alla fine del suo ultimo blocco; occorre quindi almeno un blocco che termini **dopo** l'attesa.

Non collochi mai l'attesa **proprio alla fine** della timeline di una scena **Concatenata** (né nell'istante stesso del ritardo di una scena **Auto**): la scena partirebbe subito verso la successiva, senza attendere, e la successiva resterebbe ferma a 0 s fino a un GO.

In una sequenza parallela

Una sequenza parallela non può attendere: i blocchi di attesa (tasto o calendario) che incontra vengono ignorati, con un avviso nel **Registro**. In compenso, un'attesa della scaletta principale congela anche le sequenze parallele fino alla ripresa. Vedere Le sequenze parallele.

Passo per passo

Attendere la fine degli applausi

1. Nella scena «Saluti», collochi **Attendere un tasto...** a 4 s.
2. Mantenga **Spazio**, scriva il messaggio «Ripartire alla fine degli applausi». **OK**.
3. Collochi dopo di esso, a 5 s, il blocco di luce del bis.
4. In spettacolo, la scena si ferma a 4 s e la scaletta mostra il messaggio; Spazio fa ripartire il seguito.

Accendere una facciata un quarto d'ora prima del tramonto, nei giorni feriali

1. Imposti latitudine e longitudine della sala (**Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni...**).
2. Scena 1 «Attesa sera»: timeline vuota, stato finale spento. Collochi **Attendere un'ora, una data, il sole...** a 0 s.
3. Scelga **l'alba / il tramonto**, **tramonto**, offset **-15**, tolga la spunta a **S** e **D**. Controlli l'anteprima. **OK**.
4. In **Impostazioni della scena**, **Attivazione: Auto**, ritardo 2; **Dissolvenza verso la successiva (s):** 10.
5. Scena 2 «Facciata»: l'illuminazione voluta.
6. Venuta la sera, la scena 1 si libera, poi la facciata si accende in 10 s.

La ricetta completa, con lo spegnimento e il ricominciare ogni giorno, è in L'illuminazione architetturale.

Una pausa cronometrata

1. Collochi **Attendere un'ora, una data, il sole...**, scelga **una durata**, scriva «20 min».
2. Lo spettacolo riparte da solo 20 minuti dopo aver raggiunto il blocco. Se il blocco è l'ultimo elemento della scena, un GO permette di passare alla scena successiva senza aspettare la fine.

Buono a sapersi

- Durante un'attesa, l'immagine è congelata: un effetto dinamico, una traiettoria o un pixel mapping si ferma sul posto. Per un'illuminazione che deve restare animata durante una lunga attesa, preferisca una scena in **Loop** con una **durata max** (vedere L'illuminazione architetturale).
- La finestra della scaletta non mostra il conto alla rovescia di un'attesa oraria: è visibile nell'editor (posizione della linea rossa) e nel **Registro**.
- L'esportazione per un player autonomo calcola lo show in anticipo: le attese orarie vi sono ignorate. Il player ha un proprio programma orario, vedere Il player autonomo.
- Le regole di data non hanno un filtro dei giorni; neppure le regole di durata.
- Gli show importati possono contenere un vecchio blocco « ⏸ Pausa» (titolo di finestra «Pausa (attesa)»): ferma la timeline fino a ▶ nell'editor o a un GO. Non è più proposto nell'elenco **Altri**; lo sostituisca con **Attendere un tasto...**.

Vedere anche

- Attendere una battuta (sincronizzazione vocale)
- La timeline della scena
- L'illuminazione architetturale
- Le impostazioni della scena
- Salti ed etichette di scena
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Il telecomando (tasti GO)
- Proiettori, indirizzi, posizioni

Attendere una battuta (sincronizzazione vocale)

Il blocco **Attendere una battuta…** ferma la timeline finché un interprete non ha detto una battuta precisa al microfono. DreamShow riconosce la voce da solo, senza internet: un dialogo tra un interprete e un robot, o una serie di effetti agganciati a un testo, può così svolgersi senza nessuno in regia.

Per aprirlo: trascinate **Attendere una battuta…** dall'elenco **Altri** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**. La finestra delle impostazioni si apre subito; fate doppio clic sul blocco per riaprirla.

Il principio

- Durante il blocco, e **solo durante il blocco**, DreamShow ascolta il microfono. Appena la battuta è riconosciuta, la timeline riparte.
- Al di fuori dei blocchi non si ascolta nulla: una voce riprodotta dallo spettacolo stesso (la battuta di un robot, un suono) non può far partire nulla, purché sia posta **dopo** il blocco.
- Per un dialogo: un blocco **Attendere una battuta…** per ogni battuta dell'interprete, seguito dai blocchi della risposta (blocco **Robot** «Dire» (Dire), suono, luce…), poi il blocco della battuta successiva.

Come le altre attese, il blocco congela la luce e mette in pausa i suoni e i video della scena durante l'ascolto (vedere Le attese (tasto, ora, data, sole)).

Le impostazioni del blocco

- **Battuta attesa**: il testo, così come sarà detto. Se lo spettacolo ha un testo del gobbo, l'elenco **Prendere una battuta dal testo del gobbo…** lo copia.
- **Accettare una battuta detta in modo approssimativo** (selezionata per impostazione predefinita):
  - se la **fine** della battuta è detta come scritta, lo spettacolo prosegue subito (di solito meno di mezzo secondo dopo l'ultima parola);
  - altrimenti basta **l'essenziale**: circa la metà delle parole importanti, nell'ordine, di cui una della fine della battuta. Lo spettacolo prosegue allora dopo **1,5 s di silenzio**: una semplice pausa a metà frase non lo fa partire.
  - Deselezionata: conta solo la fine esatta.
- **Frase chiave di riserva** (facoltativa): una frase che l'interprete può dire se la battuta è andata storta o non è stata riconosciuta, per esempio «voilà voilà». Fa passare subito al seguito. Va

detta esattamente così, e le sue parole non devono comparire nella battuta (altrimenti la finestra avvisa). Un nuovo blocco riprende la frase chiave già usata nello spettacolo.
- **Ritardo di riserva (s)**: se la battuta non viene riconosciuta entro questo ritardo, lo spettacolo prosegue comunque e lo annota nel registro. Vuoto: attende senza limite.
- **Microfono**: il microfono ascoltato, lo stesso per tutti i blocchi di questo PC (impostazione conservata sul PC, non nello spettacolo).
- **Lingua parlata**: la lingua degli attori (francese, inglese, tedesco, spagnolo o italiano), la stessa per tutto lo spettacolo, blocchi e gobbo a voce. Il francese è incluso in DreamShow; un'altra lingua si scarica una sola volta (da 40 a 50 MB) appena la si sceglie o si apre uno spettacolo che la usa: fatelo durante la preparazione, con Internet. Dopo tutto avviene sul PC, senza Internet.
- **Partenza (s)**: la posizione del blocco sulla timeline.

Sulla timeline il blocco mostra 🎤, l'inizio della battuta e il suo ritardo di riserva.

Durante lo spettacolo

Nella finestra della scaletta, durante l'ascolto, la battuta attesa appare sotto il nome della scena con ciò che DreamShow sente («in ascolto…», poi «sentito: …») e il conto alla rovescia del ritardo di riserva.

Se viene detta la frase chiave di riserva, lo spettacolo prosegue e il registro lo annota come avviso: così si ritrovano poi le battute da rivedere.

GO libera l'attesa in qualsiasi momento: il tecnico può sempre riprendere il controllo. Se il microfono non si trova, la finestra lo segnala («ascolto impossibile») e la battuta attende il GO o il ritardo di riserva.

Il registro (categoria **battute**) annota ogni ascolto, ogni battuta riconosciuta (con la quota di parole sentite e «approssimativa» se è il caso) e ogni ritardo di riserva scaduto.

Consigli

- **Il microfono conta più di tutto**: un microfono headset senza fili, il più vicino possibile alla bocca, dà il miglior riconoscimento. Un microfono ambientale sente il pubblico e gli altoparlanti.
- **Curate la fine delle battute**: è ciò che fa partire lo spettacolo senza attendere. Una fine con una parola ben distinta si riconosce meglio di un «sì» o di un «eh».
- Le battute molto brevi («Oui.», «Ah ?») vanno dette così come sono scritte: prevedete un ritardo di riserva.
- Il testo può contenere didascalie tra parentesi tonde o quadre: non sono attese.
- Provate con il microfono vero e guardate la riga «sentito: …» della finestra della scaletta: mostra ciò che DreamShow capisce.

Limiti

- Cinque lingue riconosciute: francese, inglese, tedesco, spagnolo, italiano. Una sola lingua per spettacolo.
- Si attende una sola voce alla volta, su un solo microfono.
- Una battuta saltata non viene recuperata: il blocco attende la sua battuta, poi il ritardo di riserva o il GO.

Vedere anche

- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- I robot umanoidi
- Il gobbo
- La modalità show e la finestra della scaletta
- La timeline della scena

Salti ed etichette di scena

Un **salto** fa passare la scaletta da una scena a un'altra nel momento in cui la linea rossa lo raggiunge, senza GO: per tornare indietro, saltare un passaggio, o far girare più scene in loop. L'**etichetta** di una scena è un nome breve e stabile che permette ai salti (e alle sequenze parallele) di puntare sempre la scena giusta, anche quando se ne inseriscono altre o le si sposta. Questa pagina presenta anche i due modi di fare un loop.

Per aprirlo: trascini **Vai alla scena…** dall'elenco **Altri** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**. L'etichetta si imposta in **Impostazioni della scena**, campo **Etichetta:**.

Il blocco «Vai alla scena…»

Crearlo

1. Trascini **Vai alla scena…** dall'elenco **Altri** su una traccia, nell'istante del salto.
2. Si apre una piccola finestra **Vai alla scena**: «Salta alla scena:», con l'elenco delle scene («3 · Finale»). Viene proposta la scena che segue la scena selezionata.
3. Scelga la scena e clicchi su **OK**. Chiudere la finestra senza **OK** annulla: non viene creato alcun blocco.

Il blocco (verde acqua) mostra la scena puntata come l'elenco **Scene**: «→ 3 · Finale [finale]» (numero, nome ed etichetta tra parentesi quadre se ce n'è una).

Impostarlo

Un doppio clic sul blocco (o clic destro > **Proprietà…**) apre la finestra **Vai alla scena**:

- **Partenza (s)**: istante del salto.
- **Scena di destinazione**: la scena puntata.

È un evento istantaneo: conta solo la sua partenza.

Che cosa succede al salto

- Non appena la linea rossa raggiunge il blocco, la scena in corso viene **abbandonata immediatamente** e la scena puntata parte da 0 s.
- Il salto è **istantaneo, senza dissolvenza**: la luce passa di colpo allo stato finale della scena puntata. Per addolcirlo, assegni una dissolvenza in entrata ai blocchi all'inizio della scena

puntata, oppure usi piuttosto una concatenazione automatica (**Auto** o **Concatenata**, che applicano la **Dissolvenza verso la successiva**) quando si tratta di andare alla scena successiva.
- I blocchi posizionati **dopo** il salto nella scena abbandonata non vengono mai riprodotti.
- Come per un GO: i video della scena abbandonata si fermano, i suoni continuano.
- Un salto verso la scena stessa la fa ricominciare da 0 s.
- Nell'editor e in modalità show, la selezione del pannello **Scene** segue la scena puntata (nell'editor, quando il pulsante **LIVE** è acceso).

Salto interrotto

Se la scena puntata non esiste più, il blocco diventa rosso con ⚠ e mostra «→ scena? (non trovata)». Al passaggio, il salto viene ignorato e il **Registro** lo indica («Salto a «…»: scena non trovata — ignorato.»). Faccia doppio clic sul blocco per scegliere un'altra scena.

L'etichetta di una scena

Il campo **Etichetta:** si trova accanto al nome della scena, in **Impostazioni della scena**. Tooltip: «Nome breve e stabile della scena (es. pioggia): i salti e le sequenze parallele la puntano con questo nome, anche se si inseriscono o spostano scene».

- Scriva una parola breve: «pioggia», «finale», «attesa». Le maiuscole non contano. Una «@» digitata all'inizio viene rimossa.
- L'etichetta compare tra parentesi quadre nell'elenco **Scene** e negli elenchi di scelta della scena («5 · Temporale [temporale]»).
- Lasci il campo vuoto per una scena che non è bersaglio di alcun salto.

Perché è importante

Un salto mantiene la scena puntata in due modi:

- **tramite la sua etichetta**, se la scena ne aveva una nel momento in cui ha confermato il blocco: il salto punta sempre quella scena, ovunque si trovi nell'elenco;
- **tramite il suo numero** altrimenti. DreamShow aggiorna questi numeri quando aggiunge (**+**), duplica (⎘) o elimina (**−**) una scena. Ma **non** quando sposta una scena con ↑ o ↓: il salto punta allora la scena che ha preso quel posto.

Assegni quindi un'etichetta a ogni scena puntata da un salto o da una sequenza parallela.

Passare un salto esistente all'etichetta

Un salto creato prima che la scena puntata avesse un'etichetta resta agganciato al numero. Per agganciarlo all'etichetta:

1. Assegni un'etichetta alla scena puntata.

2. Faccia doppio clic sul blocco di salto, verifichi la **Scena di destinazione**, poi **OK**: il blocco registra ora l'etichetta.

Rinominare, eliminare, duplicare

- **Cambiare un'etichetta**: i salti che usavano la vecchia etichetta diventano rossi (⚠). Li riapra e li confermi di nuovo.
- **Eliminare una scena puntata**: un salto tramite etichetta diventa rosso; per un salto tramite numero, DreamShow avvisa («N «vai alla scena» puntava/no alla scena eliminata: da correggere (mostrato in rosso ⚠ nella timeline).»).
- **Duplicare una scena** (⎘) copia anche la sua etichetta: due scene portano allora la stessa. Il **Registro** lo segnala («Etichetta «…» usata da più scene: si tiene la prima (…).») e i salti puntano la prima. Cambi o cancelli l'etichetta della copia.

I loop

Una scena che gira su se stessa

In **Impostazioni della scena**:

- **Loop**: «La timeline riparte automaticamente in loop fino al GO (o fino alla durata massima)». Quando la linea rossa raggiunge la fine dell'ultimo blocco, la timeline riparte da 0: i blocchi si riproducono di nuovo, i suoni e i video ripartono (a ogni giro, i suoni e i video in corso vengono prima fermati).
- **durata max (s):** «Vuoto = ciclo fino al GO; altrimenti la scena passa alla successiva dopo questo tempo totale». Il tempo è contato sull'insieme dei giri; alla scadenza, la scena passa alla successiva con la sua **Dissolvenza verso la successiva**, anche a metà di un giro.

Il GO è sempre consentito su una scena in loop: la abbandona in qualsiasi momento. **Concatenata** non ha senso su una scena in loop (non finisce mai): solo GO e la durata max la fanno uscire. La finestra della scaletta mostra il giro in corso («↻ loop 3 (max 600 s)»). Vedere Le impostazioni della scena.

Un loop di più scene

Per far girare una successione di scene:

1. Assegni un'etichetta alla prima scena del ciclo (per esempio «ciclo»).
2. Imposti le scene del ciclo su **Auto** o **Concatenata**, in modo che si concatenino da sole.
3. Nell'ultima scena del ciclo, posizioni **Vai alla scena…** alla fine della sua timeline, verso «ciclo».

La scaletta gira allora senza fine: scena 1, 2, 3, salto verso 1…

Un loop di questo tipo non si abbandona con GO: il GO è consentito solo alla fine della timeline, e il salto parte proprio in quel momento. Per uscirne, salti direttamente verso un'altra scena da un telecomando (web, OSC, MIDI), oppure riporti la scaletta a zero. Se il ciclo deve poter essere abbandonato con GO, preferisca una sola scena in **Loop**.

Passo dopo passo

Riprodurre un passaggio fino al segnale del regista

1. Scena 4 «Prova»: imposti **Loop**, lasci vuoto **durata max (s):**.
2. Durante lo spettacolo, la scena gira in loop; al segnale, GO passa alla scena 5, con la dissolvenza della scena 4.

Saltare un quadro in certe sere

1. Scena 6 «Quadro breve»: posizioni **Vai alla scena…** a 0 s verso la scena 9 (le assegni l'etichetta «dopo-quadro»).
2. Nelle sere in cui viene eseguito il quadro completo, elimini il salto, oppure lo sposti dopo la fine della timeline.

Un'animazione di vetrina che gira senza fine

1. Scene 1 «Rosso», 2 «Oro», 3 «Bianco»: attivazione **Auto** (per esempio 30 s), **Dissolvenza verso la successiva (s):** 5.
2. Etichetta «vetrina» sulla scena 1.
3. Nella scena 3, posizioni **Vai alla scena…** verso «vetrina» a 30 s.
4. Il ciclo Rosso → Oro → Bianco gira indefinitamente; il ritorno da Bianco a Rosso è istantaneo (è un salto). Per un ritorno in dissolvenza, aggiunga alla scena 1 un blocco luce con una dissolvenza in entrata.

Da sapere

- Posizionato in una scena riprodotta da una sequenza parallela, un salto fa saltare la sequenza stessa, senza toccare la scaletta principale; neanche questo salto ha dissolvenza (vedere Le sequenze parallele).
- La fine dello spettacolo («FINE DELLO SPETTACOLO» nella scaletta e nel **Registro**) viene annotata quando la scaletta arriva sull'ultima scena dell'elenco tramite un GO o una concatenazione automatica.
- L'esportazione per un player autonomo calcola lo show in anticipo, scena dopo scena: un salto verso una scena già eseguita termina l'esportazione dopo un solo ciclo, che il player riproduce in loop dall'inizio della clip. Vedere Il player autonomo.

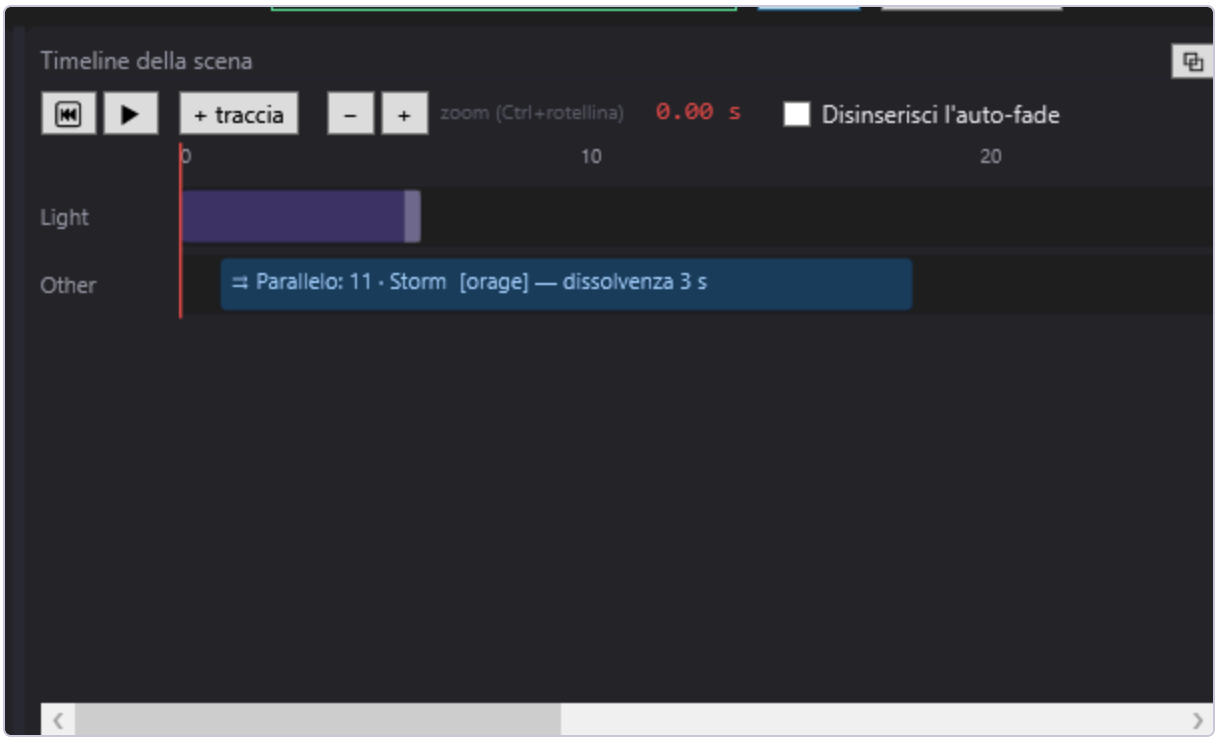
Vedere anche

- La timeline della scena
- Le impostazioni della scena
- Il pannello Scene
- Le sequenze parallele
- L'illuminazione architetturale
- Dissolvenze e mix
- Il telecomando web

Le sequenze parallele

Una sequenza parallela è una seconda riproduzione che gira **contemporaneamente** alla scaletta: riproduce una scena, poi le successive secondo le loro concatenazioni automatiche, mentre Lei continua a far avanzare la scaletta con GO. Esempio tipico: un temporale (lampi, tuoni, pioggia) che parte durante una scena e continua durante le tre scene successive, qualunque cosa accada nella scaletta, finché una scena lo ferma in dissolvenza.

Per aprirla: trascini **Avvia una sequenza parallela…** o **Termina la sequenza parallela…** dall'elenco **Altri** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**. La finestra delle impostazioni si apre subito; faccia doppio clic sul blocco per riaprirla.



Il principio

- Le scene riprodotte da una sequenza parallela sono **scene ordinarie** dello show: le crea e le imposta come le altre (stato finale, timeline, suoni…).
- Il blocco **Avvia una sequenza parallela…**, posizionato in una scena della scaletta, lancia la sequenza a partire da una scena scelta (la sua **scena di partenza**).
- La sequenza riproduce questa scena, poi passa alle scene successive **da sola**, secondo le loro attivazioni automatiche: **Auto**, **Concatenata**, **Loop** (e la sua durata max), e i salti **Vai alla scena…** posizionati nelle sue scene. Una scena impostata su **GO manuale** resta ferma: **GO fa avanzare solo la scaletta principale**.

- Il blocco **Termina la sequenza parallela…** la ferma, con una dissolvenza.
- Una sequenza è identificata dalla sua scena di partenza. Più sequenze con scene di partenza diverse possono girare contemporaneamente.

Assegni un'**etichetta** alla scena di partenza (campo **Etichetta:** delle **Impostazioni della scena**, per esempio «temporale»): i blocchi la ritrovano anche se inserisce o sposta delle scene. Vedere Salti ed etichette di scena.

Avvia una sequenza parallela…

La finestra «Avvia una sequenza parallela»

- **Partenza (s)**: istante in cui la sequenza parte, nella timeline della scena che porta il blocco.
- **Scena di partenza**: la scena con cui inizia la sequenza (elenco «5 · Temporale [temporale]»). Alla creazione, DreamShow propone la scena che segue la scena selezionata.
- **Dissolvenza in entrata (s)**: tempo di salita della sequenza (1 s proposto). 0 = compare di colpo.
- Testo d'aiuto: «La sequenza riproduce questa scena e poi le successive secondo la loro attivazione automatica, insieme alla regia principale. Go fa avanzare solo la regia principale. Date un'etichetta alla scena perché resti puntata se l'ordine cambia.»
- **OK** / **Annulla** (annullare alla creazione = nessun blocco).

Il blocco mostra «⇉ Parallelo: 5 · Temporale [temporale] — dissolvenza 3 s».

Se la stessa sequenza sta già girando (stessa scena di partenza), il blocco la **fa ripartire dalla sua prima scena** (i suoi suoni e video in corso vengono fermati), con la nuova dissolvenza in entrata.

Termina la sequenza parallela…

La finestra «Termina la sequenza parallela»

- **Partenza (s)**: istante in cui la sequenza inizia a spegnersi.
- **Sequenza da terminare**:
  - **(la sequenza parallela in cui si trova questo blocco)**: da usare quando il blocco è posizionato **in una scena della sequenza** stessa; la sequenza termina da sola;
  - una scena dell'elenco: da usare quando il blocco è posizionato **nella scaletta**; termina la sequenza partita da quella scena.
- **Dissolvenza in uscita (s)**: tempo durante il quale la sequenza svanisce (2 s proposto). 0 = scompare di colpo.
- Testo d'aiuto: «Posto nella sequenza parallela, questo blocco la termina; posto nella regia, termina la sequenza partita dalla scena scelta.»

Il blocco mostra «⇥ Fine parallelo: questa sequenza — dissolvenza 2 s» oppure «⇥ Fine parallelo: 5 · Temporale [temporale] — dissolvenza 6 s».

Al termine della dissolvenza in uscita, la sequenza scompare e i suoi suoni e video vengono fermati (di netto: la dissolvenza in uscita riguarda la luce).

Se la sequenza puntata non sta girando, il blocco non fa nulla. Anche un blocco impostato su **(la sequenza parallela in cui si trova questo blocco)** ma posizionato nella scaletta non fa nulla, e il **Registro** lo segnala: ««Termina la sequenza parallela» senza sequenza da terminare: mettetelo nella sequenza parallela o indicate la sua scena di partenza.»

L'⏮ **Azzeramento (Pronto)** della finestra della scaletta ferma tutte le sequenze parallele. Un GO, un salto o un cambio di scena nella scaletta non le ferma.

Che cosa riproduce una sequenza

In ciascuna delle sue scene, una sequenza riproduce:

- lo **stato finale** della scena, ma solo per ciò che imposta (i proiettori assenti dal suo stato finale non vengono azzerati: restano alla scaletta);
- i suoi **blocchi luce ed effetti**, **traiettorie**, **effetti dinamici**, **pixel mapping** e **Buio** (un Buio vi spegne solo la sequenza stessa);
- i suoi **suoni** e **video** (annotati nel **Registro**: ««temporale»: riproduzione tuono.wav»), i blocchi **Display**, **Robot**, **Maschera**, i blocchi che avviano o terminano altre sequenze, e il comando extra **EXEC=**.

Passa da una scena alla successiva con la **Dissolvenza verso la successiva** della scena abbandonata; un salto **Vai alla scena…** è lì istantaneo.

Ciò che una sequenza **ignora** (con un avviso nel **Registro**, una volta per sequenza): le attese (**Attendere un tasto…**, **Attendere un'ora, una data, il sole…**), il vecchio blocco Pausa, e i comandi extra che prendono il controllo dell'intero spettacolo (CHAIN=, REPLAYDMX=, AMBILIGHT=). Messaggio: «Sequenza parallela «…»: «…» ignorato (solo la regia principale può attendere o concatenare).»

Non vengono riprodotte nemmeno in una sequenza le registrazioni DMX (blocchi ▦). E due blocchi luce che si sovrappongono vi fanno solo una dissolvenza di intensità (nessun mix di colore né di posizione).

La miscelazione con la scaletta

La sequenza si mescola alla scaletta secondo le regole abituali del mondo luci:

- **Intensità e miscela dei colori** (dimmer, rosso, verde, blu, bianco…; canale per canale): **vince il più forte** (modalità «HTP», da *highest takes precedence*). La sequenza può quindi solo aggiungere luce: non oscura mai la scaletta. Esempio: la scaletta mette i frontali in rosso, la sequenza li mette in blu sugli stessi proiettori → i frontali diventano magenta.
- **Tutti gli altri canali** (posizione, zoom, ruote colori e gobo, otturatore…): **vince la sequenza** sui canali che imposta (modalità «LTP», da *latest takes precedence*). Durante la dissolvenza in entrata o in uscita della sequenza, una posizione scivola tra la scaletta e la sequenza; una ruota o un otturatore commuta a metà dissolvenza.
- Il **buio generale** (pulsante **BUIO** della scaletta) e i **comandi manuali** prevalgono su entrambe.
- Un blocco **Buio** della scaletta non spegne le sequenze parallele.

Per evitare sorprese, faccia riprodurre a una sequenza proiettori che le sono propri (per esempio i controluce per un temporale), oppure accetti che la posizione di questi proiettori provenga dalla sequenza finché questa gira.

Dove vedere le sequenze in corso

- **Nell'editor**: la riga di informazioni in alto nella finestra (a destra del nome dello show) aggiunge « · ⇉ in parallelo: temporale» (l'etichetta della scena di partenza, o il suo nome).
- **Nella finestra della scaletta**: la riga in alto aggiunge «⇉ in parallelo: temporale».
- **Nel Registro**: «Sequenza parallela «temporale» avviata (scena 5), dissolvenza 3 s», poi «Sequenza parallela «temporale» terminata, dissolvenza 6 s».

Pause ed editor

Una sequenza parallela segue l'orologio del motore: **si blocca ogni volta che la scaletta è in pausa** (pulsante ⏸ dell'editor, arresto a fine timeline nell'editor, blocco di attesa della scaletta), e riparte con essa.

Nell'editor, una scena in **GO manuale** ferma la riproduzione alla fine della sua timeline: la sequenza parallela si ferma quindi anch'essa. Per vedere una sequenza evolvere a lungo, passi in **Modalità show** (la scaletta gira senza fermarsi), oppure imposti la scena della scaletta su **Loop** per la durata della prova.

La casella **Disinserisci l'auto-fade** blocca anche le concatenazioni automatiche delle sequenze (una scena in **Loop** continua a girare in loop).

Esempio completo: un temporale che continua mentre la scaletta avanza

Lo spettacolo: un villaggio tranquillo, il temporale scoppia durante la scena 1, dura durante la lite della scena 2 e si calma all'inizio della scena 3. I gruppi «Frontali», «Ciclorama» e «Controluce»

esistono nella sala; i controluce sono riservati al temporale. I suoni «pluie.wav» e «tonnerre.wav» si trovano nei media dello show.

Le scene

N.	Nome	Etichetta	Attivazione	Ruolo
1	Villaggio		GO manuale	avvia il temporale
2	Lite		GO manuale	il temporale continua
3	Quiete		GO manuale	termina il temporale
4	Saluti		GO manuale	ultima scena riprodotta dalla scaletta
5	Temporale	temporale	GO manuale, **Loop**	la sequenza parallela

Passo dopo passo

1. **Crei la scena 5 «Temporale»** (dopo «Saluti»):
   - **Etichetta:** «temporale»; spunti **Loop**, lasci vuoto **durata max (s):**.
   - Stato finale: vuoto (il temporale illumina solo con i suoi blocchi).
   - Traccia «Lampi»: trascini «Controluce» da **Gruppi** a 2 s. Se «Controluce» non è impostato in nessuna scena, il blocco è d'ufficio in bianco al 100 %; altrimenti, lo metta in bianco al 100 % con **Sostituisci con la selezione + impostazioni correnti** (vedere I blocchi luce ed effetti). Imposti la sua **Durata (s)** a 0,2. Rilasci allo stesso modo altri due lampi, a 2,4 s e a 7,5 s.
   - Traccia «Suoni»: «tonnerre.wav» a 2,6 s; su una traccia «Pioggia», «pluie.wav» da 0 a 12 s con **Dissolvenza in entrata (s)** e **Dissolvenza in uscita (s)** di 0,5.
   - La timeline dura 12 s (fine del suono della pioggia): la scena riparte in loop ogni 12 s.
2. **Scena 1 «Villaggio»**: stato finale Frontali 70 % caldo, Ciclorama azzurro cielo. Trascini **Avvia una sequenza parallela…** su una traccia a 15 s; **Scena di partenza**: «5 · Temporale [temporale]»; **Dissolvenza in entrata (s)**: 3.
3. **Scena 2 «Lite»**: la sua illuminazione abituale. Nulla da fare per il temporale: continua.
4. **Scena 3 «Quiete»**: trascini **Termina la sequenza parallela…** a 0 s; **Sequenza da terminare**: «5 · Temporale [temporale]»; **Dissolvenza in uscita (s)**: 6.
5. **Provi in modalità show**: clicchi su **Modalità show**, poi GO. A 15 s in «Villaggio», la riga in alto mostra «⇉ in parallelo: temporale», i lampi e la pioggia salgono in 3 s. GO verso «Lite»: i frontali cambiano, il temporale continua (riparte in loop ogni 12 s). GO verso «Quiete»: il temporale svanisce in 6 s, poi la pioggia si ferma.

Durante il temporale, i controluce provengono dalla sequenza; i frontali e il ciclorama restano quelli della scaletta (la sequenza non imposta quei proiettori).

Variante: una sequenza che termina da sola

Per un fuoco d'artificio in due tempi: scena «Fuoco 1» (etichetta «fuoco», **Concatenata**) poi «Fuoco 2»; alla fine della timeline di «Fuoco 2», posizioni **Termina la sequenza parallela…** impostato su **(la sequenza parallela in cui si trova questo blocco)**. La sequenza riproduce «Fuoco 1», si concatena su «Fuoco 2», poi svanisce.

Da sapere

- Le scene di una sequenza fanno parte dell'elenco dello show: la scaletta può raggiungerle anch'essa con GO. Le collochi **dopo** l'ultima scena della scaletta e non faccia GO oltre quest'ultima. L'indicazione «FINE DELLO SPETTACOLO» della scaletta compare solo all'arrivo sull'ultima scena dell'elenco.
- Per impostare una scena di sequenza, la selezioni nel pannello **Scene**: l'editor la riproduce allora nella scaletta principale, come qualsiasi scena.
- Una sequenza parallela può a sua volta avviare o terminare altre sequenze.
- Se la sequenza arriva sull'ultima scena dell'elenco, vi resta.

Vedere anche

- La timeline della scena
- Salti ed etichette di scena
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Dissolvenze e mix
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Le impostazioni della scena

L'illuminazione architetturale

Una facciata, un atrio, una vetrina o un giardino si illuminano ogni sera, senza nessuno in regia: accensione al tramonto, animazioni in loop, passaggio a un'illuminazione fissa, spegnimento a un'ora fissa, poi tutto ricomincia il giorno dopo. Questa pagina spiega come costruire questo programma con i blocchi di attesa, i loop e i salti di DreamShow.

Per aprirla: non c'è una finestra dedicata: è uno show ordinario, costruito nel pannello **Scene** e nella **Timeline della scena** con gli elementi dell'elenco **Altri** (**Attendere un'ora, una data, il sole…**, **Vai alla scena…**). Gira poi in **Modalità show**.

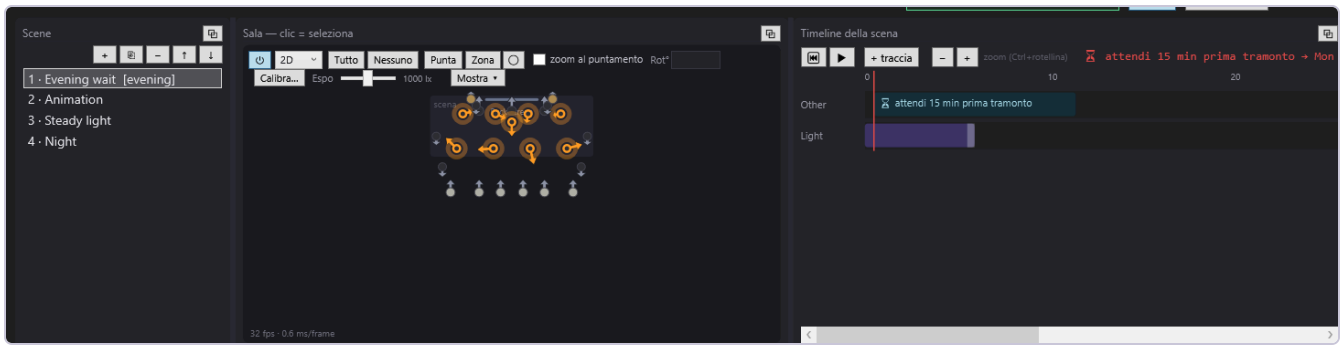
Il principio

Lo show gira in tondo, su quattro scene:

N.	Scena	Etichetta	Contenuto	Attivazione
1	Attesa della sera	sera	buio; blocco di attesa «tramonto» a 0 s	**Auto**, 2 s
2	Animazione		animazioni luce	**Loop** con **durata max**
3	Illuminazione fissa		illuminazione fissa; blocco di attesa «23:30» a 0 s	**Auto**, 2 s
4	Notte		buio; blocco **Vai alla scena…** verso «sera»	GO manuale

1. La scena 1 attende il prossimo tramonto, poi passa alla scena 2 con una dissolvenza.
2. La scena 2 ripete in loop le sue animazioni per la durata scelta, poi passa alla scena 3.
3. La scena 3 mantiene un'illuminazione fissa fino alle 23:30, poi passa alla scena 4 in dissolvenza (lo spegnimento).
4. La scena 4 salta alla scena 1, che attende il tramonto **del giorno dopo** (un'attesa mira sempre alla prossima occorrenza).

Questi meccanismi sono descritti in dettaglio in Le attese e Salti ed etichette di scena.



Prima di cominciare

- **Il luogo della sala**: imposti **Luogo (°) — latitudine** e **longitudine** in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni...** (nord ed est positivi). Senza questo, il tramonto viene calcolato per altre coordinate. Vedere Proiettori, indirizzi, posizioni.
- **L'uscita DMX** verso i proiettori: vedere Le connessioni DMX.
- **Il computer** deve restare acceso, senza standby, con DreamShow aperto sullo show in **Modalità show**. Per fare a meno del computer, vedere più avanti la sezione sul player autonomo.

Passo per passo

1. La scena di attesa della sera

1. Crei la scena 1, la chiami «Attesa della sera», **Etichetta:** «sera».
2. Lasci vuoto il suo stato finale: tutto è spento.
3. Trascini **Attendere un'ora, una data, il sole...** su una traccia, a 0 s.
4. Nella finestra: **Attendere** = **l'alba / il tramonto**, **tramonto**, offset **-15** (un quarto d'ora prima). Lasci spuntati tutti i giorni («Jours») (o tolga la spunta a quelli in cui la facciata deve restare spenta). Verifichi l'anteprima («prochaine échéance ...», cioè prossima scadenza), poi **OK**.
5. In **Impostazioni della scena**: **Attivazione:** = **Auto**, ritardo **2**; **Dissolvenza verso la successiva (s):** = **20** (l'accensione avverrà in 20 s).

Il ritardo **Auto** deve essere maggiore della posizione del blocco di attesa: la scena attende, poi riparte 2 s dopo la scadenza. Non metta questa scena in **Concatenata**: con l'attesa come unico elemento, partirebbe senza attendere.

2. La scena di animazione

1. Crei la scena 2 «Animazione». Imposti il suo stato finale (l'illuminazione di base della facciata).
2. Costruisca una timeline animata, per esempio:
   - una traccia «Colori» con tre blocchi luce sovrapposti (mix) per far ruotare i colori su 2 minuti (vedere Dissolvenze e mix);
   - un **Effetto dinamico...** lento sui proiettori della cornice (vedere Gli effetti dinamici);

    - oppure un **Pixel mapping…** su barre LED (vedere Il pixel mapping).
3. Spunti **Loop**. In **durata max (s):**, indichi la durata totale dell'animazione, per esempio **5400** (1 h 30).
4. **Dissolvenza verso la successiva (s):** = **10**.

Scelga la durata max in modo che l'animazione termini **prima dell'ora di spegnimento, anche nel giorno più lungo dell'anno**: se la scena 3 viene raggiunta dopo le 23:30, la sua attesa mirerebbe alle 23:30 del giorno dopo, e la facciata resterebbe accesa tutta la notte e tutto il giorno. Esempio: tramonto verso le 21:55 a fine giugno, accensione 15 min prima, cioè verso le 21:40 → l'animazione deve durare meno di 1 h 50.

3. La scena di illuminazione fissa

1. Crei la scena 3 «Illuminazione fissa», con lo stato finale voluto per la fine della serata.
2. Trascini **Attendere un'ora, una data, il sole…** a 0 s: **un orario**, **23:30**. **OK**.
3. **Attivazione:** = **Auto**, ritardo **2**; **Dissolvenza verso la successiva (s):** = **60** (spegnimento lento in un minuto).

Durante un'attesa, l'immagine è congelata: per questo l'illuminazione di questa scena è fissa, e le animazioni sono nella scena 2.

4. La scena di notte e il ritorno all'inizio

1. Crei la scena 4 «Notte», stato finale vuoto (buio).
2. Trascini **Vai alla scena…** a 5 s, bersaglio «1 · Attesa della sera [sera]».
3. Lasci l'attivazione su **GO manuale**.

Al salto, la scena 1 ricomincia e calcola il **prossimo** tramonto: quello del giorno dopo.

5. Avviare

1. Verifichi che **Disinserisci l'auto-fade** sia **non spuntato** (altrimenti nulla si concatena).
2. Salvi lo show (Ctrl+S).
3. Clicchi su **Modalità show**, poi **GO**: la scaletta entra nella scena 1 e attende.
4. Controlli nell'editor la posizione della linea rossa (« ⏳ attendre 15 min avant le coucher du soleil → lun. 18h47 (dans 2 h 05)», cioè attendere 15 min prima del tramonto → lun. 18:47 (tra 2 h 05)) o nel **Registro** («Attente : … → reprise …», cioè Attesa: … → ripresa …). La finestra della scaletta, invece, non mostra questo conto alla rovescia.

Se avvia una sera dopo l'ora di accensione, la scena 1 attenderebbe il giorno dopo: faccia un secondo **GO**, la scaletta passa direttamente alla scena 2. Allo stesso modo, un **GO** sulla scena 3 spegne senza attendere le 23:30.

Varianti

- **Solo nei giorni feriali**: nel blocco di attesa della scena 1, tolga la spunta a **S** e **D**. Il venerdì sera, dopo lo spegnimento, la scena 1 attende il tramonto del lunedì.
- **Senza animazione**: elimini la scena 2; la scena 1 porta direttamente all'illuminazione fissa della scena 3.
- **Spegnere all'alba**: nella scena 3, imposti l'attesa su **l'alba / il tramonto**, **alba**, offset 0 (o negativo per spegnere prima).
- **Accendere a ora fissa** invece che al tramonto: nella scena 1, imposti l'attesa su **un orario**.
- **Un'illuminazione a una data precisa** (uno show dedicato): l'attesa **una data (ogni anno)**, per esempio «24/12 17:00».

Testare senza aspettare la sera

- Nell'editor, selezioni una scena: viene visualizzata con il suo stato finale; ▶ riproduce la sua timeline. Arrivata a un'attesa, la riproduzione si ferma: un nuovo clic su ▶ la fa continuare senza attendere la scadenza.
- Per il tempo delle prove, sostituisca la regola dell'attesa con **una durata** breve («30 s») e guardi tutto il ciclo girare in **Modalità show**. Si ricordi di rimettere poi la vera regola.
- L'anteprima della finestra di attesa indica sempre la prossima scadenza: è il modo più sicuro per verificare una regola con giorni esclusi.

Con il player autonomo

Il player autonomo riproduce lo show senza computer, su un piccolo modulo: **File > Esporta per un player autonomo…**. L'esportazione calcola lo show in anticipo in un flusso DMX; le attese orarie vi sono **ignorate**, e una scena in loop non vi viene ripetuta all'infinito.

Per un'installazione architetturale, esporti solo la scena di animazione (campi **Scene di** … **a** …), e affidi gli orari al player, che ha il proprio programma settimanale e un'attivazione al tramonto. Vedere Il player autonomo. Il programma si imposta nel file `player.ini` del player, che la sua pagina web permette di modificare. Ogni riga della sezione `[schedule]` descrive una fascia: i giorni (sette cifre, da lunedì a domenica, 1 = sì), l'inizio, la fine, la clip da riprodurre, poi `loop` (in loop) o `once` (una volta). L'inizio e la fine possono essere un'ora, oppure `sunset` / `sunrise` (tramonto / alba) con un offset in minuti; una fascia può superare la mezzanotte. Esempio: ogni sera, dal tramonto meno 15 minuti alle 23:30, la clip «soir» in loop:

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

Fuori dalle fasce, il player fa il buio (`idle = black`) o mantiene l'ultima immagine (`idle = hold`). La latitudine e la longitudine del luogo si impostano nella sezione `[player]` dello stesso file.

Buono a sapersi

- Dopo un'interruzione di corrente, DreamShow chiede al riavvio se riprendere dalla stessa scena: serve qualcuno che risponda. Se l'interruzione è avvenuta durante un'attesa, la ripresa riproduce questa attesa; se la sua ora è passata durante l'interruzione, lo show continua direttamente. Vedere Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente.
- L'ora legale è gestita dall'orologio di Windows: verifichi che il computer sia all'ora giusta e sul fuso orario corretto.
- Un'attesa la cui regola è impossibile (ora scritta male) viene ignorata al passaggio: verifichi sempre l'anteprima prima di confermare.
- Le sequenze parallele si congelano durante le attese della scaletta: non le usi per animare una scena di attesa.

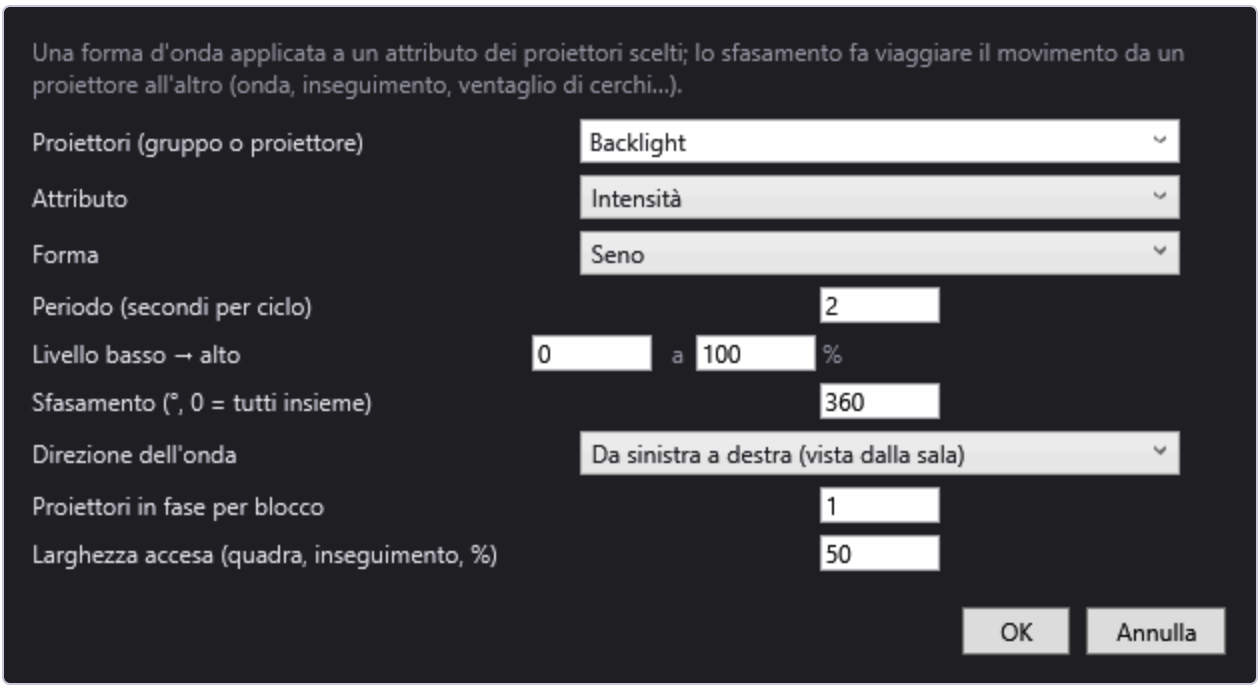
Vedere anche

- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Salti ed etichette di scena
- Le impostazioni della scena
- Gli effetti dinamici
- Il pixel mapping
- Il player autonomo
- La modalità show e la finestra della scaletta

Gli effetti dinamici

Un effetto dinamico applica una forma d'onda (seno, quadra, inseguimento, casuale…) a un attributo di un gruppo di proiettori: la loro intensità, il loro colore, la loro posizione. Uno sfasamento fa viaggiare il movimento da un proiettore all'altro: onda di intensità, inseguimento, arcobaleno che scorre, ventaglio di cerchi delle teste mobili. L'effetto è un blocco della timeline: si colloca, si ridimensiona e si dissolve come gli altri.

Per aprirlo: trascini **Effetto dinamico…** dall'elenco **Altri** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**. Si apre la finestra **Effetto dinamico**; un doppio clic sul blocco la riapre.



La finestra «Effetto dinamico»

In alto, un promemoria: «Una forma d'onda applicata a un attributo dei proiettori scelti; lo sfasamento fa viaggiare il movimento da un proiettore all'altro (onda, inseguimento, ventaglio di cerchi…).»

Proiettori (gruppo o proiettore)

Il gruppo o il proiettore che esegue l'effetto. L'elenco propone prima i gruppi della sala, poi ogni proiettore con il suo identificativo; può anche digitare il nome. È obbligatorio («Scegli un gruppo o un proiettore.»). Un solo gruppo o proiettore per effetto: per due gruppi, collochi due effetti.

Attributo

Ciò che l'effetto fa variare:

- **Intensità** (predefinito): il dimmer dei proiettori.
- **Colore (pulsazione)**: il colore scelto nella riga **Colore**, più o meno luminoso secondo l'onda.
- **Arcobaleno**: la tinta percorre il cerchio dei colori a ogni periodo.
- **Pan**: la posizione orizzontale delle teste mobili.
- **Tilt**: la posizione verticale delle teste mobili.
- **Cerchio (pan + tilt)**: ogni testa mobile descrive un cerchio.
- **Otto (pan + tilt)**: ogni testa mobile descrive un otto coricato (∞).

L'effetto regola **solo** i canali di questo attributo. Il resto (colore, shutter, intensità…) viene dallo stato finale della scena o dagli altri blocchi: per vedere muoversi delle teste mobili con **Pan** o **Cerchio**, occorre che siano accese altrove.

Forma

La forma dell'onda, su un periodo (disattivata per **Arcobaleno**, **Cerchio** e **Otto**, che hanno un movimento proprio):

- **Seno** (predefinito): salita e discesa dolci; ogni ciclo inizia al livello basso.
- **Triangolo**: salita poi discesa in linea retta.
- **Quadra**: acceso (livello alto) per la **larghezza accesa**, poi spento (livello basso).
- **Dente di sega**: salita regolare, poi ritorno brusco in basso.
- **Rampa discendente**: ritorno brusco in alto, poi discesa regolare.
- **Inseguimento**: come **Quadra**; con uno sfasamento e una larghezza ridotta, una sola luce corre da un proiettore all'altro.
- **Casuale**: un livello estratto a caso a ogni periodo, diverso per ogni proiettore (o ogni blocco), mantenuto per tutto il periodo.

Periodo (secondi per ciclo)

Durata di un ciclo dell'onda, in secondi (2 per impostazione predefinita). Minimo 0,05 s («Periodo non valido (almeno 0,05 s).»). Periodo piccolo = effetto veloce.

Livello basso → alto

I due limiti dell'onda, in % (da 0 a 100 per impostazione predefinita):

- **Intensità**: intensità minima e massima;
- **Colore (pulsazione)**: dal colore spento (0 %) al colore pieno (100 %);
- **Pan** e **Tilt**: l'ampiezza del movimento, in % dell'escursione totale della testa mobile (per esempio dal 30 al 70 %);

- **Arcobaleno**: conta solo il livello alto (la luminosità dei colori);
- **Cerchio** e **Otto**: non usati (vedere **Centro e dimensione**).

Sfasamento (°, 0 = tutti insieme)

Lo scarto tra i proiettori, in gradi di ciclo (360 per impostazione predefinita):

- **0**: tutti i proiettori fanno la stessa cosa nello stesso momento;
- **360**: i proiettori sono ripartiti regolarmente su un ciclo completo: un'onda che percorre tutto il gruppo;
- **180**: ripartiti su mezzo ciclo;
- oltre 360: più onde contemporaneamente sul gruppo.

Con uno sfasamento positivo, l'onda percorre i proiettori nell'ordine scelto in **Direzione dell'onda** (per esempio da sinistra verso destra con «Da sinistra a destra (vista dalla sala)»); con uno sfasamento negativo (-360), li percorre nell'altro senso.

Direzione dell'onda

L'ordine in cui i proiettori ricevono il loro sfasamento, in base alla loro posizione nella sala:

- **Da sinistra a destra (vista dalla sala)** (predefinito);
- **Da destra a sinistra (vista dalla sala)**;
- **Dal proscenio al fondo**;
- **Dal centro verso l'esterno**: i più vicini al centro per primi; i proiettori simmetrici ricevono fasi vicine, il che dà un effetto speculare;
- **Ordine del patch**: l'ordine dei proiettori nel gruppo.

Le posizioni sono quelle di **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.

Proiettori in fase per blocco

Numero di proiettori vicini (nell'ordine scelto) che condividono la stessa fase (1 per impostazione predefinita). Con 2, i proiettori vanno a due a due; con 4 su una rampa di 12, l'onda avanza a blocchi di 4.

Larghezza accesa (quadra, inseguimento, %)

Per **Quadra** e **Inseguimento**: la parte del ciclo in cui il proiettore è al livello alto (50 % per impostazione predefinita, minimo 2 %). Per un inseguimento con un solo proiettore acceso su N, imposti circa 100/N %.

Colore

Visibile solo con **Colore (pulsazione)**: il colore, in «rosso,verde,blu 0-255» (255,255,255 per impostazione predefinita, per esempio «255,80,0» per un arancione).

Centro e dimensione

Visibile solo con **Cerchio** e **Otto**:

- **pan** e **tilt**: il centro del movimento, in % dell'escursione (50 e 50 per impostazione predefinita: il centro);
- **raggio**: la dimensione del movimento, in % dell'escursione (10 per impostazione predefinita, al massimo 50).

Per l'**Otto**, il raggio è l'ampiezza in pan; l'ampiezza in tilt ne vale la metà.

OK / Annulla

OK verifica i valori e crea (o aggiorna) il blocco. **Annulla** alla creazione: non viene creato alcun blocco.

Il blocco sulla timeline

- Colore viola intenso, testo «∿ Intensità seno · Controluce · 2 s · 360°» (attributo, forma, bersaglio, periodo, sfasamento).
- Durata iniziale: 10 s. Lo ridimensioni con la maniglia del bordo destro: l'onda continua per tutta la durata (al massimo 20 minuti).
- **Dissolvenze**: clic destro > **Proprietà…** dà **Partenza (s)**, **Durata (s)**, **Dissolvenza in entrata (s)** e **Dissolvenza in uscita (s)**. Come per un blocco luce, la dissolvenza riguarda solo l'intensità; una posizione (Pan, Cerchio…) si applica fin dall'inizio del blocco.
- L'effetto viene calcolato in anticipo, a 25 fotogrammi al secondo: segue la linea rossa, si riproduce in modo identico e viene visualizzato nella simulazione.
- Si colloca **sopra** i blocchi luce e lo stato finale, sui canali che regola (vedere I blocchi luce ed effetti). Un **Buio** lo spegne.
- Durante un blocco di attesa, l'effetto si ferma sul posto.

Passo per passo

Un'onda dolce su un ciclorama LED

1. Nello stato finale della scena, accenda il gruppo «Ciclorama» in blu al 100 %.
2. Trascini **Effetto dinamico…** su una traccia a 0 s.
3. **Proiettori**: «Ciclorama»; **Attributo**: **Intensità**; **Forma**: **Seno**; **Periodo**: 4; **Livello basso → alto**: da 20 a 100; **Sfasamento**: 360; **Direzione dell'onda**: **Da sinistra a destra (vista dalla sala)**. **OK**.

4. Ridimensioni il blocco sulla durata della scena; clic destro > **Proprietà…**, **Dissolvenza in entrata (s)** 3.

Se i proiettori del ciclorama non hanno un canale dimmer (solo rosso, verde, blu), **Intensità** non ha effetto: usi **Colore (pulsazione)** con il colore «0,0,255».

Un inseguimento su una rampa di 8 proiettori

1. **Attributo**: **Intensità**; **Forma**: **Inseguimento**; **Periodo**: 1; **Livello** da 0 a 100; **Sfasamento**: 360; **Larghezza accesa**: 12 (circa 100/8).
2. Accenda la rampa nello stato finale (colore), con l'effetto che fa l'intensità.

Un ventaglio di cerchi con le teste mobili

1. Nello stato finale, accenda le teste mobili (intensità, colore, shutter aperto) e punti il centro della scena.
2. **Effetto dinamico…**: **Attributo**: **Cerchio (pan + tilt)**; **Periodo**: 6; **Sfasamento**: 90; **Centro e dimensione**: pan 50, tilt 40, raggio 8.
3. Le teste mobili descrivono cerchi sfasati di un quarto di giro l'una rispetto all'altra.

Lampi casuali

1. **Attributo**: **Intensità**; **Forma**: **Casuale**; **Periodo**: 0,3; **Livello** da 0 a 100; **Sfasamento**: 0; **Proiettori in fase per blocco**: 1.
2. Ogni proiettore prende un livello a caso ogni 0,3 s.

Buono a sapersi

- Un effetto dinamico punta solo a un gruppo o a un proiettore. Per concatenare due effetti, collochi due blocchi; due blocchi che si sovrappongono non fanno mix tra loro (il mix riguarda solo i blocchi luce ed effetti della libreria).
- **Quadra** e **Inseguimento** danno lo stesso risultato; il nome serve solo a ricordare l'intenzione.
- Con **Colore (pulsazione)** su una testa mobile con ruota colori, DreamShow sceglie il colore di ruota più vicino: la pulsazione può far cambiare posizione alla ruota.
- Gli effetti dell'elenco **Effetti** (libreria) sono impostazioni fisse; gli effetti dinamici sono movimenti. Non si archiviano nella libreria: copi la traccia (clic destro sul suo nome > **Copia la traccia**) per riutilizzarli in un'altra scena.

Vedere anche

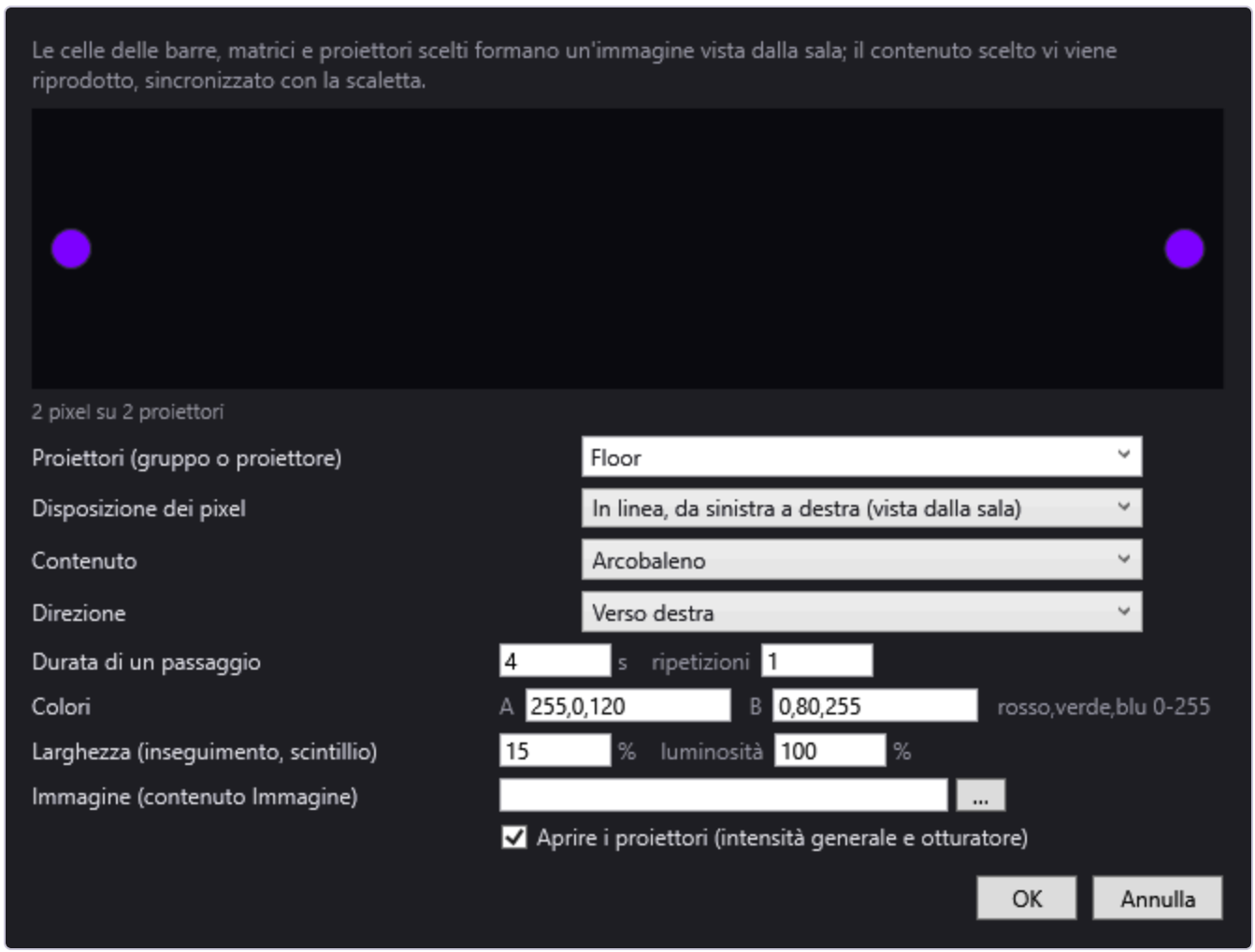
- La timeline della scena
- I blocchi luce ed effetti
- Dissolvenze e mix

- Il pixel mapping
- Le traiettorie
- Proiettori, indirizzi, posizioni

Il pixel mapping

Il pixel mapping tratta le celle delle Sue barre LED, matrici e proiettori a LED come i pixel di uno schermo, visto dalla sala, e vi riproduce un'immagine animata: sfumatura in movimento, arcobaleno, onda, plasma, inseguimento, scintillio, fuoco, oppure un'immagine a Sua scelta. È un blocco della timeline, sincronizzato con la scaletta.

Per aprirlo: trascini **Pixel mapping...** dall'elenco **Altri** (pannello **Librerie**) su una traccia del pannello **Timeline della scena**. Si apre la finestra **Pixel mapping**; un doppio clic sul blocco la riapre.



Che cos'è un pixel in questo contesto

Ogni **cella colorata** di un proiettore diventa un pixel: una barra LED di 8 celle dà 8 pixel, una matrice 5 × 5 ne dà 25, un normale proiettore LED (un solo colore per tutto il proiettore) ne dà 1. DreamShow individua le celle in base alla definizione del proiettore (canali rosso, verde, blu, bianco di ogni cella). Vedere La libreria dei proiettori.

La finestra «Pixel mapping»

In alto, un promemoria: «Le celle delle barre, matrici e proiettori scelti formano un'immagine vista dalla sala; il contenuto scelto vi viene riprodotto, sincronizzato con la scaletta.»

L'anteprima

Sotto il promemoria, un riquadro nero mostra ogni pixel con un punto, al suo posto, e riproduce il contenuto in diretta: ogni impostazione modificata si vede subito. Sotto, un contatore: «48 pixel su 6 proiettori», oppure «Nessuna cella colorata in questo bersaglio.» se il bersaglio non contiene alcun proiettore utilizzabile.

Proiettori (gruppo o proiettore)

Il gruppo o il proiettore che riceve l'immagine (elenco dei gruppi, poi dei proiettori; si può digitare il nome). Obbligatorio («Scegli un gruppo o un proiettore.»).

Disposizione dei pixel

Come sono disposti i pixel nell'immagine:

- **In linea, da sinistra a destra (vista dalla sala)** (predefinita): tutti i pixel su un'unica linea, proiettore dopo proiettore, da sinistra a destra vista dalla sala (ordine delle posizioni nella sala), cella dopo cella.
- **Una fila per proiettore (matrici dispiegate)**: ogni proiettore forma una fila, il più alto in alto; una matrice quadrata (4 celle o più: 2 × 2, 5 × 5, 8 × 8…) viene dispiegata a quadrato.
- **In base alla posizione dei proiettori (vista dalla sala)**: ogni pixel al suo vero posto, visto di fronte: da sinistra a destra secondo la posizione nella sala, dall'alto in basso secondo l'altezza. Le celle di una barra si distribuiscono lungo la barra (10 cm tra due celle, tenendo conto del suo orientamento).

Le posizioni e le altezze provengono da **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.

Contenuto

L'immagine riprodotta sui pixel:

- **Sfumatura A → B in movimento**: una sfumatura morbida dal colore A al colore B e ritorno, che avanza.
- **Arcobaleno** (predefinito): tutte le tinte, che scorrono. I colori A e B non servono.
- **Onda del colore A**: il colore A che si accende e si spegne a onda, con del buio tra una e l'altra.
- **Plasma A / B**: una miscela mutevole e ondulata dei colori A e B (la **Direzione** non cambia nulla).

- **Inseguimento del colore A**: una banda di colore A che corre su fondo nero; la sua larghezza si regola con **Larghezza**.
- **Scintillio A su B**: pixel che si accendono a caso nel colore A su uno sfondo di colore B; la proporzione di pixel accesi si regola con **Larghezza**, il ritmo con **Durata di un passaggio** (una nuova estrazione ogni ventesimo di passaggio).
- **Fuoco**: fiamme arancioni, più calde in basso, che vacillano (circa 12 volte al secondo). I colori, la direzione e la durata di un passaggio non servono.
- **Immagine**: l'immagine scelta in **Immagine (contenuto Immagine)**, che scorre nella direzione scelta.

Direzione

In quale direzione avanza il contenuto:

- **Verso destra** (predefinita);
- **Verso sinistra**;
- **Verso l'alto**;
- **Verso il basso**.

Verso l'alto e **Verso il basso** hanno senso solo con una disposizione su più file (**Una fila per proiettore (matrici dispiegate)** o **In base alla posizione dei proiettori (vista dalla sala)**): in linea, tutti i pixel prenderebbero lo stesso colore.

Durata di un passaggio

- **s**: il tempo, in secondi, che il contenuto impiega ad attraversare una volta l'immagine (4 per impostazione predefinita; minimo 0,05). Più piccolo = più veloce.
- **ripetizioni**: quante volte il motivo si ripete sulla larghezza dell'immagine (1 per impostazione predefinita). Con 2, si vedono due arcobaleni affiancati. Per **Plasma**, questa impostazione cambia la finezza delle ondulazioni.

Colori

A e **B**, ciascuno in «rosso,verde,blu 0-255» (per impostazione predefinita A = 255,0,120, un rosa, e B = 0,80,255, un blu). Un valore scritto male viene ignorato (si mantiene il precedente).

Larghezza (inseguimento, scintillio)

- **%**: per **Inseguimento**, la larghezza della banda (in % dell'immagine, 15 per impostazione predefinita); per **Scintillio**, la proporzione di pixel accesi in A.
- **luminosità**: l'intensità generale del contenuto, in % (100 per impostazione predefinita).

Immagine (contenuto Immagine)

Il file immagine da riprodurre (.png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Il pulsante **…** apre la scelta del file (nella cartella dei media dello show) e porta automaticamente il **Contenuto** su **Immagine**. Un'immagine della cartella dei media viene registrata con il solo nome (lo show resta spostabile insieme alla sua cartella); un'immagine presa altrove viene registrata con il suo percorso completo. L'immagine viene ridotta a una larghezza massima di 256 pixel. Con il contenuto **Immagine**, un file è obbligatorio («Scegli l'immagine da riprodurre.»).

L'immagine viene letta come una striscia: con **Verso destra** o **Verso sinistra**, scorre in orizzontale su tutta la larghezza dei pixel; con **Verso l'alto** o **Verso il basso**, in verticale.

Aprire i proiettori (intensità generale e otturatore)

Spuntata (predefinito): il blocco porta anche il dimmer generale dei proiettori al 100 % e ne apre l'otturatore, in modo che l'immagine sia visibile anche se nient'altro li accende. Non spuntata: vengono regolati solo i colori delle celle; l'intensità generale deve provenire dallo stato finale o da un altro blocco.

OK / Annulla

OK verifica le impostazioni e crea (o aggiorna) il blocco. **Annulla** alla creazione: non viene creato alcun blocco.

Il blocco nella timeline

- Colore verde acqua, testo «⣿ Arcobaleno · Barre · 4 s» (contenuto, bersaglio, durata di un passaggio).
- Durata iniziale: 10 s; ridimensionabile (al massimo 20 minuti).
- Clic destro > **Proprietà…**: **Partenza (s)**, **Durata (s)**, **Dissolvenza in entrata (s)**, **Dissolvenza in uscita (s)**. Le dissolvenze fanno salire e scendere l'immagine.
- L'immagine viene calcolata in anticipo, a 25 fotogrammi al secondo: segue la linea rossa e viene mostrata nella simulazione. Se sostituisce il file immagine, DreamShow ne tiene conto al successivo ricalcolo dello show (alla prossima modifica della timeline o delle impostazioni).
- Il blocco si posa sopra i blocchi luce e lo stato finale, sui canali che regola. Un **Buio** lo spegne. Durante un blocco di attesa, l'immagine si blocca.

Passo dopo passo

Un arcobaleno che attraversa le barre LED del fondo

1. Crei un gruppo «Barre» con le Sue barre LED (vedere Le librerie).
2. Trascini **Pixel mapping…** su una traccia a 0 s.
3. **Proiettori**: «Barre»; **Disposizione dei pixel**: **In linea, da sinistra a destra (vista dalla sala)**; **Contenuto**: **Arcobaleno**; **Direzione**: **Verso destra**; **Durata di un passaggio**: 6 s, **ripetizioni** 1.

Guardi l'anteprima, poi **OK**.
4. Allunghi il blocco per la durata del brano; **Proprietà…**: **Dissolvenza in entrata (s)** 2, **Dissolvenza in uscita (s)** 4.

Un logo che scorre su una matrice

1. Metta «logo.png» nella cartella dei media dello show.
2. **Pixel mapping…**: **Proiettori**: la matrice; **Disposizione dei pixel**: **Una fila per proiettore (matrici dispiegate)**; **…** per scegliere «logo.png» (il contenuto passa a **Immagine**); **Direzione**: **Verso sinistra**; **Durata di un passaggio**: 8.

Un fuoco di camino su un muro di PAR LED

1. Posizioni i PAR alla loro altezza reale nella sala.
2. **Disposizione dei pixel**: **In base alla posizione dei proiettori (vista dalla sala)**; **Contenuto**: **Fuoco**; **luminosità** 80.
3. I proiettori in basso bruciano più forte di quelli in alto, e vacillano.

Da sapere

- Un proiettore senza canale colore (solo dimmer) conta come un pixel ma non mostra nulla: il pixel mapping regola dei colori. Con un solo canale bianco, il pixel riceve la media dei tre colori.
- Su una cella rossa, verde, blu e bianca, il bianco riceve il più piccolo dei tre colori.
- L'anteprima della finestra gira in continuo; sul palco, l'immagine parte all'inizio del blocco.
- I pixel della disposizione **In linea, da sinistra a destra (vista dalla sala)** sono ordinati in base alla posizione sinistra-destra dei proiettori: regoli le posizioni nella sala perché l'ordine sia quello giusto.

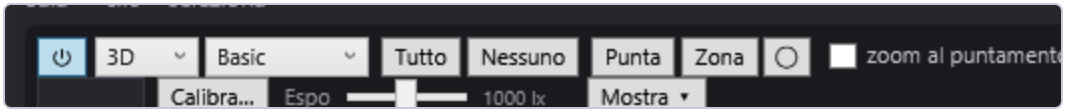
Vedere anche

- La timeline della scena
- Gli effetti dinamici
- I blocchi luce ed effetti
- La libreria dei proiettori
- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La simulazione 2D e 3D

Puntare e coprire una zona con le teste mobili

Due strumenti del pannello **Sala** impostano il pan e il tilt delle teste mobili (teste motorizzate) senza toccare i cursori: **Punta** orienta tutte le teste mobili selezionate su uno stesso punto, **Zona** distribuisce le teste mobili selezionate su una superficie che Lei disegna (rettangolo o ellisse), a terra, sul palco o su un muro. DreamShow calcola gli angoli a partire dalla posizione di ogni testa mobile, dal suo aggancio e dalle sue escursioni pan / tilt, oppure dalla sua calibrazione se esiste.

Per accedervi: pulsanti **Punta** e **Zona** della barra degli strumenti del pannello **Sala** (la simulazione), nella schermata principale.



Che cosa modificano questi strumenti

Punta e Zona scrivono il pan e il tilt in **ciò che sta modificando**:

- normalmente, lo **stato finale della scena** selezionata (lo show viene allora contrassegnato come modificato);
- nella modifica di un effetto, quell'effetto;
- in modalità traiettoria, l'**immagine chiave** selezionata (vedere Le traiettorie).

Per ogni testa mobile puntata, DreamShow aggiunge anche, se non li ha già in quello stato: l'intensità al 100 %, l'otturatore aperto e la velocità pan / tilt più rapida. Una posizione proveniente da una palette viene scollegata dalla palette (vedere Le palette).

Se **LIVE** è acceso e la scena in modifica è quella in riproduzione, le vere teste mobili si muovono subito.

Sono interessate solo le **teste mobili**: i proiettori la cui definizione ha un **Pan max** superiore a 0, e che sono collocati nella sala. Gli altri proiettori selezionati vengono ignorati.

Selezionare le teste mobili

Prima di puntare, selezioni le teste mobili da orientare. Diversi modi:

- l'albero **Selezione — gruppi e proiettori** del pannello **Impostazioni della scena**: spunti dei proiettori o dei gruppi interi;
- un clic sul punto di un proiettore nel pannello **Sala** spunta o deseleziona quel proiettore;

- in 2D, un trascinamento nel vuoto (strumenti **Punta** e **Zona** spenti) traccia un rettangolo di selezione; tenga premuto **Ctrl** per aggiungere alla selezione invece di sostituirla;
- in 3D, un clic (senza trascinare) su un proiettore lo spunta o lo deseleziona;
- **Tutto** seleziona tutti i gruppi e i proiettori fuori gruppo, **Nessuno** svuota la selezione.

Vedere anche Selezionare i proiettori e regolare la luce.

Punta

- **Punta**: pulsante a commutazione. Acceso, un clic nella sala orienta **tutte** le teste mobili selezionate sul punto cliccato: i loro fasci convergono. Tenga premuto il pulsante del mouse e lo sposti: il punto segue il mouse.
- In 2D, il punto puntato è a terra, sotto il mouse.
- In 3D, il punto puntato è la superficie sotto il mouse: il palco, il pavimento della sala o un muro. In 3D, il clic sinistro punta; il clic destro con trascinamento fa sempre ruotare la vista, il che permette di puntare e di girare attorno alla sala senza cambiare strumento.
- Se nessuna testa mobile è selezionata, la riga di informazioni in alto nella schermata principale mostra «Puntamento: selezionare prima una o più teste mobili».
- Accendere **Punta** spegne **Zona**.

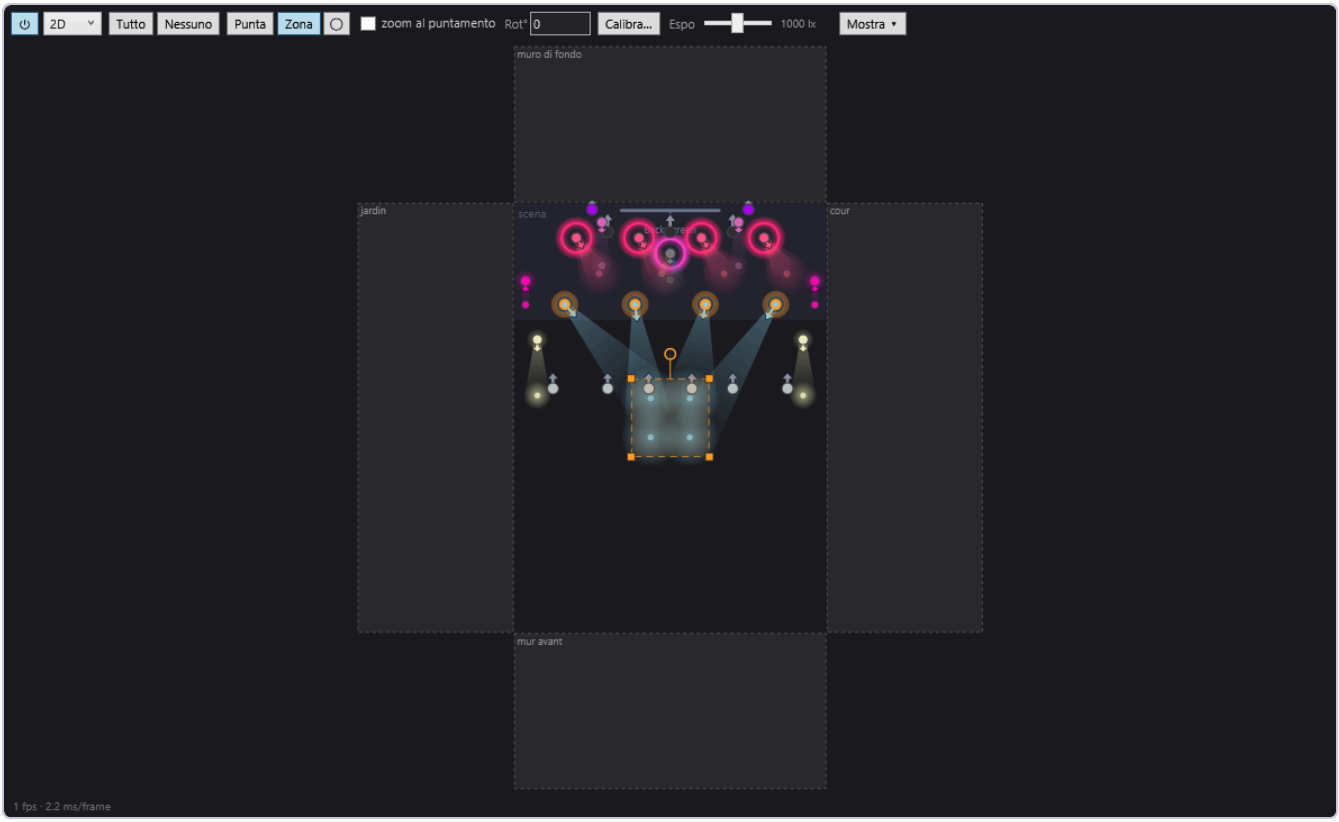
zoom al puntamento (casella, non spuntata per impostazione predefinita, ricordata da una sessione all'altra):

- non spuntata, **Punta** imposta solo il pan e il tilt: il Suo zoom viene mantenuto;
- spuntata, il puntamento stringe anche il fascio per fare una macchia di circa 1 m sul bersaglio. Funziona solo per una testa mobile la cui definizione dichiara i suoi angoli di fascio (**Fascio (°) da … a …**) e la cui modalità ha un canale zoom (o focus).

Quando una testa mobile ha una calibrazione e il punto puntato si trova sul palco, DreamShow usa la calibrazione, più esatta del calcolo geometrico. Vedere La calibrazione delle teste mobili.

Zona

Zona: pulsante a commutazione. Acceso, Lei traccia una zona sulla sala e le teste mobili selezionate si distribuiscono su di essa.



La pianta con i muri ribaltati

In modalità Zona, la pianta 2D si ingrandisce: attorno al pavimento della sala, i quattro muri sono «ribaltati» in piano, come una scatola aperta (ogni fascia ha l'altezza della sala). Una zona tracciata nella fascia del muro di fondo si trova su quel muro; una zona spinta dal pavimento contro un muro vi **sale progressivamente** invece di saltare. Lungo il palco, la salita inizia al livello del piano del palco.

In 3D, la zona si traccia direttamente sulla superficie sotto il mouse (palco, pavimento o muro).

Tracciare e modificare la zona

- **Tracciare**: prema e trascini in un punto vuoto: la zona è il rettangolo (o l'ellisse) tra il punto di partenza e il punto di arrivo. Un semplice clic senza trascinare non crea nulla.
- **Spostare**: trascini **all'interno** della zona. Le teste mobili seguono in diretta.
- **Ridimensionare**: trascini una delle quattro **maniglie d'angolo** (piccoli quadrati arancioni). La zona si ingrandisce o si riduce in modo simmetrico attorno al suo centro; il suo centro e il suo angolo non si muovono.
- **Ruotare**: trascini il **cerchio** posto sopra la zona. I giri si sommano: ruotare due volte fa 720°.
- ◯: forma della zona. Premuto = ellisse, rilasciato = rettangolo (predefinito). Cambiare la forma si applica anche alla zona già tracciata.
- **Rot°**: angolo della zona in gradi, digitato da tastiera. Sono ammessi valori oltre un giro (360 = 1 giro, 720 = 2 giri, 1080 = 3 giri). Confermi con **Invio** o uscendo dal campo. Il campo mostra

l'angolo attuale quando ruota con il mouse. In una traiettoria, tra due immagini chiave, l'angolo viene interpolato così com'è: da 0 a 720, la zona fa due giri.

La zona resta visualizzata finché **Zona** è acceso: è la maniglia che comanda le teste mobili. Spegnere **Zona** cancella la zona; le teste mobili mantengono il loro puntamento.

Come si distribuiscono le teste mobili

- La zona viene suddivisa in una griglia di file il più possibile quadrate, e le teste mobili vengono distribuite equamente tra le file (per esempio 13 teste mobili su 3 file: 5 + 4 + 4, la fila più piena al centro).
- Le teste mobili vengono assegnate alle caselle in base all'ordine della loro posizione (da jardin a cour, poi dalla parte anteriore a quella posteriore), perché i fasci non si incrocino. Questa assegnazione resta la stessa quando la zona ruota o si sposta: ogni testa mobile mantiene il suo posto nella zona.
- Se la definizione della testa mobile dichiara i suoi angoli di fascio e la sua modalità ha un canale zoom (o focus), l'apertura del fascio viene regolata per coprire la sua casella (la diagonale della casella). La modalità Zona regola sempre lo zoom in questo modo: è il suo compito, a differenza di **Punta**.
- Le teste mobili contrassegnate come **Guasto** nella sala vengono ignorate.
- La riga di informazioni in alto nella schermata principale riassume il risultato, per esempio «Zona (pavimento, rettangolo): 6 testa/e mobile/i su 4.0 × 2.0 m (3×2)» (superfici toccate, forma, numero di teste mobili, dimensione, caselle). Senza teste mobili selezionate: «Zona: selezionare prima una o più teste mobili».

Altri pulsanti della barra

- **Calibra…**: calibrazione a 4 punti della testa mobile selezionata. Vedere La calibrazione delle teste mobili.
- Le altre impostazioni della barra (⏻, 2D / 3D, qualità, **Espo**, **Mostra** ▾) sono descritte in La simulazione 2D e 3D.

Passo dopo passo

Far convergere 4 teste mobili su un attore al centro del palco

1. Selezioni la scena nel pannello **Scene**.
2. Selezioni le 4 teste mobili (spunti il gruppo «Teste mobili», per esempio).
3. Imposti la loro intensità e il loro colore in **Impostazioni della scena** se necessario.
4. Accenda **Punta**.
5. Clicchi al centro del palco (eviti di cliccare esattamente sul punto di un proiettore: quel clic spunta o deseleziona il proiettore). Tenga premuto e regoli spostando il mouse.

6. Per una macchia stretta, spunti **zoom al puntamento** prima di cliccare.
7. Spenga **Punta** e salvi lo show.

Coprire tutto il proscenio con un tappeto di luce

1. Selezioni la scena, poi le teste mobili da usare.
2. Accenda **Zona** (la pianta si ingrandisce con i muri ribaltati).
3. Tracci un rettangolo sul proscenio, da un bordo all'altro.
4. Regoli con le maniglie d'angolo finché le macchie si toccano senza sovrapporsi troppo.
5. Spenga **Zona** e salvi.

Rivestire il muro di fondo

1. Selezioni le teste mobili, accenda **Zona**.
2. Tracci la zona nella fascia del muro di fondo (sopra il pavimento sulla pianta 2D), oppure passi in 3D e tracci direttamente sul muro.
3. Per farla ruotare lentamente durante la scena, crei una traiettoria con due immagini chiave di zona, una a **Rot°** 0 e l'altra a 360 (vedere Le traiettorie).

Da sapere

- **Posizioni esatte indispensabili**: il puntamento si calcola a partire dalle posizioni X, Y, Z delle teste mobili, dal loro orientamento, da **Testa in alto (appoggiato a terra)** e dalle escursioni **Pan max** / **Tilt max** della definizione. Una testa mobile collocata male nella sala punterà a fianco. Per una precisione al centimetro sul palco, calibri.
- Un clic sul punto di un proiettore seleziona quel proiettore invece di puntare: inizi i Suoi gesti nel vuoto.
- **Punta** e **Zona** non si accendono mai insieme.
- Ciò che punta viene registrato nella scena (o nell'effetto, o nell'immagine chiave) in modifica: verifichi in **Scene** che sia quella giusta prima di puntare.
- Lo zoom viene regolato solo se la definizione dichiara i suoi angoli di fascio e possiede un canale zoom o focus.
- Una calibrazione serve a **Punta** e a **Zona** per qualsiasi punto situato sul palco, anche sopraelevato.

Vedere anche

- Le traiettorie
- La calibrazione delle teste mobili
- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La libreria dei proiettori
- Selezionare i proiettori e regolare la luce

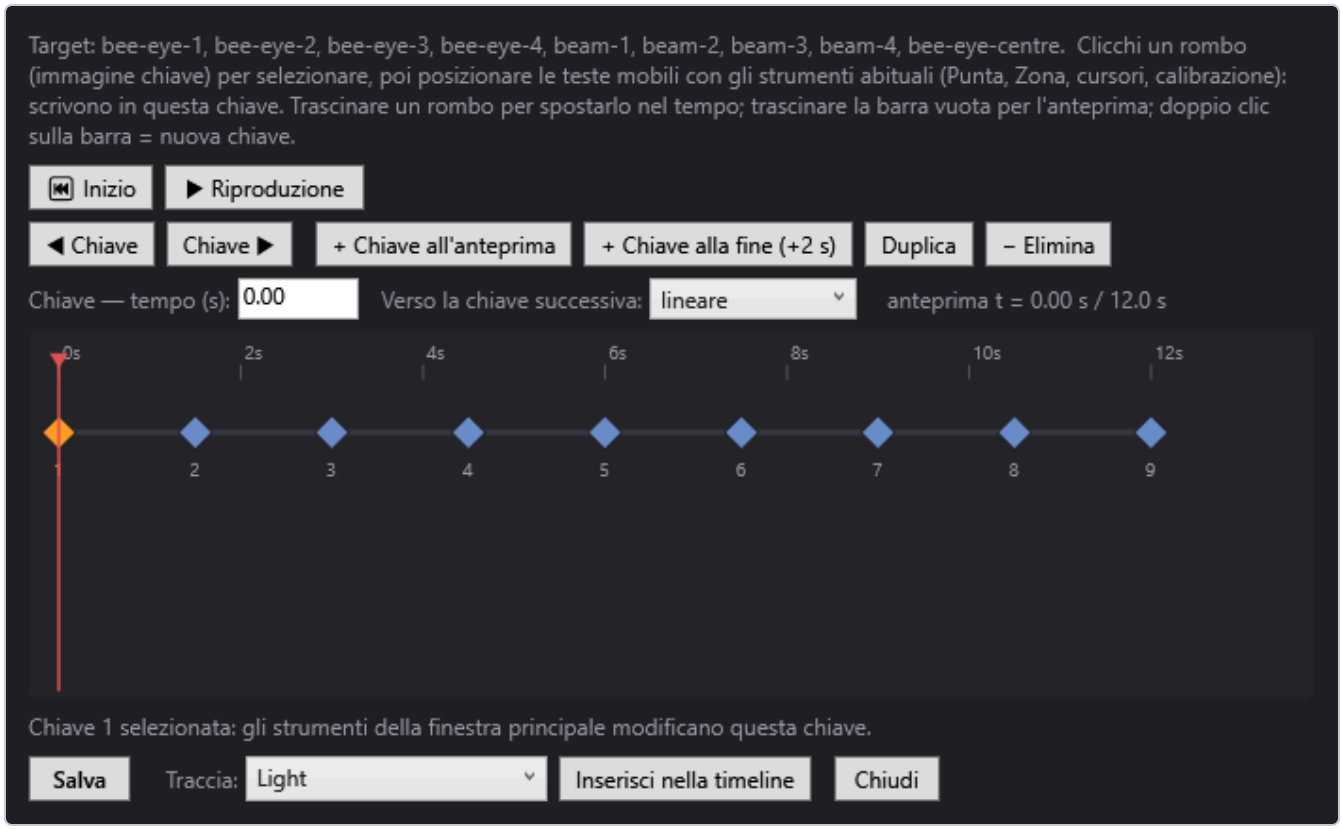
- La simulazione 2D e 3D
- Il seguipersona su tablet

Le traiettorie

Una traiettoria anima delle teste mobili (o altri proiettori) nel tempo: Lei posiziona delle **immagini chiave**, ciascuna con uno stato dei proiettori (posizione, colore, intensità, zoom…), e DreamShow calcola tutto ciò che accade tra due chiavi. Posizionata nella timeline sotto forma di blocco, la traiettoria fa per esempio spazzare il palco, ruotare un tappeto di luce o scivolare un colore durante una scena.

Le immagini chiave si impostano con i consueti strumenti della schermata principale (**Punta**, **Zona**, cursori, palette, calibrazione): durante la modifica, questi strumenti scrivono nella chiave selezionata.

Per accedervi: pannello **Librerie**, sezione **Traiettorie**: pulsante **+ traiettoria (selezione)**, elenco delle traiettorie (doppio clic per aprire l'editor). Nella timeline, un doppio clic su un blocco traiettoria apre anch'esso il suo editor.



La libreria delle traiettorie

Le traiettorie sono file a parte (cartella `trajectoires` dei dati, un file `nome.traj.json` per traiettoria). Sono comuni a tutti gli show: una stessa traiettoria può essere posizionata in più scene e in più show.

Nel pannello **Librerie**, sezione **Traiettorie**:

- **L'elenco**: le traiettorie in ordine alfabetico. Doppio clic = apre l'editor; trascinare una traiettoria su una traccia della timeline = inserirvela; tasto **Canc** = cancellare.
- **Clic destro** sull'elenco:
  - **Apri l'editor**;
  - **Duplica…**: copia la traiettoria con un nuovo nome («Nome della copia di «…»:», proposto «nome (copia)»). L'originale e i blocchi che la usano non cambiano: è il modo sicuro di fare una variante;
  - **Elimina…**: dopo conferma, il file viene cancellato definitivamente. I blocchi già posizionati in una timeline restano, ma non riproducono più nulla.
- **+ traiettoria (selezione)**: crea una traiettoria per i proiettori o i gruppi spuntati. Il loro stato attuale diventa la prima immagine chiave (a 0 s), poi si apre l'editor.

Creare una traiettoria

1. Spunti le teste mobili (o i gruppi) che si muoveranno, e le posizioni dove la traiettoria deve iniziare (Punta, Zona, cursori…).
2. Clicchi su **+ traiettoria (selezione)**. Senza selezione, DreamShow lo ricorda: «Spunti prima le teste mobili (o i gruppi) della traiettoria e le posizioni: il loro stato diventa la prima immagine chiave.»
3. Digiti il **Nome della traiettoria:**. Un nome già preso viene rifiutato («Esiste già una traiettoria con questo nome.»).
4. L'editor si apre in **modalità traiettoria**.

I proiettori interessati (i «target») vengono fissati alla creazione; sono ricordati in alto nell'editor.

La modalità traiettoria

Finché l'editor è aperto, la schermata principale è in modalità traiettoria:

- la banda del pannello **Impostazioni della scena** è arancione: «MODALITÀ TRAIETTORIA — «nome»: le impostazioni modificano l'immagine chiave selezionata»;
- l'elenco dello stato finale diventa «Immagine chiave di «nome»»;
- la selezione è sostituita dai target della traiettoria;
- **Punta**, **Zona**, i cursori, le palette e la calibrazione scrivono nell'immagine chiave selezionata, e la simulazione la mostra.

Quando una chiave è selezionata, la banda indica «… — chiave a t = 2.00 s» (seguito da «(zona)» se è una chiave di zona). Durante un'anteprima tra due chiavi, indica «… — anteprima a t = … s (non è una chiave)»: ciò che imposta in quel momento **non viene conservato**. Selezioni una chiave (o ne crei una) prima di regolare.

La modalità termina chiudendo l'editor (pulsante **Chiudi**, o pulsante **✓ Termina la modifica dell'effetto** della banda, che in questa modalità chiude l'editor).

La finestra Traiettoria

Il titolo è «Traiettoria — nome». In alto, un promemoria dei target e dei gesti.

Riproduzione

- **⏮ Inizio**: riporta il marcatore di anteprima a 0 s.
- **▶ Riproduzione** / **⏸ Pausa**: riproduce la traiettoria interpolata nella simulazione: le teste mobili si muovono e cambiano colore. La riproduzione si ferma alla fine, sull'ultima posa. Servono almeno due chiavi a tempi diversi («Aggiunga almeno due chiavi a tempi diversi.»).

Le chiavi

- **◀ Chiave** / **Chiave ▶**: seleziona la chiave precedente / successiva.
- **+ Chiave all'anteprima**: nuova immagine chiave al tempo del marcatore di anteprima, con lo stato interpolato in quell'istante (e la zona interpolata, su un passaggio comandato da una zona).
- **+ Chiave alla fine (+2 s)**: nuova chiave 2 s dopo l'ultima, copia dello stato alla fine.
- **Duplica**: copia la chiave selezionata 1 s più avanti.
- **− Elimina**: elimina la chiave selezionata. Una traiettoria conserva almeno una chiave.

Una chiave non viene mai posizionata esattamente su un'altra: se il tempo è già occupato, viene spostata subito dopo.

Le proprietà della chiave selezionata

- **Chiave — tempo (s):** il tempo della chiave, in secondi dall'inizio della traiettoria. Confermi con **Invio** o uscendo dal campo; le chiavi si riordinano.
- **Verso la chiave successiva:** il modo di andare da questa chiave alla successiva:
  - **lineare** (predefinito): a velocità costante;
  - **addolcito**: parte e arriva dolcemente;
  - **mantenimento**: resta su questa chiave fino alla successiva, poi salta. Nella barra, il segmento è tratteggiato.
- A destra, «anteprima t = … s / … s»: il tempo del marcatore e la durata totale.

La barra delle chiavi

- Un righello dei secondi in alto; ogni chiave è un **rombo** numerato; la chiave selezionata è arancione; il marcatore di anteprima è il tratto rosso.

- **Cliccare su un rombo**: seleziona la chiave. Le sue impostazioni seguono poi gli strumenti della finestra principale.
- **Trascinare un rombo**: sposta la chiave nel tempo (al centesimo di secondo). La simulazione segue.
- **Cliccare o trascinare nel vuoto**: sposta il marcatore di anteprima; la simulazione mostra lo stato interpolato.
- **Doppio clic nel vuoto**: nuova chiave in quel punto.

La parte bassa della finestra

- **Salva**: salva la traiettoria. Se è già posizionata in delle timeline, DreamShow chiede che cosa fare: **Sì** sostituisce la traiettoria ovunque (tutti questi blocchi cambiano), **No** la salva con un **nuovo** nome (l'originale resta intatta e l'editor continua sulla copia), **Annulla** non salva nulla.
- **Traccia:** la traccia della scena selezionata in cui inserire il blocco.
- **Inserisci nella timeline**: salva la traiettoria se necessario, poi aggiunge un blocco traiettoria sulla traccia scelta, al tempo della linea rossa se la scena selezionata è quella in riproduzione (altrimenti a 0 s). Il blocco dura quanto la traiettoria (arrotondata al decimo di secondo superiore, almeno 0,5 s). Occorre che sia selezionata una scena.
- **Chiudi**: chiude l'editor ed esce dalla modalità traiettoria. Se restano modifiche: «Salvare la traiettoria prima di chiudere?» (**Sì**, **No**, **Annulla**).
- Una riga d'aiuto conferma le azioni («Traiettoria salvata.», «Blocco inserito nella timeline.», «Chiave N selezionata: …»).

Che cosa viene interpolato

Tra due chiavi vicine, DreamShow miscela ogni impostazione di ogni target: intensità, pan, tilt, colore, e i canali impostati a mano (zoom, celle…).

- Un'impostazione presente in una sola delle due chiavi mantiene il suo valore su tutto il passaggio. Eccezione: il colore di una cella (Red 1, Green 2…) impostato su una sola chiave sfuma a partire dal colore generale dell'altra chiave.
- Prima della prima chiave si applica la prima chiave; dopo l'ultima, l'ultima.

Le chiavi di zona

Se usa lo strumento **Zona** su una chiave, la zona viene registrata nella chiave: è una **chiave di zona**. Tra due chiavi di zona, è la zona stessa a essere interpolata (centro, dimensione, rotazione) e le teste mobili vengono ridistribuite su di essa a ogni istante: una rotazione fa ruotare le macchie attorno al centro della zona, invece di far tagliare ogni testa mobile per la via più breve. Il colore e l'intensità, invece, continuano a essere interpolati normalmente. Un passaggio di cui una sola chiave ha una zona conserva quella zona da un capo all'altro.

L'angolo di una zona viene interpolato così com'è: da **Rot°** 0 a **Rot°** 720, la zona fa due giri completi. Per i movimenti di zona, DreamShow sceglie per ogni testa mobile il verso di pan che resta a metà della sua escursione durante tutto il movimento, per evitare che vada a finecorsa e riparta con un giro all'indietro.

Durante l'anteprima e la riproduzione, la zona interpolata viene disegnata sulla pianta e nella vista 3D.

Il blocco traiettoria nella timeline

- **Inserimento**: **Inserisci nella timeline** nell'editor, oppure trascinare la traiettoria dall'elenco **Traiettorie** su una traccia (il blocco assume la durata della traiettoria, o 10 s se non ha durata).
- **Durata**: l'intera traiettoria viene estesa sulla durata del blocco. Un blocco più lungo della traiettoria la riproduce più lentamente, un blocco più corto più velocemente.
- **Fine**: se il blocco è l'ultimo a finire sulla sua traccia, i proiettori mantengono l'ultima posa dopo la fine del blocco.
- **Dissolvenze**: il blocco ha, come gli altri, una dissolvenza in entrata e in uscita (vedere Dissolvenze e mix).
- **Doppio clic** sul blocco, o clic destro > **Modifica la traiettoria…**: apre l'editor su questa traiettoria. Se il file non esiste più: «Traiettoria «…» non trovata o illeggibile.»
- Modificare poi salvare una traiettoria aggiorna tutti i blocchi che la usano (a meno che scelga di salvarla con un altro nome).

Vedere I blocchi luce ed effetti e La timeline della scena.

Passo dopo passo

Una spazzata da sinistra a destra in 6 secondi

1. Selezioni la scena, spunti le teste mobili.
2. Con **Punta**, le orienti verso il lato jardin del palco.
3. **+ traiettoria (selezione)**, la chiami «Spazzata».
4. Nell'editor, **+ Chiave alla fine (+2 s)**: compare una chiave 2 a 2 s. Digiti **6** in **Chiave — tempo (s):** poi **Invio**.
5. Con la chiave 2 selezionata, punti verso il lato cour con **Punta**.
6. Selezioni la chiave 1 e scelga **addolcito** in **Verso la chiave successiva:**.
7. ▶ **Riproduzione** per verificare nella simulazione.
8. Scelga la **Traccia:**, posizioni la linea rossa, **Inserisci nella timeline**, poi **Chiudi**.

Un tappeto di luce che ruota

1. Spunti le teste mobili, accenda **Zona** e tracci un rettangolo sul palco.
2. **+ traiettoria (selezione)**, la chiami «Tappeto rotante».

3. Selezioni la chiave 1, poi tocchi la zona (la sposti leggermente, oppure confermi **Rot°** a 0): la chiave diventa una chiave di zona.
4. **+ Chiave alla fine (+2 s)**, ne imposti il tempo (per esempio 20 s), poi digiti **360** in **Rot°** e **Invio**.
5. ▶ **Riproduzione**: le macchie ruotano attorno al centro della zona.
6. Inserisca il blocco nella timeline.

Cambiare colore in un istante preciso senza dissolvenza

1. Crei due chiavi con la stessa posizione, una rossa, l'altra blu.
2. Sulla prima, scelga **mantenimento**: il rosso resta fino al tempo della seconda chiave, poi il blu arriva di colpo.

Da sapere

- Imposti sempre **una chiave selezionata**: le impostazioni fatte durante un'anteprima tra due chiavi vanno perse.
- Una traiettoria è un file comune a tutti gli show. Per modificare una traiettoria già usata senza cambiare le altre scene, **Duplica…** prima, oppure risponda **No** alla domanda di salvataggio.
- Eliminare una traiettoria lascia i suoi blocchi nelle timeline, ma non riproducono più nulla: li elimini anch'essi.
- La durata del blocco comanda la velocità: allungare il blocco rallenta tutto il movimento.
- Una traiettoria agisce solo sui target scelti alla sua creazione.
- Selezionare una chiave conta come una modifica: alla chiusura, DreamShow propone quasi sempre di salvare. Risponda **No** se non ha cambiato nulla.

Vedere anche

- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- La calibrazione delle teste mobili
- La timeline della scena
- I blocchi luce ed effetti
- Gli effetti dinamici
- Le librerie

La calibrazione delle teste mobili

Per puntare, DreamShow calcola il pan e il tilt di una testa mobile a partire dalla sua posizione nella sala, dal suo aggancio e dalle escursioni pan / tilt della sua definizione: è il **modello geometrico**. È buono, ma una testa mobile agganciata un po' storta, una americana non esattamente all'altezza misurata o una definizione approssimativa la fanno puntare fuori bersaglio. La **calibrazione a 4 punti** corregge questo: Lei mostra a DreamShow, per ogni angolo del palco, quali valori di pan e di tilt vi inviano realmente il fascio. In seguito, qualsiasi punto del palco viene puntato per interpolazione tra queste misure, con la massima precisione.

Per aprirla: selezioni **una sola** testa mobile, poi il pulsante **Calibra…** nella barra degli strumenti del pannello **Sala**. Se nessuna testa mobile è selezionata, la riga di informazione in alto nella schermata principale mostra «Calibra: selezioni una testa mobile»; se ce ne sono più di una, «Calibra: una sola testa mobile alla volta». La testa mobile deve avere una posizione nella sala e una definizione con un pan.

Quando calibrare

- Quando il puntamento deve essere preciso sul palco: convergenze, seguipersona su tablet, zone strette.
- Quando una testa mobile punta visibilmente fuori bersaglio benché la sua posizione sia giusta.
- Dopo un nuovo aggancio delle teste mobili.

La calibrazione si fa sull'hardware reale: l'uscita DMX deve funzionare (**LIVE** acceso) e Lei deve vedere il palco.

I sei punti

La finestra «Calibrazione — (nome della testa mobile)» resta sopra le altre finestre e non blocca la schermata principale. Propone sei punti:

1. **Angolo sinistro (visto dal pubblico) – fondo palco**
2. **Angolo destro (visto dal pubblico) – fondo palco**
3. **Angolo sinistro (visto dal pubblico) – proscenio**
4. **Angolo destro (visto dal pubblico) – proscenio**
5. **Parete di fondo – sinistra (alto)** (facoltativo)
6. **Parete di fondo – destra (alto)** (facoltativo)

I quattro angoli sono quelli del palco dichiarato nella sala (larghezza, scostamento, profondità), sul piano del pavimento. I due punti della parete di fondo sono a metà altezza tra il palco e il soffitto, a

piombo sui bordi sinistro e destro del palco. I quattro angoli bastano; i due punti della parete estendono il puntamento sulla parete di fondo.

Per ogni punto, la riga mostra a destra il valore catturato («pan 48.2 tilt 31.5», in percentuale dell'escursione) in verde, o «—» se non c'è nulla, e tre pulsanti:

- **Modello**: porta la testa su questo punto in base al modello geometrico. La vera testa mobile vi si reca: è il punto di partenza, resta solo da correggere lo scarto.
- **Cattura**: trattiene il pan e il tilt attuali della testa mobile per questo punto. Se la testa mobile non ha ancora un pan / tilt impostato: «Nessun valore pan/tilt in corso per questa testa mobile: la regoli prima (cursori o « Modello »).»
- ×: dimentica questo punto.

Sotto l'elenco, una riga di aiuto indica a che punto è: «N/4 angoli del palco acquisiti — servono tutti e quattro per salvare.», poi «I quattro angoli ci sono: può salvare» («(con l'estensione sulla parete di fondo).» se sono stati catturati anche i due punti della parete).

Pulsanti in basso:

- **Precompila tutto (modello)**: compila i sei punti in base al modello geometrico (posizione della testa mobile, escursioni pan / tilt, montaggio), senza muovere la testa mobile. Salvato così com'è, è una calibrazione «predefinita».
- **Salva la calibrazione**: salva la calibrazione nella sala (subito, nel suo file) e chiude la finestra. Servono i quattro angoli («Catturi prima i quattro angoli del palco.»). I punti della parete vengono mantenuti solo se sono catturati entrambi. Il registro annota «(nome): calibrazione salvata» («(con parete di fondo)» se del caso).
- **Elimina (modello geometrico)**: rimuove la calibrazione della testa mobile; il puntamento torna al modello geometrico. Il registro annota «calibrazione eliminata (modello geometrico)».
- **Chiudi**: chiude senza salvare.

Se la testa mobile ha già una calibrazione, i suoi punti vengono visualizzati all'apertura.

Come viene pilotata la testa mobile durante la calibrazione

Modello e i cursori **Pan** e **Tilt** del pannello **Impostazioni della scena** scrivono nello stato finale della scena selezionata (o nell'effetto o nel fotogramma chiave in modifica), come qualsiasi impostazione. La testa mobile riceve inoltre, se non li ha, l'intensità al 100 %, lo shutter aperto e la velocità pan / tilt massima. Se **LIVE** è acceso e questa scena è quella in riproduzione, la vera testa mobile si muove.

Calibri quindi su una scena di lavoro (o una scena che potrà ripulire), poi tolga la testa mobile dallo stato finale se non deve figurarvi (pulsante **Rimuovi dallo stato finale** del pannello **Impostazioni della scena**).

Passo per passo: calibrare una testa mobile

1. Verifichi la posizione della testa mobile e le dimensioni del palco in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.
2. Accenda **LIVE**, selezioni una scena di lavoro nel pannello **Scene**. Faccia il buio sugli altri proiettori per vedere bene il fascio.
3. Selezioni la testa mobile da sola, poi **Calibra…**.
4. Sulla riga **1. Angolo sinistro (visto dal pubblico) – fondo palco**, clicchi su **Modello**: la testa mobile si posiziona vicino all'angolo.
5. Corregga con i cursori **Pan** e **Tilt** finché il centro del fascio tocca esattamente l'angolo (un segno a terra aiuta).
6. Clicchi su **Cattura**: il valore viene visualizzato in verde.
7. Ripeta per gli altri tre angoli.
8. Facoltativo: faccia lo stesso per i due punti della parete di fondo.
9. **Salva la calibrazione**.
10. Verifichi con **Punta**: clicchi in diversi punti del palco, il fascio deve cadere sotto il mouse.
11. Faccia lo stesso per ogni testa mobile.

A che cosa serve poi la calibrazione

Una testa mobile calibrata usa la propria calibrazione, al posto del modello geometrico, per:

- **Punta** un punto del palco (vedere Puntare e coprire una zona con le teste mobili);
- il seguipersona su tablet quando il dito è sul pavimento (vedere Il seguipersona su tablet);
- i puntamenti scritti automaticamente dall'assistente del primo show;
- la simulazione: il punto di impatto del fascio disegnato sul palco segue la calibrazione.

Lo strumento **Zona** la usa allo stesso modo, per qualsiasi punto della zona situato sul palco.

Fuori dal palco (sala, pareti laterali), e sopra se i punti della parete non sono catturati, è il modello geometrico a puntare.

Salvare e ricaricare le calibrazioni

Le calibrazioni fanno parte della sala: seguono **Duplica la sala…** e l'esportazione del progetto. Per salvarle a parte o riprenderle da un'installazione ppshow: **Sala > Esporta le calibrazioni…** e **Sala > Importa le calibrazioni (lyrescal.ini)…** (vedere Cambiare, rinominare, duplicare una sala).

Buono a sapersi

- Una calibrazione vale per **una** posizione di aggancio: se la testa mobile viene spostata o riagganciata, la ricalibri.
- **Duplica** un proiettore nella sala non copia la sua calibrazione.

- Cambiare l'identificativo di un proiettore non gli fa perdere la calibrazione (è salvata con il proiettore), ma un file di calibrazioni esportato prima non lo ritroverà più con il suo vecchio identificativo.
- Se la finestra **Proiettori, indirizzi, posizioni…** è aperta durante la calibrazione, salvare in seguito la sala da essa cancellerebbe la nuova calibrazione: la chiuda prima di calibrare.
- La finestra di calibrazione resta in primo piano: la sposti per vedere i cursori **Pan** e **Tilt**.

Vedere anche

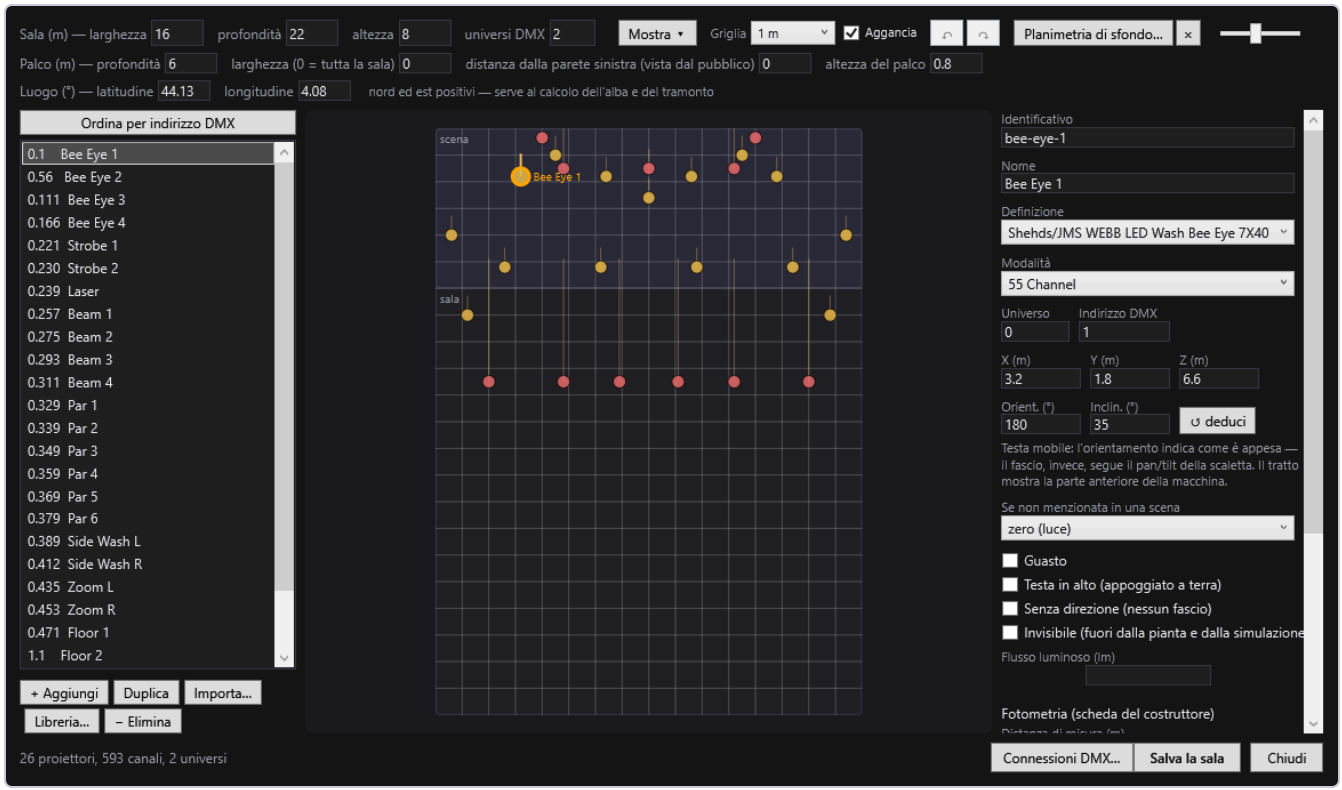
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- Proiettori, indirizzi, posizioni
- Cambiare, rinominare, duplicare una sala
- Il seguipersona su tablet
- Selezionare i proiettori e regolare la luce

Proiettori, indirizzi, posizioni

Questa finestra descrive la sala: le sue dimensioni, il suo palco, il suo luogo sulla Terra e soprattutto l'elenco dei suoi proiettori («fixture») con il loro modello, la loro modalità DMX, il loro indirizzo e il loro posto nella sala. È qui che Lei fa il «patch» della sala, cioè dice a DreamShow quale proiettore risponde a quale indirizzo DMX, e dove è agganciato. Tutto ciò che segue (scene, simulazione, puntamento delle teste mobili) si basa su questo patch.

Per aprirla: menu **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.

La finestra si intitola «DreamShow (versione) — Sala: (nome della sala)». Non blocca la schermata principale: la simulazione resta visibile accanto mentre Lei lavora. Se la finestra è già aperta, il menu la riporta semplicemente in primo piano.



La finestra ha quattro zone:

- in alto, la barra della sala (dimensioni, palco, luogo, universi, visualizzazione, planimetria di sfondo, griglia, annulla / ripeti);
- a sinistra, l'elenco dei proiettori e i suoi pulsanti;
- al centro, la pianta della sala vista dall'alto;
- a destra, la scheda del proiettore selezionato;
- in basso, la riga di stato e i pulsanti **Connessioni DMX…**, **Salva la sala** e **Chiudi**.

Importante: la finestra lavora su una copia

Le Sue modifiche vengono applicate alla sala (file, simulazione, uscita DMX) solo al clic su **Salva la sala**. Finché non ha salvato, la riga di stato mostra «— modificato». Se chiude la finestra con modifiche in sospeso, DreamShow chiede «Modifiche della sala non salvate. Salvare?»: **Sì** salva, **No** abbandona le modifiche, **Annulla** lascia la finestra aperta.

La copia viene presa all'apertura della finestra. Vedere «Buono a sapersi» più avanti: ciò che Lei cambia altrove nella sala mentre questa finestra è aperta (gruppo creato, calibrazione, controlli manuali, connessioni impostate dal menu) viene sovrascritto se salva poi da questa finestra.

La barra della sala (in alto)

Prima riga

- **Sala (m) — larghezza**, **profondità**, **altezza**: dimensioni interne della sala, in metri. La larghezza va dalla parete sinistra vista dal pubblico (jardin) alla parete destra (cour); la profondità va dalla parete di fondo del palco alla parete di fondo della sala; l'altezza è quella del soffitto. I valori devono essere superiori a 0. Una sala nuova misura 12 × 18 × 6 m. La pianta si ridisegna subito. La virgola e il punto sono accettati come separatore decimale.
- **universi DMX**: numero di universi DMX della sala (un universo = 512 canali). Questo numero sale da solo se colloca un proiettore su un universo più alto: un proiettore fuori dagli universi dichiarati non farebbe uscire nulla. Una sala nuova ha 1 universo.
- **Mostra** ▾: filtro di visualizzazione per categoria di proiettori. Si apre come elenco di caselle da spuntare, una per categoria presente nella sala, con due pulsanti **Tutto** (mostrare tutto) e **Nessuno** (nascondere tutto, per rispuntare solo ciò che vuole vedere). Il filtro agisce sulla pianta **e** sull'elenco di sinistra. Quando delle categorie sono nascoste, il pulsante diventa «Mostra (N nascoste) ▾». Il proiettore selezionato resta sempre visualizzato. All'inizio, il filtro riprende quello della simulazione della schermata principale. Le categorie sono dedotte dal tipo della definizione: **Teste mobili** (teste motorizzate), **LED colore**, **Dimmer**, **Scanner**, **Fumo**, **Relè** (definizioni il cui modello inizia con «Relais») e **Altri**. Ogni categoria ha il proprio colore di punto sulla pianta.
- **Griglia**: passo della griglia disegnata sulla pianta: 0.1 m, 0.25 m, 0.5 m, 1 m (predefinito), 2 m o 5 m. Le linee di ogni metro sono più marcate. Questa impostazione non viene salvata nella sala: viene conservata finché DreamShow resta aperto.
- **Aggancia** (spuntato per impostazione predefinita): i proiettori che trascina sulla pianta si agganciano alla griglia. Non spuntato, si spostano a passo libero di 10 cm.
- ↶ (Annulla, **Ctrl+Z**) e ↷ (Ripeti, **Ctrl+Y**): annullano o ripristinano le Sue ultime modifiche in questa finestra, fino a 100 passi. Una raffica di modifiche ravvicinate (un trascinamento sulla pianta, una digitazione) conta come un solo passo.
- **Planimetria di sfondo…**: sceglie un'immagine (pianta, foto: .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif) stirata su tutto il rettangolo della sala, sotto i proiettori. Compare anche nella simulazione della

schermata principale. Il percorso dell'immagine viene visualizzato a destra del pulsante; se l'immagine si trova nella cartella della sala o in una sua sottocartella, il percorso viene salvato come relativo.
- × (a destra di **Planimetria di sfondo…**): rimuove la planimetria di sfondo.
- Cursore a destra del percorso: **opacità della planimetria di sfondo**, dal 10 % al 100 % (50 % per impostazione predefinita).

Con una planimetria di sfondo, il palco non è più dipinto per intero sulla pianta: è solo tinteggiato, per lasciar vedere l'immagine.

Seconda riga: il palco

- **Palco (m) — profondità**: profondità del palco, misurata dalla parete di fondo del palco (4,5 m per una sala nuova). Deve essere superiore a 0.
- **larghezza (0 = tutta la sala)**: larghezza del palco. 0 = tutta la larghezza della sala.
- **distanza dalla parete sinistra (vista dal pubblico)**: distanza tra la parete sinistra (jardin) e il bordo sinistro del palco (0 = palco appoggiato alla parete sinistra).
- **altezza del palco**: altezza del piano del palco sopra il pavimento della sala (0,6 m per una sala nuova). Serve alla vista 3D e ai calcoli di puntamento: una testa mobile che punta un punto del palco punta il piano del palco, non il pavimento della sala.

Sulla pianta, il palco è il rettangolo contrassegnato «scena», in alto; il resto è contrassegnato «sala».

Terza riga: il luogo

- **Luogo (°) — latitudine** e **longitudine**: posizione della sala sulla Terra, in gradi decimali, nord ed est positivi (ovest e sud negativi). Questi due valori servono unicamente al calcolo dell'alba e del tramonto da parte dei blocchi di attesa «sole» della timeline (vedere Le attese e L'illuminazione architetturale). Una sala nuova ha i valori 44.126 e 4.082.

L'elenco dei proiettori (a sinistra)

Ogni riga mostra: dei simboli di stato, poi `universo.indirizzo`, poi il nome. Esempio: `0.17 Testa mobile 3`.

Simboli all'inizio della riga:

Simbolo	Significato
⛔	proiettore contrassegnato **Guasto**
∅	proiettore contrassegnato **Invisibile**
◌	proiettore contrassegnato **Senza direzione**

⚠	fascia DMX in conflitto con un altro proiettore (la riga è allora arancione, con il tooltip «Intervallo DMX in conflitto con un altro proiettore»)

«(non posizionata)» si aggiunge al nome di un proiettore che non ha ancora una posizione.

Selezione:

- un clic seleziona un proiettore e mostra la sua scheda a destra;
- **Ctrl**+clic e **Maiusc**+clic selezionano più proiettori; la scheda mostra l'ultimo cliccato. Una selezione multipla si sposta in blocco sulla pianta e si elimina in un colpo solo.

Pulsanti:

- **Ordina per indirizzo DMX** (sopra l'elenco): riordina i proiettori per universo poi per indirizzo. Quest'ordine viene salvato con la sala.
- **+ Aggiungi**: apre il selettore «Aggiungi un proiettore — libreria QLC+». Digiti nel campo di ricerca (produttore, modello o tipo; più parole possibili, devono comparire tutte); le frecce su / giù scorrono l'elenco senza lasciare il campo, **Invio** o un doppio clic conferma. Sotto l'elenco, una riga ricorda il tipo e le modalità del modello scelto con il loro numero di canali. Il proiettore creato riceve:
  - il nome del modello;
  - un identificativo ricavato dal nome del modello (minuscole, trattini) seguito da `-1`, `-2`…;
  - la prima modalità della definizione;
  - il primo indirizzo libero dell'universo 0 abbastanza largo per tutti i suoi canali;
  - una posizione al centro della sala, a 3 m di altezza.

Se la sua categoria era nascosta da **Mostra** ▾, viene mostrata di nuovo.

- **Duplica**: duplica il proiettore selezionato **in serie** (vedere più avanti).
- **Importa…**: importa un profilo di proiettore GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) o DJworld (.fxt). Viene convertito in definizione QLC+ ed entra nella libreria della sala (vedere La libreria dei proiettori). Un messaggio riassume l'importazione: numero di canali (di cui canali di precisione), pan / tilt massimo, modalità, osservazioni e cartella di salvataggio. Il modello compare poi nell'elenco **Definizione** e nel selettore di **+ Aggiungi**. I canali non riconosciuti (macro, modalità) sono importati così come sono, senza funzione particolare: li verifichi. Un file .ssl2 non è leggibile: usi il .fxt che lo accompagna.
- **Libreria…**: apre la libreria dei proiettori. Alla sua chiusura, gli elenchi di definizioni di questa finestra vengono aggiornati.
- **− Elimina**: rimuove dalla sala il proiettore selezionato (o tutti quelli della selezione multipla), dopo conferma «Eliminare … dalla sala?». I proiettori eliminati vengono rimossi anche dai gruppi. (Come tutto il resto, l'eliminazione è definitiva solo al salvataggio della sala; ↶ la annulla.)

Duplica in serie

Il pulsante **Duplica** apre la piccola finestra «Duplica in serie». È il modo rapido per fare il patch di una fila di proiettori identici su una americana.

- «Modello: nome (identificativo)» ricorda il proiettore copiato.
- **Numero di copie**: 5 per impostazione predefinita.
- **Passo X (m)**, **Passo Y (m)**, **Passo Z (m)**: scarto di posizione tra due copie (1 m in X per impostazione predefinita). Le posizioni restano nella sala.
- **Indirizzi DMX concatenati** (spuntato per impostazione predefinita): ogni copia prende l'indirizzo che segue la precedente (il tooltip indica il numero di canali per proiettore). Non spuntato, o se non c'è più posto nell'universo, ogni copia prende il primo indirizzo libero trovato.
- **Incrementa l'indice nel nome** (spuntato per impostazione predefinita): il numero alla fine del nome viene aumentato («Testa1» dà «Testa2», «Testa3»…; gli zeri iniziali sono mantenuti: «PAR 01» dà «PAR 02»); un nome senza numero riceve un indice («Wash» dà «Wash 2», «Wash 3»…). Non spuntato, ogni copia si chiama «nome (copia)».
- Una riga di anteprima mostra i primi nomi e l'indirizzo di partenza.
- **Duplica** crea le copie; **Annulla** chiude senza fare nulla.

Le copie ricevono ciascuna un identificativo libero (stessa radice dell'originale, seguita da `-n`). **Non riprendono** la calibrazione dell'originale: una testa mobile si calibra dalla propria posizione.

La pianta della sala (al centro)

La pianta mostra la sala vista dall'alto, la parete di fondo del palco in alto. X va da sinistra (jardin) a destra (cour), Y dal fondo del palco (in alto) verso il fondo della sala (in basso).

- Ogni proiettore è un punto del colore della sua categoria. Un punto tratteggiato è un proiettore non ancora posizionato (viene disegnato al centro). La selezione è circondata di arancione e il suo nome è visualizzato; i nomi di tutti i proiettori vengono visualizzati quando la pianta è abbastanza ingrandita.
- Un proiettore **Guasto** o **Invisibile** viene disegnato in trasparenza. Un proiettore **Invisibile** non compare affatto sulla pianta, salvo quando è selezionato (come «fantasma»), per poterlo ritrovare.
- Un anello arancione tratteggiato attorno a un punto segnala un conflitto di indirizzi DMX.
- Un tooltip su ogni punto indica il nome, la definizione, l'indirizzo e gli stati particolari.

Gesti:

- **Trascinare un punto**: sposta il proiettore (X e Y). I campi di posizione si aggiornano. Con **Aggancia**, la posizione si aggancia alla griglia.
- **Trascinare un punto di una selezione multipla**: sposta tutto il gruppo in blocco, mantenendo le distanze; il gruppo si ferma in blocco contro le pareti.

- **Trascinare nel vuoto**: traccia un rettangolo di selezione; tutti i proiettori (visibili dal filtro) il cui punto vi si trova dentro vengono selezionati.
- **Trascinare la maniglia** ◇: orienta un proiettore (vedere «Orientamento» più sotto).

Le linee di orientamento

- Per un proiettore fisso, una linea parte dal punto e arriva fino al punto esatto che la simulazione illumina. **Piena**, l'orientamento è stato impostato; **tratteggiata**, è «dedotto»: nessuno l'ha ancora impostato e la simulazione suppone che il proiettore sia puntato sul palco (o, per un COB di sala, che lavi la sua parete). Le linee dedotte vengono disegnate solo per la selezione, per non ingombrare la pianta.
- Per il proiettore selezionato, un rombo ◇ termina la linea. Lo trascini: il proiettore si orienta verso questo punto (tooltip «Trascinare per puntare: il proiettore si orienta verso questo punto»). Se il punto è sul palco, il bersaglio è il piano del palco; altrimenti, il pavimento della sala.
- Per una testa mobile (definizione con un pan), viene disegnato solo un breve tratto: mostra la parte anteriore della macchina, cioè come è agganciata. Il fascio di una testa mobile segue il pan / tilt della scaletta, non il suo aggancio; non c'è quindi alcuna maniglia.
- Non viene disegnato nulla per un proiettore **Senza direzione**, **Invisibile** o **Guasto**.

La scheda del proiettore (a destra)

La colonna scorre se non sta in altezza. Tutti i campi si applicano al proiettore selezionato.

- **Identificativo**: nome tecnico unico del proiettore nella sala (per esempio `lyre-3`). È la chiave durevole: le scene, i gruppi e le calibrazioni vi fanno riferimento. Un identificativo già usato viene rifiutato («⚠ identificativo «…» già in uso — non applicato»); il proiettore mantiene il vecchio finché il testo non torna ad essere unico. Quando cambia un identificativo, i gruppi della sala seguono, **ma non gli show**: le impostazioni di scena che puntavano al vecchio identificativo non trovano più il proiettore.
- **Nome**: nome visualizzato ovunque (elenco, simulazione, selezione). Può essere ripetuto, a differenza dell'identificativo.
- **Definizione**: il modello di proiettore, nella forma «Produttore/Modello», scelto nella libreria. Cambiare definizione rimette la prima modalità del nuovo modello.
- **Modalità**: la modalità DMX (numero e ordine dei canali) **impostata sul proiettore stesso**. Deve essere identica a quella dell'apparecchio, altrimenti i canali saranno sfalsati.
- **Universo**: universo DMX del proiettore, **contato a partire da 0**: 0 è il primo universo, che si chiama **U1** nella finestra Connessioni DMX; 1 corrisponde a U2, ecc. Se inserisce un universo oltre il numero dichiarato, il campo **universi DMX** in alto sale da solo.
- **Indirizzo DMX**: primo canale del proiettore nel suo universo, da 1 a 512, come sul display del proiettore. Un valore fuori da 1–512 non viene preso in considerazione.

- **X (m)**, **Y (m)**, **Z (m)**: posizione del proiettore in metri. X = larghezza dalla parete sinistra, Y = profondità dalla parete di fondo del palco, Z = altezza dal pavimento della sala. Il trascinamento sulla pianta compila X e Y; Z si digita (3 m per un proiettore aggiunto).

Orientamento

- **Orient. (°)**: rotazione attorno alla verticale, in gradi. 0 = la parte anteriore del proiettore rivolta verso la sala, 180 = verso il fondo del palco. La linea sulla pianta mostra il risultato.
- **Inclin. (°)**: inclinazione del fascio. 0 = orizzontale, 90 = tutto in basso, negativo = verso l'alto.
- ↺ **deduci**: cancella l'orientamento impostato. La simulazione torna alla sua supposizione (proiettore puntato sul palco, COB di sala che lava la sua parete). Il pulsante è attivo solo se è stato impostato un orientamento.

Quando l'orientamento non è impostato, i due campi mostrano gli angoli della supposizione: la prima modifica parte quindi da ciò che è disegnato, senza salti. Sotto i campi, una riga di aiuto spiega la situazione:

- «Orientamento definito: la simulazione illumina il punto all'estremità della linea.»
- «Orientamento dedotto (linea tratteggiata): … Trascini la maniglia ◇ per fissarlo.»
- per una testa mobile: l'orientamento dice come è agganciata; il fascio segue il pan / tilt della scaletta;
- per un proiettore **Senza direzione** o **Invisibile**, i campi di orientamento sono disattivati e l'aiuto lo dice.

Per una testa mobile, l'orientamento conta anche per il puntamento: gli strumenti **Punta** e **Zona** ne tengono conto (vedere Puntare e coprire una zona con le teste mobili).

Comportamento e attributi

- **Se non menzionata in una scena**: ciò che fa il proiettore quando lo stato finale di una scena non lo regola.
    - **zero (luce)** (predefinito): passa a zero, come qualsiasi proiettore.
    - **mantenimento**: mantiene i valori della scena precedente. Inoltre, il buio generale (blackout) non riporta a zero i suoi canali. È l'impostazione degli apparecchi che si muovono fisicamente o che non devono spegnersi: argano, alimentazioni.
- **Guasto**: il proiettore è fuori servizio. Scompare dalla simulazione (2D e 3D) ed è disegnato in trasparenza su questa pianta, ma il suo patch, i suoi gruppi e la sua uscita DMX non cambiano: basta togliere la spunta dopo la riparazione. Lo strumento **Zona** ignora le teste mobili guaste.
- **Testa in alto (appoggiato a terra)**: per una testa mobile appoggiata con la base in basso, testa verso l'alto (a terra, su un praticabile), invece di essere sospesa a testa in giù. Il puntamento e la simulazione tengono conto del capovolgimento; la parte anteriore resta rivolta verso la sala.
- **Senza direzione (nessun fascio)**: macchina del fumo o delle bolle, striscia LED, illuminazione di sala, alimentazione… Nessun orientamento sulla pianta, nessun fascio nella simulazione. Il

proiettore resta visibile e si accende quando emette.
- **Invisibile (fuori dalla pianta e dalla simulazione)**: relè, alimentazione, materiale il cui DMX conta ma non il posto sul palco. Non viene disegnato nulla, né sulla pianta né nella simulazione. Patch, gruppi e uscita DMX invariati. Il proiettore selezionato resta visualizzato come fantasma per poterlo ritrovare.

I proiettori **Senza direzione**, **Invisibile** o **manuali** non vengono mai accesi dalle atmosfere scritte automaticamente (assistente del primo show).

L'attributo **manuale** non si imposta qui: un proiettore diventa manuale in **Sala > Controlli manuali...** (vedere I controlli manuali).

Fotometria

Questi campi rendono la simulazione più realistica (effetto dello zoom, della distanza, dell'incidenza). Non cambiano nulla all'uscita DMX.

- **Flusso luminoso (lm)**: flusso realmente emesso dal proiettore, in lumen. Vuoto = il valore della libreria, o in mancanza una stima in base alla potenza.
- **Fotometria (scheda del costruttore)**: rilievo della scheda tecnica, alle due estremità dello zoom:
  - **Distanza di misura (m)** (5 m se vuoto);
  - **Fascio largo (°)** e **lux a questa distanza**;
  - **Fascio stretto (°)** e **lux a questa distanza**.

Esempio riportato nel tooltip: 545 lux a 5 m a 60°, 14335 lux a 5 m a 5°. Il rilievo viene preso in considerazione solo se è completo e coerente (i due valori di lux e l'angolo stretto superiori a 0, l'angolo largo maggiore dell'angolo stretto). Sostituisce allora la stima con il flusso **e** gli angoli della libreria.

Sotto questi campi, una riga indica ciò che la simulazione usa davvero: la fotometria del costruttore, il flusso inserito, il flusso della libreria, una stima in base alla potenza (con un invito a inserire il valore reale), oppure «Nessun dato fotometrico» (la simulazione mantiene allora un'illuminazione neutra per questo proiettore).

In fondo alla colonna, un promemoria: trascinare un proiettore sulla pianta per posizionarlo, e il significato di **mantenimento**.

La riga di stato e il salvataggio (in basso)

La riga di stato riassume la sala: «N proiettori, N canali, N universi», seguito da «— modificato» se restano modifiche non salvate. Se esistono dei problemi, diventa arancione e cita i primi tre dopo ⚠ (il numero dei successivi è indicato tra parentesi).

I controlli riguardano:

- un identificativo vuoto o doppio;
- una definizione sconosciuta (assente dalla libreria) o una modalità sconosciuta;
- un indirizzo che fa uscire il proiettore dall'intervallo 1–512;
- due proiettori i cui canali si sovrappongono nello stesso universo («canale N (universo U): A e B si sovrappongono»).

Pulsanti:

- **Connessioni DMX…**: imposta gli universi e le interfacce di uscita di questa sala (vedere Le connessioni DMX). Qui, le connessioni vengono salvate **con la sala**, al clic su **Salva la sala**.
- **Salva la sala**: applica e salva. Un identificativo vuoto o doppio, una definizione o una modalità sconosciuta **impediscono** il salvataggio (messaggio «Impossibile salvare:» con l'elenco). Le sovrapposizioni di indirizzi richiedono conferma («Alcune fasce DMX si sovrappongono: … Salvare comunque?»). Dopo il salvataggio, la schermata principale ricarica il patch, l'albero di selezione e la simulazione, e riavvia l'uscita DMX se il numero di universi o le connessioni sono cambiati. «Sala salvata» viene visualizzato in alto nella schermata principale.
- **Chiudi**: chiude la finestra (con la domanda di salvataggio se restano modifiche).

I gruppi

I gruppi (per esempio «Teste mobili», «Frontale», «Controluce») permettono di regolare più proiettori in una volta nelle scene. Appartengono alla sala, ma non si creano in questa finestra: si creano nel pannello **Librerie** della schermata principale.

1. Selezioni i proiettori del futuro gruppo (albero «Selezione — gruppi e proiettori», clic sui punti nel pannello **Sala**, o rettangolo di selezione).
2. Nel pannello **Librerie**, sezione **Gruppi**, clicchi su **+ gruppo (selezione)**.
3. Digiti il nome del gruppo. Un nome già preso da un gruppo o da un identificativo di proiettore viene rifiutato («Questo nome esiste già.»).

Il gruppo viene salvato subito nella sala. I gruppi compaiono nell'ordine della loro creazione; non esiste un comando per riordinarli. Per eliminare un gruppo: clic destro sul suo nome nell'elenco **Gruppi**, **Elimina il gruppo**; i proiettori restano, solo le voci di show che puntavano a questo gruppo non indirizzano più nulla. Vedere anche Le librerie.

Quando elimina un proiettore dalla sala, viene rimosso da tutti i gruppi. Quando ne cambia l'identificativo, i gruppi seguono.

Passo per passo

Fare il patch di una fila di 6 PAR LED identici su un'americana frontale

1. Apra **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.
2. Clicchi su **+ Aggiungi**, digiti il produttore o il modello, lo scelga, **Aggiungi**.
3. Nella scheda, scelga la **Modalità** impostata sui Suoi PAR, verifichi **Universo** (0 = U1) e **Indirizzo DMX** (per esempio 1).
4. Posizioni il primo PAR: trascini il suo punto sulla pianta all'estremità sinistra dell'americana, poi digiti la sua altezza in **Z (m)** (per esempio 6).
5. Clicchi su **Duplica**. Imposti **Numero di copie** a 5, **Passo X (m)** alla distanza tra due PAR (per esempio 1,5), lasci spuntati **Indirizzi DMX concatenati** e **Incrementa l'indice nel nome**, poi **Duplica**.
6. Verifichi la riga di stato: nessun ⚠.
7. Se necessario, orienti ogni PAR: lo selezioni e trascini la sua maniglia ◇ sulla zona che deve illuminare.
8. Clicchi su **Salva la sala**.
9. Imposti fisicamente ogni PAR sull'indirizzo visualizzato nell'elenco.
10. Crei un gruppo «Frontale»: selezioni i 6 PAR nella schermata principale, poi **+ gruppo (selezione)**.

Allineare la sala a una pianta d'architetto

1. Misuri (o ricavi dalla pianta) la larghezza e la profondità interne, e le digiti in **Sala (m) — larghezza** e **profondità**.
2. Clicchi su **Planimetria di sfondo…** e scelga un'immagine della pianta, ritagliata esattamente sulle pareti interne (l'immagine viene stirata su tutto il rettangolo della sala).
3. Regoli l'opacità con il cursore per vedere bene i punti.
4. Imposti **Palco (m) — profondità**, **larghezza**, **distanza dalla parete sinistra (vista dal pubblico)** e **altezza del palco** finché il rettangolo «scena» cade sul palco disegnato.
5. Posizioni i proiettori sulla pianta, poi **Salva la sala**.

Risolvere un conflitto di indirizzi

1. Individui le righe arancioni contrassegnate ⚠ nell'elenco (e gli anelli arancioni sulla pianta). La riga di stato indica il canale e i due proiettori in causa.
2. Ne selezioni uno e corregga il suo **Indirizzo DMX** (o la sua **Modalità**, se è più lunga del previsto).
3. **Ordina per indirizzo DMX** aiuta a vedere la successione degli indirizzi.
4. Quando non resta più alcun ⚠, **Salva la sala**.

Buono a sapersi

- **Universo contato a partire da 0**: il campo **Universo** e l'elenco (`0.17`) partono da 0, mentre la finestra Connessioni DMX e i controlli manuali mostrano U1, U2… per gli stessi universi. Universo 0 = U1.

- **La modalità deve essere quella dell'apparecchio.** Se il proiettore è impostato a 8 canali e la sala a 12, tutto è sfalsato: colori sbagliati, teste mobili che partono in tutte le direzioni.
- **Cambiare un identificativo** rompe il legame con le scene già scritte per questo proiettore (i gruppi, invece, seguono). Preferisca cambiare il **Nome**.
- **Copia all'apertura**: la finestra lavora su una copia della sala presa alla sua apertura, e **Salva la sala** riscrive tutta la sala con questa copia. Se, mentre è aperta, Lei crea un gruppo, calibra una testa mobile, imposta dei controlli manuali o cambia le connessioni dal menu, salvare poi da questa finestra annulla queste modifiche. Chiuda la finestra prima di queste operazioni, oppure la riapra dopo.
- Se la finestra **Controlli manuali** è aperta quando salva la sala qui, si aggiorna da sola (indirizzi, elenco dei proiettori manuali, valori).
- Un proiettore **Guasto** esce comunque in DMX: cambia solo la visualizzazione.
- **Duplica** non copia la calibrazione delle teste mobili.
- La griglia e l'aggancio sono impostazioni di lavoro, non dati della sala.
- La simulazione ha bisogno delle posizioni: un proiettore «(non posizionata)» viene disegnato al centro.

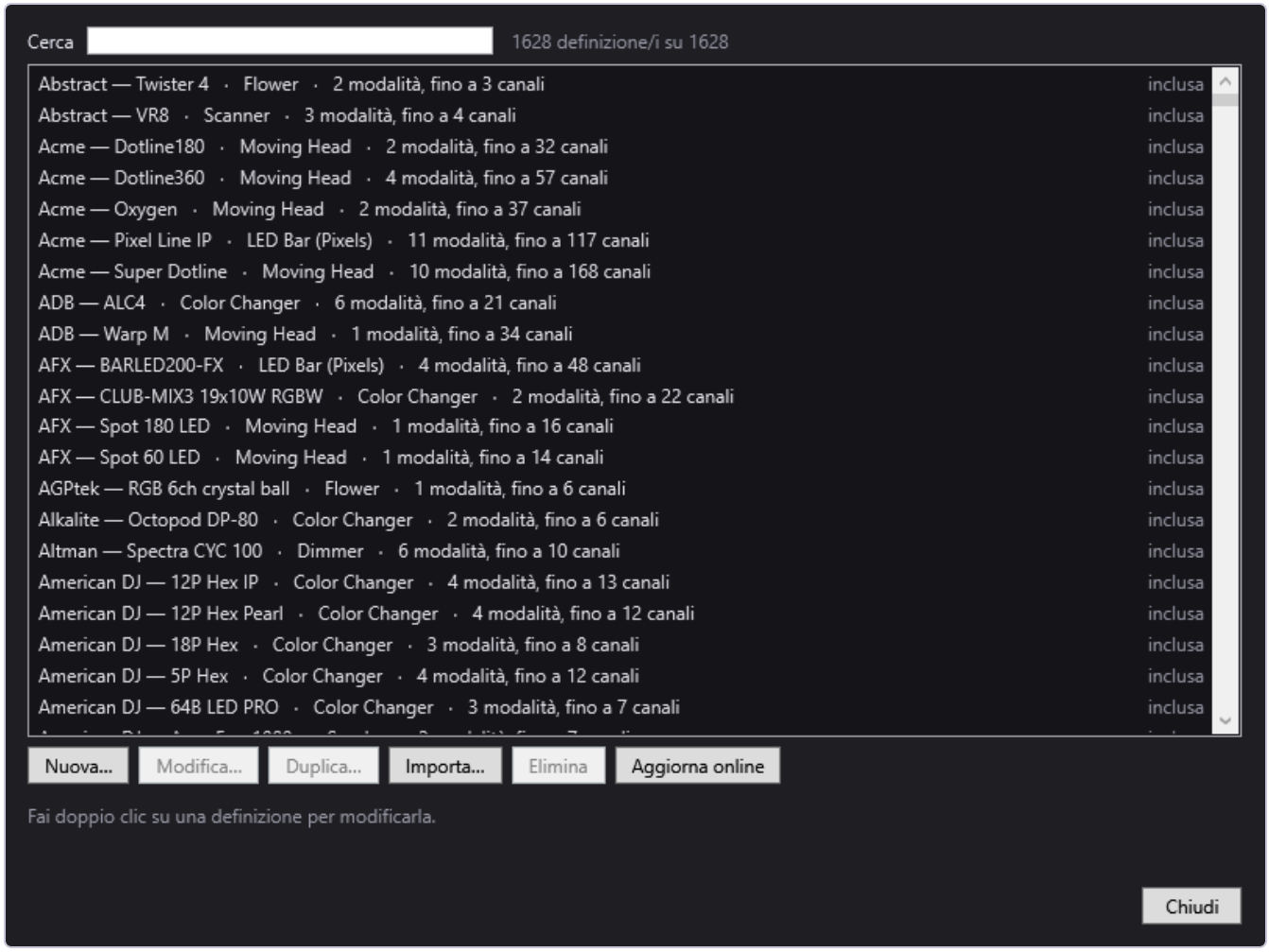
Vedere anche

- La libreria dei proiettori
- Le connessioni DMX
- I controlli manuali
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- La calibrazione delle teste mobili
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Cambiare, rinominare, duplicare una sala
- La simulazione 2D e 3D
- Le librerie

La libreria dei proiettori

La libreria contiene le **definizioni** dei proiettori: per ogni modello, i suoi canali DMX, le loro funzioni, le sue modalità, le sue celle e alcuni dati fisici. Quando aggiunge un proiettore alla sala, sceglie qui la sua definizione. DreamShow viene fornito con più di 1 600 definizioni nel formato QLC+; può importarne, crearne, modificarne e aggiornarle online.

Per aprirla: menu **Sala > Libreria dei proiettori…**, oppure pulsante **Libreria…** nella finestra **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.



Da dove vengono le definizioni

La libreria è una cartella (per impostazione predefinita la cartella `fixtures` accanto ai file di sala), condivisa da tutte le sale che la usano. Ogni definizione ha un'origine, visualizzata a destra della sua riga:

Origine visualizzata	Da dove viene
inclusa	installata con DreamShow
online	scaricata da **Aggiorna online** (cartella «online»)
importata	importata da un file GDTF, QLC+ o DJworld (cartella «imported»)
creata / modificata	creata o modificata nell'editor di DreamShow (cartella «custom»)

Quando due definizioni hanno lo stesso produttore e lo stesso modello, prevale la più «personale», in questo ordine: creata / modificata, poi importata, poi online, poi inclusa. La definizione sostituita non viene cancellata: è soltanto nascosta, e ritorna se elimina quella che la sostituisce.

Una definizione **inclusa** o **online** non viene mai modificata: la sua versione modificata viene salvata a parte, nella cartella «custom», e la sostituisce.

La finestra Libreria dei proiettori

- **Cerca**: filtra l'elenco. Digiti una o più parole; una definizione viene mantenuta se ogni parola compare nel suo produttore / modello o nel suo tipo (per esempio «Moving Head»). A destra, il contatore «N definizione/i su M». L'elenco mostra al massimo 2 000 righe: affini la ricerca se necessario.
- **L'elenco**: una riga per definizione: «Produttore — Modello · Tipo · N modalità, fino a M canali», con l'origine a destra (a colori se non è «inclusa»). Un doppio clic apre la definizione nell'editor.
- **La riga di informazione** (sotto i pulsanti): per la definizione selezionata, le sue modalità con il numero di canali (e di celle), il file e, se del caso, «Sostituisce un'altra definizione con lo stesso nome (eliminando questa, l'altra ritorna).» Senza selezione: «Fai doppio clic su una definizione per modificarla.»

Pulsanti:

- **Nuova…**: crea una definizione da zero nell'editor.
- **Modifica…**: apre la definizione selezionata nell'editor. Per una definizione inclusa o online, la versione modificata viene salvata a parte e la sostituisce.
- **Duplica…**: apre una copia della definizione selezionata (modello seguito da «(copia)»), per ricavarne un'altra: altro modello, altra modalità.
- **Importa…**: importa uno o più profili (selezione multipla possibile): GDTF (.gdtf), QLC+ (.qxf) o DJworld (.fxt). Un resoconto elenca ogni file: ✓ con il numero di modalità e le osservazioni, oppure ✗ con il motivo del fallimento.
- **Elimina**: attivo solo per una definizione **importata** o **creata / modificata**. Dopo conferma, il file viene cancellato. Se sostituiva una definizione con lo stesso nome, questa riprende il suo posto; altrimenti, i proiettori che la usavano restano senza definizione finché non ne viene scelta un'altra.

- **Aggiorna online**: scarica le definizioni nuove o corrette pubblicate per DreamShow (connessione a Internet necessaria). L'avanzamento è visualizzato nella riga di informazione, poi un bilancio: numero di definizioni pubblicate, nuove, aggiornate, già aggiornate, ritirate, ed eventuali problemi. Ogni file scaricato viene controllato (impronta e lettura) prima di sostituire qualcosa. Una definizione ritirata dall'elenco pubblicato viene eliminata solo dalla cartella «online»; le Sue definizioni importate o create non vengono mai toccate.
- **Chiudi**.

Qualsiasi modifica (creazione, modifica, importazione, eliminazione, aggiornamento) viene presa in considerazione subito: la sala, la simulazione e lo show vengono ricalcolati con le nuove definizioni.

L'importazione

- **GDTF (.gdtf)**: il formato dei produttori (siti dei produttori, GDTF Share). Ogni modalità DMX viene convertita; i canali a 16 o 24 bit diventano un canale principale seguito da canali «fine»; i colori delle ruote vengono ripresi; il canale shutter viene chiamato «Shutter» con il suo intervallo «aperto». Viene importata solo la prima interruzione DMX («DMX break»): ciò che viene lasciato da parte è segnalato nelle osservazioni.
- **QLC+ (.qxf)**: il file viene controllato poi copiato nella cartella «imported».
- **DJworld (.fxt)**: convertito in definizione QLC+. Il file .ssl2 che accompagna a volte questi profili non è leggibile: usi il .fxt.

Le importazioni sono archiviate nella cartella «imported» della libreria, per produttore. Verifichi poi la definizione nell'editor: i canali non riconosciuti (macro, modalità) sono importati così come sono, senza funzione particolare.

L'editor di definizione

Si apre con **Nuova…**, **Modifica…**, **Duplica…** o con un doppio clic. Il suo titolo è «Nuova definizione di proiettore», «Definizione «modello»» o «Copia di «modello»».

Una definizione nuova parte da un esempio: produttore «Il mio marchio», modello «Nuovo proiettore», tipo «Color Changer», una modalità «4 canali» (Dimmer, Red, Green, Blue).

L'intestazione

- **Produttore** e **Modello**: obbligatori. Insieme formano il nome della definizione («Produttore/Modello») che le sale usano. Non cambi questo nome alla leggera: i proiettori delle Sue sale vi fanno riferimento.
- **Tipo**: elenco modificabile: Moving Head, Color Changer, LED Bar (Pixels), LED Bar (Beams), Dimmer, Strobe, Scanner, Smoke, Hazer, Effect, Laser, Flower, Other. Vuoto = Other. Il tipo colloca il proiettore in una categoria della simulazione (Moving Head = teste mobili, Color

Changer = **LED colore**, Dimmer = dimmer, Scanner = scanner, Smoke = **Fumo**, gli altri = **Altri**).

- **Pan max (°)** e **Tilt max (°)**: escursioni totali di pan e tilt, in gradi (per esempio 540 e 270), ricavate dal manuale del proiettore. Un **Pan max** superiore a 0 rende la definizione una testa mobile per DreamShow: è ciò che la rende utilizzabile da **Punta**, **Zona**, dalle traiettorie e dalla calibrazione. Valori errati falsano tutto il puntamento.
- **Fascio (°) da … a …**: angoli del fascio alle due estremità dello zoom. Con un canale di zoom, permettono allo strumento **Zona** (e a **zoom al puntamento**) di regolare l'apertura del fascio; servono anche alla simulazione.
- **Potenza (W)** e **Flusso (lm)**: dati della scheda tecnica, usati dalla simulazione per stimare l'illuminamento. Il flusso reale di un proiettore particolare può anche essere inserito nella sala.

Le modalità

A sinistra, **Modalità DMX** elenca le modalità con il loro numero di canali. Clicchi su una modalità per visualizzarne i canali.

- **Nome della modalità**: rinomina la modalità selezionata. È questo il nome che sceglierà nel campo **Modalità** della sala; gli dia un nome parlante (per esempio «14 canali»). Due modalità non possono avere lo stesso nome.
- **+ Modalità**: aggiunge una modalità vuota («Modalità N»).
- **Duplica**: copia la modalità selezionata (nome seguito da «(2)»), comodo per una modalità estesa simile a un'altra.
- **Elimina**: elimina la modalità selezionata (l'ultima modalità non può essere eliminata).

I canali della modalità

A destra, una tabella con una riga per canale, nell'ordine DMX (la colonna **#** indica il numero del canale nella modalità, a partire da 1).

- **Nome del canale**: nome del canale. Conta: DreamShow riconosce alcuni nomi (vedere «Regole di denominazione»). Due canali di una stessa modalità non possono avere lo stesso nome.
- **Funzione**: che cosa fa il canale. È lei a dire a DreamShow come pilotarlo. Scelte possibili:

Funzione	Uso
Dimmer generale	intensità di tutto il proiettore
Dimmer (di cella)	intensità di una cella
Rosso, Verde, Blu, Bianco, Ambra, UV, Lime, Ciano, Magenta, Giallo	componenti di colore
Pan, Tilt	movimenti di una testa mobile
Velocità pan/tilt	velocità dei motori

Shutter / strobo	shutter, strobe
Ruota colori	ruota dei colori
Macro colore	colori preprogrammati
Correzione CTO	temperatura di colore
Gobo, Rotazione gobo	gobo
Prisma	prisma
Zoom, Fuoco, Iride, Frost	fascio
Effetto / altro	tutto il resto
Manutenzione (reset, lampada)	comandi di manutenzione
Byte fine del canale precedente	byte di precisione (16 bit) del canale immediatamente sopra
Riservato	canale inutilizzato

Una definizione importata può contenere una funzione QLC che l'elenco non conosce: viene visualizzata come «Preset QLC «…»» e conservata così com'è. Cambiare la funzione cambia anche il nome del canale finché non ne ha digitato uno Lei stesso. Scegliere **Shutter / strobo** chiama sempre il canale «Shutter».

- **Cella**: numero della cella (pixel, lente) a cui appartiene il canale; vuoto = tutto il proiettore. I canali che portano lo stesso numero formano una cella. Se viene usato un solo numero, il proiettore è trattato come senza celle.
- **Intervalli (N)…**: apre gli intervalli di valori del canale (vedere più avanti). Inattivo per un byte fine.
- ↑ / ↓: sposta il canale di un posto nell'ordine DMX.
- ✕: elimina il canale.

Sotto la tabella:

- **+ Canale**: aggiunge un canale «Effect» alla fine della modalità.
- **+ Celle…**: aggiunge in un colpo solo una serie di celle (finestra «Aggiungi celle»):
  - **Numero di celle** (8 per impostazione predefinita);
  - **Composizione**: RGB, RGBW, RGBA, RGBWA, RGBWAUV, W o RGB + Dimmer;
  - **Colori a 16 bit (byte fine dopo ogni colore)**.

I canali vengono creati e numerati di seguito alle celle esistenti: «Red 1», «Green 1», «Blue 1», «Red 2»…, ciascuno nella propria cella.

Per un byte fine, il nome è fissato automaticamente («nome del canale precedente» seguito da «fine») e prende la cella del canale precedente. Un byte fine deve seguire direttamente il suo canale.

Gli intervalli di valori

La finestra «Intervalli di valori — nome del canale» descrive che cosa fa ogni fascia di valori (da 0 a 255) del canale.

- **Da** e **A**: limiti dell'intervallo (da 0 a 255).
- **Etichetta**: descrizione (vuoto = il nome del canale).
- **Tipo**:
  - **Normale**;
  - **Shutter aperto**: l'intervallo che DreamShow invia quando la luce deve uscire;
  - **Shutter chiuso**;
  - **Strobo**;
  - **Colore**: per una ruota colori o una macro; la casella **Colore** diventa attiva.
- **Colore**: colore dell'intervallo in esadecimale (`#FF8800`, il `#` viene aggiunto se lo dimentica), con un'anteprima. Serve alla simulazione.
- ✕: elimina l'intervallo.
- **+ Intervallo**: aggiunge un intervallo che inizia subito dopo l'ultimo.
- **OK** conferma, **Annulla** abbandona. Gli intervalli sono ordinati per valore iniziale.

I valori non coperti sono letti come «senza funzione».

Salvare

In fondo all'editor, una riga ricorda dove verrà salvata la definizione. **Salva** controlla la definizione poi la scrive; **Annulla** chiude senza scrivere nulla.

Il salvataggio viene rifiutato, con l'elenco dei problemi, se:

- il produttore o il modello è vuoto;
- una modalità non ha nome, due modalità hanno lo stesso nome, o una modalità non ha alcun canale;
- due canali di una modalità hanno lo stesso nome (il messaggio propone di numerarli: «Red 1», «Red 2»);
- un nome di canale termina con «fine» senza essere un byte fine;
- un byte fine non segue il suo canale;
- un intervallo inizia dopo la sua fine;
- una modalità ha un canale **Shutter / strobo** ma nessun canale chiamato «Shutter».

La definizione viene salvata nella cartella «custom» della libreria (`custom\Produttore\Modello.qxf`). Compare in tutte le sale che usano questa libreria. Se rinomina una definizione che aveva creato, il vecchio file viene eliminato per evitare un doppione.

Regole di denominazione

DreamShow riconosce alcuni canali dal loro **nome**; rispetti queste regole perché un proiettore si accenda e si colori correttamente:

- **Shutter**: il canale shutter deve chiamarsi esattamente «Shutter». Altrimenti DreamShow non sa aprirlo e il proiettore può restare nero. Per un proiettore senza canale «Shutter», DreamShow tenta di aprire un canale il cui nome inizia con «Strobe»; dichiari il suo intervallo **Shutter aperto** perché trovi il valore giusto.
- **Celle**: i canali di colore di ogni cella si numerano: «Red 1», «Green 1», «Blue 1», «White 1», poi «Red 2»… («Red1» e «Red 1 Dimmer» sono ugualmente riconosciuti). È ciò che permette di regolare le celle una per una nella scena e di farle evolvere nelle traiettorie. **+ Celle…** applica questa regola da solo.
- **Byte fini**: il loro nome termina con «fine», ed è riservato a loro.
- Per un argano pilotato dai controlli manuali, i canali «Position» e «Speed» (e «Position fine») fanno comparire i comandi del argano.

Passo per passo

Creare la definizione di un proiettore assente dalla libreria

1. Apra il manuale del proiettore alla pagina della sua tabella DMX.
2. **Sala > Libreria dei proiettori…**, poi **Nuova…**.
3. Compili **Produttore**, **Modello** e **Tipo**. Per una testa mobile, compili **Pan max (°)** e **Tilt max (°)**; se ha uno zoom, **Fascio (°) da … a …**.
4. Rinomini la modalità «4 canali» in base alla modalità impostata sull'apparecchio (per esempio «9 canali»).
5. Per ogni canale della tabella, nell'ordine: **+ Canale** se necessario, scelga la **Funzione**, corregga il **Nome del canale**. Per un canale a 16 bit, aggiunga subito dopo un canale con funzione **Byte fine del canale precedente**.
6. Per lo shutter: funzione **Shutter / strobo** (il nome diventa «Shutter»), poi **Intervalli…**: dichiari l'intervallo **Shutter aperto** (per esempio da 0 a 7 se la tabella lo indica), gli intervalli **Strobo**, ecc.
7. Per una ruota colori: **Intervalli…**, un intervallo di tipo **Colore** per ogni colore, con il suo colore esadecimale.
8. Per un'altra modalità dell'apparecchio: **Duplica** la modalità, la rinomini, aggiunga o tolga canali.
9. **Salva**. Il modello viene ora proposto da **+ Aggiungi** nella sala.

Descrivere una barra LED a 8 celle RGBW

1. **Nuova…**, produttore, modello, tipo «LED Bar (Pixels)».
2. Nella modalità, mantenga eventualmente un canale **Dimmer generale**, elimini i canali Red / Green / Blue di esempio (✕).

3. **+ Celle…**: **Numero di celle** 8, **Composizione** RGBW, OK.
4. Verifichi che i canali si chiamino «Red 1» … «White 8» con i numeri di cella da 1 a 8, poi **Salva**.

Correggere una definizione inclusa

1. La cerchi, la selezioni, **Modifica…**.
2. La riga in basso indica che le Sue modifiche verranno salvate a parte: l'originale resta intatto.
3. Corregga (per esempio, chiami «Shutter» il canale shutter), **Salva**. La riga della definizione mostra ora «creata / modificata».
4. Per tornare all'originale: la selezioni, **Elimina**.

Importare un profilo GDTF del produttore

1. Scarichi il file .gdtf del proiettore.
2. **Importa…**, scelga il file.
3. Legga il resoconto (modalità, osservazioni su ciò che non è stato importato).
4. Apra la definizione importata con **Modifica…** per verificare le funzioni dei canali e lo shutter.

Buono a sapersi

- La libreria è comune a tutte le sale che la condividono: una definizione modificata cambia tutte queste sale.
- Una definizione eliminata mentre dei proiettori la usano rende questi proiettori «definizione sconosciuta» nella finestra della sala (il salvataggio della sala è allora bloccato finché non sceglie un'altra definizione).
- **Aggiorna online** non sostituisce mai le Sue definizioni importate o create: mantengono la priorità.
- Cambiare il produttore o il modello di una definizione cambia il suo nome: i proiettori che usavano il vecchio nome non la ritrovano più.
- L'editor non permette di annullare le modifiche una per una: in caso di errore, **Annulla** chiude senza salvare nulla.

Vedere anche

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Selezionare i proiettori e regolare la luce
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- I controlli manuali
- Glossario

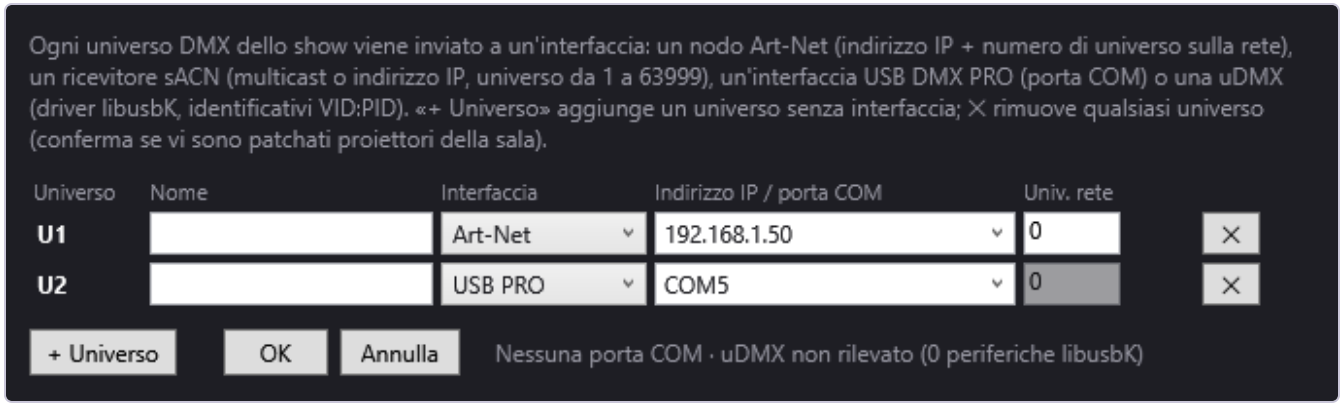
Le connessioni DMX

La finestra Connessioni DMX dice a DreamShow **da dove escono** gli universi DMX della sala: un nodo Art-Net sulla rete, un ricevitore sACN, un'interfaccia USB DMX PRO o un'interfaccia uDMX. Le connessioni appartengono alla sala: sono salvate nel suo file, e cambiare sala cambia anche le uscite.

Per aprirla:

- menu **Sala > Connessioni DMX...**;
- pulsante **Connessioni...** in alto a destra nella schermata principale;
- pulsante **Connessioni DMX...** in basso nella finestra **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni...**.

La finestra si intitola «Connessioni DMX — (nome della sala)».



Nozioni

- Un **universo** DMX trasporta 512 canali. Una piccola installazione sta in un universo; oltre, ne servono più di uno.
- Ogni universo della sala viene inviato su **una** interfaccia. Più universi possono condividere lo stesso nodo Art-Net o lo stesso ricevitore sACN (ciascuno con il proprio numero di universo di rete). Un'interfaccia USB ha un solo cavo: un solo universo per interfaccia USB.
- Gli universi sono numerati **U1, U2, U3...** in questa finestra. Attenzione: nella finestra **Proiettori, indirizzi, posizioni...**, il campo **Universo** di un proiettore parte da 0. Universo 0 di un proiettore = **U1** qui, universo 1 = **U2**, ecc.

L'elenco degli universi

Una riga per universo, con le colonne:

- **Universo**: U1, U2… Il tooltip indica «Universo usato dal patch della sala» oppure «Universo supplementare».
- **Nome**: nome libero per orientarsi (per esempio «Frontale», «Soffitto», «Nodo destro»).
- **Interfaccia**:
  - **Art-Net**: un nodo Art-Net sulla rete (protocollo UDP, porta 6454);
  - **sACN (E1.31)**: un ricevitore sACN, in multicast o a un indirizzo IP (porta 5568);
  - **USB PRO**: un'interfaccia USB del tipo Enttec DMX USB PRO, su una porta COM;
  - **uDMX**: un'interfaccia uDMX (driver libusbK);
  - **Nessuna**: l'universo esiste nella sala ma non esce da nessuna parte (comodo per fare il patch prima di avere l'hardware).
- **Indirizzo IP / porta COM**: elenco modificabile (può digitare un valore o sceglierne uno proposto):
  - in Art-Net: l'indirizzo IP del nodo. Sono proposti 127.0.0.1 (il PC stesso, per un altro software sullo stesso computer), 2.255.255.255, 10.255.255.255 e 255.255.255.255 (indirizzi di broadcast verso un'intera rete);
  - in sACN: `multicast` (invio al gruppo multicast dell'universo, il caso più comune) oppure l'indirizzo IP di un ricevitore; 127.0.0.1 è proposto;
  - in USB PRO: la porta COM dell'interfaccia; le porte COM presenti sono proposte;
  - in uDMX: gli identificatori USB nella forma VID:PID; il valore standard `16C0:05DC` è proposto;
  - in **Nessuna**: il campo è disattivato.
- **Univ. rete**: il numero di universo sulla rete, da far corrispondere all'impostazione del nodo o del ricevitore. In Art-Net: da 0 a 32767. In sACN: da 1 a 63999. Disattivato per USB PRO, uDMX e Nessuna.
- ✕: rimuove l'universo. Se dei proiettori della sala vi sono patchati, una conferma lo ricorda: «Alcuni proiettori della sala sono patchati su U… Rimuovere comunque questo universo? Non usciranno più da nessuna parte.»

Quando cambia interfaccia, DreamShow propone un indirizzo adatto: mantiene un indirizzo IP già inserito (Art-Net, sACN), altrimenti imposta 127.0.0.1 (Art-Net) o `multicast` (sACN); propone la prima porta COM presente (o COM5) per l'USB PRO, e `16C0:05DC` per l'uDMX. In sACN, se il numero di universo di rete non è valido, propone il numero dell'universo (U3 → 3).

I pulsanti e la riga di informazione

- **+ Universo**: aggiunge un universo in fondo, con l'interfaccia **Nessuna**. Scelga poi la sua interfaccia se necessario.
- **OK**: verifica, salva e applica.
- **Annulla**: chiude senza cambiare nulla.
- A destra dei pulsanti: le porte COM presenti («Porte COM: COM3, COM5» o «Nessuna porta COM»), poi lo stato dell'uDMX: «uDMX rilevato», «uDMX non rilevato (N periferiche libusbK)»

o «libusbK.dll assente (driver uDMX non installato)». Questa riga viene letta all'apertura della finestra: colleghi l'interfaccia prima di aprire.

Al clic su **OK**, DreamShow rifiuta (e Le lascia correggere):

- un indirizzo IP non valido in Art-Net o in sACN («U…: indirizzo IP non valido»);
- un universo di rete fuori dai limiti («U…: numero di universo di rete non valido (da 0 a 32767)» in Art-Net, «U…: universo sACN non valido (da 1 a 63999)» in sACN);
- un'interfaccia USB senza porta COM («U…: indicare la porta COM dell'interfaccia USB»).

Se più universi vengono inviati sulla stessa interfaccia USB, DreamShow avverte che scriveranno a turno sullo stesso cavo e chiede se continuare.

Che cosa succede dopo OK

- Dal menu **Sala > Connessioni DMX…** o dal pulsante **Connessioni…**: le connessioni vengono salvate subito nel file della sala, e l'uscita DMX riparte sulle nuove interfacce. Il registro annota «Connessioni salvate in …».
- Dalla finestra **Proiettori, indirizzi, posizioni…**: le connessioni fanno parte delle modifiche della sala; vengono salvate e applicate al clic su **Salva la sala**.

Se un'interfaccia non si apre (porta COM assente, driver mancante, indirizzo impossibile…), una finestra «Connessioni DMX — interfacce in errore» elenca gli universi interessati con il motivo. Gli altri universi escono normalmente: lo show continua su quelli che funzionano.

Una sala le cui connessioni non sono mai state impostate usa le impostazioni salvate su questo PC da versioni precedenti; in mancanza, ogni universo patchato parte in Art-Net verso 127.0.0.1, con l'universo di rete 0 per U1, 1 per U2, ecc. Apra la finestra e clicchi su **OK** per fissare le connessioni nella sala.

Lo stato delle uscite nella schermata principale

In alto a destra nella schermata principale:

- **LIVE** (acceso per impostazione predefinita): acceso, la scena selezionata viene inviata in diretta alle interfacce (Art-Net, USB, uDMX). Spento, non parte più alcun frame: continua solo la simulazione. Comodo per programmare con calma senza che il palco si muova. Questo pulsante non ha effetto in modalità spettacolo (l'uscita è sempre attiva durante lo spettacolo). Quando riaccende **LIVE**, DreamShow salta alla scena selezionata. Il registro annota «LIVE spento: non viene più inviato alcun frame alle interfacce» o «LIVE: invio dei frame alle interfacce ripristinato». Durante la modalità visualizzatore, DreamShow tace, qualunque sia **LIVE**.
- **Connessioni…**: apre questa finestra.

- **Il testo grigio a destra di Connessioni…** riassume le uscite in servizio, universo per universo, per esempio `U1→Art-Net 192.168.1.50/0 · U2→USB COM5`. Il tooltip ripete questo testo con gli eventuali errori. Segni possibili:
  - `U2→—`: universo senza interfaccia (**Nessuna**);
  - `U1→ÉCHEC` (fallito): l'interfaccia non ha potuto aprirsi;
  - `U3→(retiré)` (rimosso): universo usato da proiettori ma rimosso dalle connessioni;
  - «nessuna uscita DMX».



Passo per passo

Uscire su un nodo Art-Net

1. Imposti il PC e il nodo sulla stessa rete (per esempio PC a 192.168.1.10, nodo a 192.168.1.50, maschera 255.255.255.0).
2. Annoti il numero di universo impostato nel nodo (spesso 0 per la sua prima porta).
3. **Sala > Connessioni DMX…**. Sulla riga **U1**: **Interfaccia** = **Art-Net**, **Indirizzo IP / porta COM** = 192.168.1.50, **Univ. rete** = il numero annotato.
4. **OK**. Verifichi il riepilogo in alto a destra: `U1→Art-Net 192.168.1.50/0`.
5. Se Windows chiede di autorizzare DreamShow sulla rete, accetti.

Uscire su un'interfaccia USB DMX PRO

1. Colleghi l'interfaccia **prima** di avviare DreamShow, e verifichi che il suo driver (FTDI per le interfacce tipo Enttec) sia installato.
2. **Sala > Connessioni DMX…**: la riga in basso deve citare la sua porta COM.
3. Sulla riga **U1**: **Interfaccia** = **USB PRO**, **Indirizzo IP / porta COM** = la porta COM dell'interfaccia.
4. **OK**.

Aggiungere un secondo universo

1. In **Proiettori, indirizzi, posizioni…**, collochi i proiettori interessati sull'**Universo** 1 (che sarà **U2**).
2. **Sala > Connessioni DMX…**: se U2 non compare, **+ Universo**.
3. Scelga la sua interfaccia (per esempio Art-Net, stesso nodo di U1 con **Univ. rete** 1, oppure la seconda porta del nodo).
4. **OK**.

Risoluzione dei problemi: non esce nulla

1. **LIVE** deve essere acceso (fuori dalla modalità spettacolo).
2. **Che cosa invia DreamShow**: apra **DMX > Valori DMX…**. Se i valori si muovono, DreamShow sta inviando; il problema è tra il PC e i proiettori. Vedere Valori DMX e fader DMX.
3. **Il riepilogo delle uscite**: un `ÉCHEC`, un `—` o un `(retiré)` sull'universo interessato spiega il silenzio. Legga il tooltip e il registro.
4. **In Art-Net**: stessa rete per il PC e il nodo, numero di universo di rete corretto, firewall di Windows che autorizza DreamShow.
5. **In sACN**: numero di universo corretto (da 1 a 63999); se la rete non lascia passare il multicast, indichi l'indirizzo IP del ricevitore.
6. **In USB**: interfaccia collegata prima dell'avvio, driver installato, porta COM corretta, un solo universo per interfaccia.
7. **In uDMX**: la riga in basso deve dire «uDMX rilevato»; altrimenti, installi il driver libusbK.
8. **L'universo giusto**: ricordi che l'universo 0 di un proiettore esce su **U1**.
9. **Lato proiettore**: indirizzo DMX e modalità (numero di canali) identici a quelli della sala, cavo DMX in buono stato, terminatore a fine linea.
10. **Per testare un proiettore da solo**: **DMX > Fader DMX…** forza dei canali a mano.

Buono a sapersi

- Le connessioni seguono la sala: cambiando sala, DreamShow riparte sulle uscite della nuova sala.
- Un universo può esistere senza interfaccia (**Nessuna**): utile per preparare un patch prima di avere l'hardware.
- Rimuovere un universo su cui sono patchati dei proiettori è possibile: non usciranno più da nessuna parte, e il riepilogo lo indica con `(retiré)`.
- La finestra **Proiettori, indirizzi, posizioni…** lavora su una copia della sala: se cambia le connessioni dal menu mentre è aperta, poi salva la sala da essa, vengono salvate le connessioni di quest'ultima.

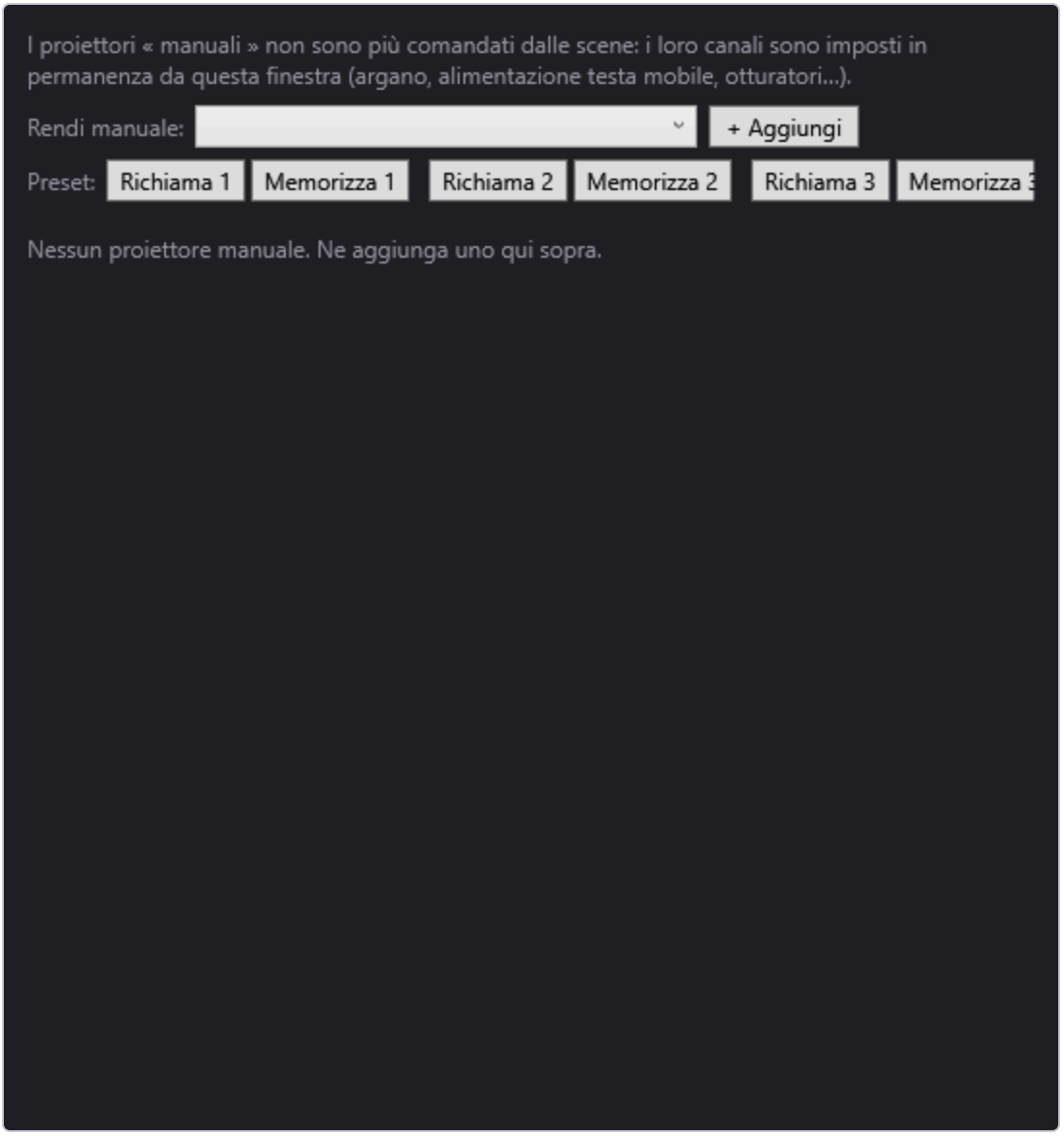
Vedere anche

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- Valori DMX e fader DMX
- La modalità visualizzatore
- Il player autonomo
- Risoluzione dei problemi

I controlli manuali

Alcuni apparecchi non devono seguire la scaletta: un argano, l'alimentazione delle teste mobili, un relè, uno shutter meccanico… La finestra Controlli manuali li toglie dalla scaletta e Le fa pilotare a mano. I loro canali sono imposti in permanenza all'uscita DMX, qualunque sia la scena in riproduzione, anche durante un buio generale.

Per aprirla: menu **Sala > Controlli manuali…**, oppure pulsante **Controlli manuali…** della finestra della scaletta (modalità show). La finestra non blocca la schermata principale; se è già aperta, il menu la riporta in primo piano.



Il principio

- Un proiettore **manuale** non è più pilotato dalle scene: i suoi canali prendono i valori impostati in questa finestra, a ogni frame DMX, sopra la scaletta.
- Questi valori passano **anche durante un buio generale** (blackout): un argano non ridiscende e un'alimentazione non si spegne perché Lei ha fatto il buio.
- Due cose passano comunque sopra i controlli manuali: il seguipersona su tablet e i **Fader DMX** (menu DMX), che prevalgono su tutto.
- Ogni impostazione viene applicata subito e **salvata subito** nel file della sala: viene ritrovata al prossimo avvio.
- I proiettori manuali non vengono mai accesi dalle atmosfere scritte automaticamente (assistente del primo show).

La finestra

In alto, un promemoria: «I proiettori « manuali » non sono più comandati dalle scene: i loro canali sono imposti in permanenza da questa finestra (argano, alimentazione testa mobile, otturatori…).»

Rendere manuale un proiettore

- **Rendi manuale:** elenco dei proiettori della sala che non sono ancora manuali, per identificativo.
- **+ Aggiungi**: rende manuale il proiettore scelto. Compare una scheda per esso nell'elenco.

Attenzione: un proiettore che diventa manuale per la prima volta parte con **tutti i suoi canali a 0**, imposti subito. Lo regoli immediatamente.

I preset

- **Preset:** tre coppie di pulsanti **Richiama 1** / **Memorizza 1**, **Richiama 2** / **Memorizza 2**, **Richiama 3** / **Memorizza 3**.
- **Memorizza N** salva i valori attuali di **tutti** i proiettori manuali nel preset N (sostituendone il contenuto).
- **Richiama N** rimette questi valori sui proiettori che sono ancora manuali. Un proiettore diventato manuale dopo la memorizzazione non viene toccato. Richiamare un preset vuoto non fa nulla.

I preset sono salvati con la sala.

Le schede dei proiettori manuali

Ogni proiettore manuale ha la sua scheda. L'intestazione indica il suo identificativo, il suo universo e il suo indirizzo nella forma «U1 @17» (U1 = il primo universo, come nella finestra Connessioni DMX), e il suo numero di canali. Il pulsante **Rimuovi** lo restituisce alla scaletta (le sue impostazioni vengono

conservate per la prossima volta in cui tornerà manuale). Se non c'è alcun proiettore manuale: «Nessun proiettore manuale. Ne aggiunga uno qui sopra.»

Il contenuto della scheda dipende dall'apparecchio:

Uno shutter (otturatore) — proiettore a un solo canale il cui identificativo contiene «shutter»:

- **Mode : AUTO** / **Mode : MANUEL** (Modalità: AUTO / MANUALE): alterna tra i due. In **AUTO**, lo shutter segue la scaletta (nulla viene imposto). In **MANUEL**, è imposto dal pulsante seguente.
- **OUVERT** / **CHIUSO** (APERTO / CHIUSO): alterna lo shutter (255 = aperto, 0 = chiuso; un valore a partire da 128 è letto come aperto). Inattivo in modalità AUTO.

Un relè o un'alimentazione — qualsiasi altro proiettore a un solo canale:

- **Sous tension (255)** (Sotto tensione) e **Hors tension (0)** (Fuori tensione): portano il canale al massimo o a zero.
- un cursore 0–255 per un valore intermedio, con il valore visualizzato a destra.

Un argano — proiettore che ha un canale chiamato «Position» e un canale chiamato «Speed»:

- due fader verticali, **Position** e **Velocità**, da 0 a 255, con il loro valore;
- **Zero**: riporta **Position** a 0 (e il canale «Position fine» se esiste);
- **Stop**: ferma l'argano (porta **Velocità** a 255, il valore di arresto dell'argano);
- tre righe **Richiama N** / **Memorizza N** proprie di questo argano: **Memorizza N** trattiene la posizione attuale (il suo valore viene visualizzato alla fine della riga), **Richiama N** riporta il fader **Position** a questo valore. Queste posizioni sono salvate con il proiettore;
- gli altri canali dell'argano (dimmer, colore…) come cursori ordinari.

Qualsiasi altro apparecchio: un cursore 0–255 per canale, con il nome del canale a sinistra e il valore a destra.

Passo per passo

Pilotare un argano a mano durante tutto lo spettacolo

1. Nella libreria dei proiettori, verifichi che la definizione dell'argano abbia davvero dei canali chiamati «Position» e «Speed».
2. **Sala > Controlli manuali…**.
3. In **Rendi manuale:**, scelga l'argano, **+ Aggiungi**.
4. Regoli **Velocità**, poi alzi **Position** fino all'altezza voluta.
5. **Memorizza 1** sulla prima riga dell'argano. Faccia lo stesso per altre altezze (**Memorizza 2**, **Memorizza 3**).
6. Durante lo spettacolo, apra la finestra dalla scaletta (**Controlli manuali…**) e usi **Richiama 1**, **Richiama 2**… per inviare l'argano alle altezze memorizzate.

Mantenere accesa l'alimentazione delle teste mobili qualunque cosa accada

1. Faccia il patch del relè di alimentazione come un proiettore a un canale (nella sala, spunti **Invisibile** se non ha posto sul palco).
2. **Sala > Controlli manuali...**, scelga il relè, **+ Aggiungi**.
3. Clicchi su **Sous tension (255)**. Il relè resta alimentato, anche durante un buio generale.

Preparare due configurazioni di sala

1. Renda manuali gli apparecchi interessati e li regoli per la prima configurazione (per esempio «prove»). **Memorizza 1**.
2. Li regoli per la seconda («spettacolo»). **Memorizza 2**.
3. Passi da una configurazione all'altra con **Richiama 1** e **Richiama 2**.

Buono a sapersi

- **Manuale = fuori scaletta**: ciò che le scene dicono di questo proiettore non esce più (salvo uno shutter in **Mode : AUTO**). Per restituirlo alla scaletta, **Rimuovi**.
- **Differenza con «mantenimento»**: l'impostazione **Se non menzionata in una scena: mantenimento** della sala lascia il proiettore seguire le scene, ma gli fa mantenere il suo valore quando una scena non lo menziona, e lo protegge dal buio generale. Un proiettore manuale, invece, non segue più affatto le scene. Vedere Proiettori, indirizzi, posizioni.
- I **Fader DMX** prevalgono sui controlli manuali: un canale forzato da un fader ignora il valore manuale finché non viene rilasciato.
- Se salva la sala da **Proiettori, indirizzi, posizioni...** (o cambia sala) mentre questa finestra è aperta, essa si aggiorna da sola e i suoi cursori continuano ad agire.
- Viceversa, la finestra **Proiettori, indirizzi, posizioni...** lavora su una copia della sala presa alla sua apertura: salvare da essa annulla i proiettori resi manuali e le impostazioni fatte qui nel frattempo.

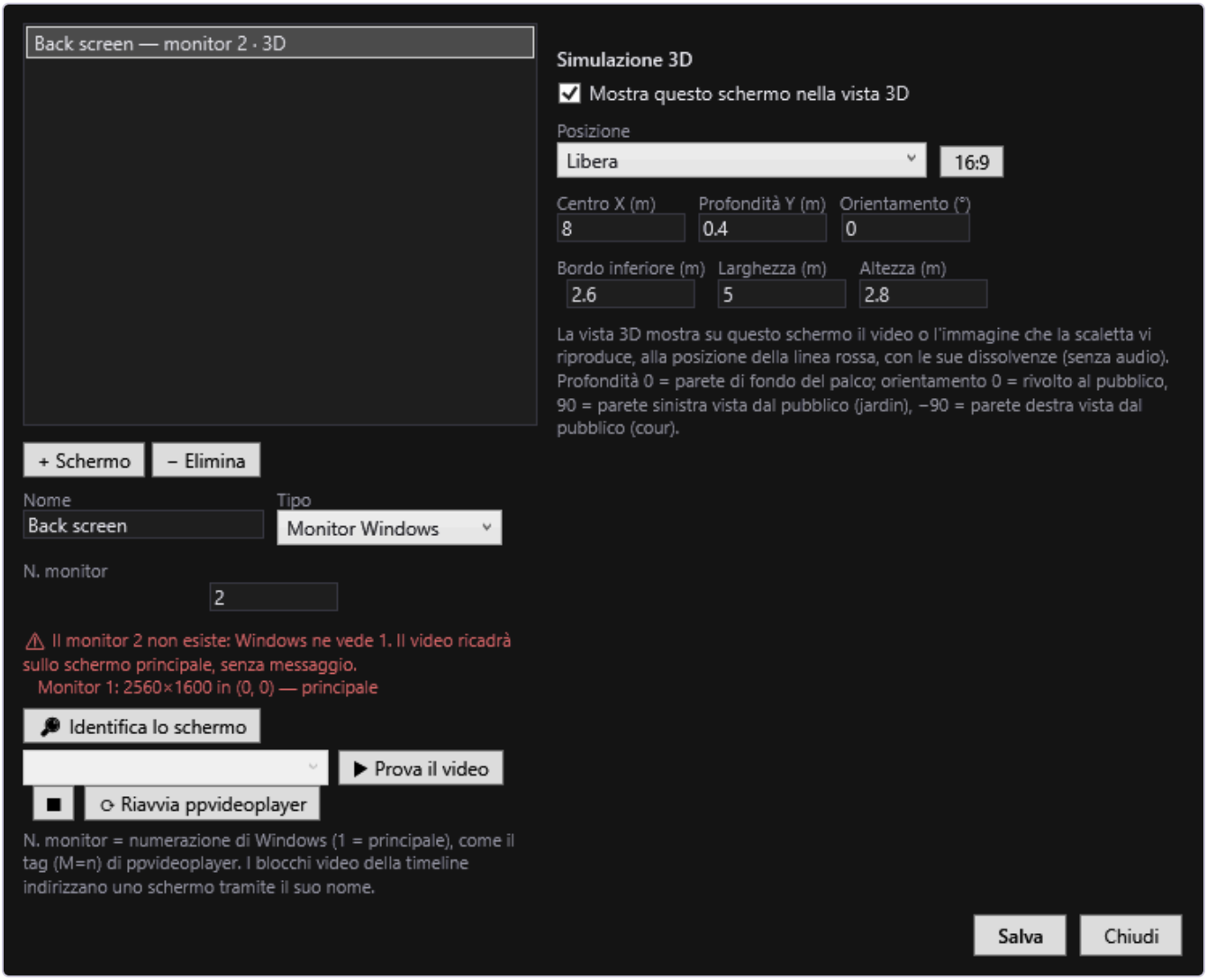
Vedere anche

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- Valori DMX e fader DMX
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Il seguipersona su tablet
- La libreria dei proiettori

Gli schermi video

Gli schermi sono le superfici su cui lo show diffonde i suoi video e le sue immagini: un monitor o un videoproiettore collegato al PC, oppure un lettore video IP (box sulla rete). Ogni schermo porta un **nome**: i blocchi video della timeline indirizzano uno schermo tramite questo nome. Uno schermo può anche essere collocato nella sala perché la simulazione 3D mostri il video al suo posto.

Per aprirla: menu **Sala > Schermi…**. La finestra si intitola «DreamShow (versione) — Schermi: (nome della sala)». Non blocca la schermata principale; se è già aperta, il menu la riporta in primo piano.



Due tipi di schermi

- **Monitor Windows**: uno schermo collegato al PC (monitor, videoproiettore, parete LED tramite la sua scheda grafica). Il video è riprodotto dal lettore ppvideoplayer installato con DreamShow, che si avvia ridotto a icona.
- **Lettore video IP**: un box lettore sulla rete (box smallvp). Si connette alla regia e riproduce un contenuto **memorizzato su di sé**, archiviato per «slot» (da A a P): Lei associa un file a ogni slot, poi lo carica nel box da questa finestra.

L'elenco e la scheda dello schermo (a sinistra)

- **L'elenco**: una riga per schermo: «nome — monitor N» o «nome — IP: identificativo», seguita da «· 3D» se lo schermo è collocato nella sala.
- **+ Schermo**: aggiunge uno schermo «Schermo N», di tipo monitor, sul monitor N.
- **− Elimina**: elimina lo schermo selezionato (senza conferma; nulla viene salvato prima di **Salva**).
- **Nome**: il nome dello schermo, quello che scelgono i blocchi video della timeline. Se lo cambia, i blocchi già collocati che indirizzavano il vecchio nome non lo trovano più.
- **Tipo**: **Monitor Windows** o **Lettore video IP**.
- **N. monitor** (solo monitor Windows): numero del monitor, nella numerazione di Windows (1 = principale), la stessa di ppvideoplayer.

Una nota ricorda: «N. monitor = numerazione di Windows (1 = principale), come il tag (M=n) di ppvideoplayer. I blocchi video della timeline indirizzano uno schermo tramite il suo nome.»

Strumenti di un monitor Windows

- **L'elenco dei monitor**: «Windows vede N monitor — stessa numerazione di ppvideoplayer:», poi una riga per monitor: «Monitor N: larghezza×altezza in (x, y)», con «— principale» per lo schermo principale. Se il numero scelto non esiste, il testo diventa rosso: «⚠ Il monitor N non esiste: Windows ne vede M. Il video ricadrà sullo schermo principale, senza messaggio.»
- 🔎 **Identifica lo schermo**: visualizza per 8 secondi, su questo monitor, un cartello a schermo intero con il suo grande numero, «MONITOR N» (nel cartello compare «MONITEUR N»), il nome dello schermo, la sua risoluzione (e «schermo principale» se del caso). Un clic o un tasto lo chiude prima. È il modo sicuro per sapere quale schermo fisico porta quale numero.
- **L'elenco dei video dello spettacolo** e **▶ Prova il video**: riproduce il video scelto su questo monitor tramite ppvideoplayer, cioè per il vero percorso dello spettacolo. La prova si ferma da sola dopo 10 secondi. Attenzione: un video che inizia sul nero non mostrerà nulla; usi prima **Identifica lo schermo**. Se lo show non ha alcun video, l'elenco è vuoto («Questo spettacolo non ha alcun video: ne aggiunga uno per il test.»).
- ■: ferma la prova.
- ⟳ **Riavvia ppvideoplayer**: riavvia il lettore. ppvideoplayer scopre i monitor solo al suo avvio: da fare dopo aver collegato o attivato uno schermo.

Il lettore video IP (a destra)

Questo pannello compare solo per uno schermo di tipo **Lettore video IP**.

- **ID o indirizzo IP**: indichi il box con il suo identificativo (impostato sul box) **oppure** con il suo indirizzo IP. Accanto, lo stato in tempo reale: «● connesso» o «○ non connesso».
- Una nota ricorda che il box si connette alla regia (porta 5555) e riproduce un contenuto locale per slot.
- **L'elenco dei box connessi**: «Box connessi: identificativo (indirizzo IP), …» o «Nessun box connesso per ora.» Le dice che cosa digitare in **ID o indirizzo IP**.
- **+ Slot**: aggiunge uno slot (la prima lettera libera da A a P).
- **Carica tutto**: carica tutti gli slot, uno dopo l'altro.

I video che lo show riproduce già su questo schermo (blocchi video che puntano al suo nome) vengono aggiunti automaticamente all'elenco degli slot, ciascuno su una lettera libera: Lei deve solo verificare e caricare. Se non ce n'è nessuno: «Nessun video dello spettacolo è destinato a questo schermo. Aggiunga un blocco video nella timeline (schermo = questo nome), oppure « + Slot » per preparare un contenuto.»

Ogni slot ha la sua riga:

- **Video**: il file associato (digitato, o scelto con **File…**: video .mp4, .mov, .avi, .mkv, .webm o immagini .png, .jpg, .jpeg, .bmp, .gif). Un file preso dalla cartella dei media dello show viene salvato con il suo nome relativo.
- **Slot**: la lettera, da A a P.
- **Tipo**: **Video** o **Immagine**.
- **Carica**: invia il file al box, poi attende la sua conferma. Lo stato viene visualizzato sotto la riga: « ⏳ Caricamento in corso…», poi ✓ (confermato), ⚠ (inviato ma non confermato in tempo) o ✕ (fallito, con il motivo: server non disponibile, ID o IP mancante, nessun file associato…). La finestra resta utilizzabile durante un trasferimento voluminoso.
- ▶: prova, riproduce questo slot sul box.
- ■: ferma la riproduzione sul box.
- ✕: rimuove questo slot.

La sezione Simulazione 3D (a destra)

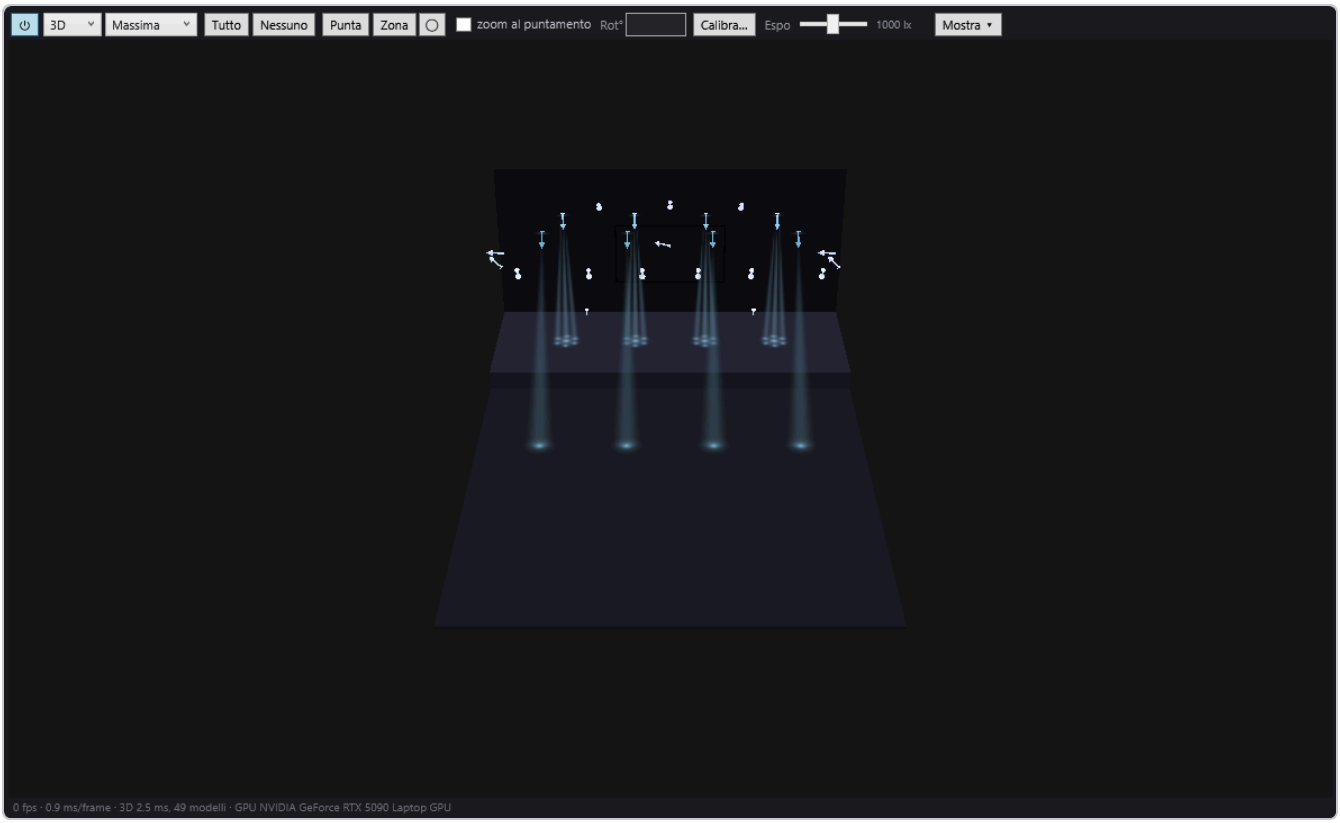
Colloca lo schermo nella sala, perché la simulazione lo mostri.

- **Mostra questo schermo nella vista 3D**: spuntata, lo schermo è collocato. Alla prima spunta, viene posato a metà della parete di fondo, con il bordo inferiore a 1 m sopra il palco, largo la metà della sala (6 m al massimo) e in formato 16:9. Non spuntata, lo schermo non viene più disegnato.
- **Posizione**: **Parete di fondo (rivolto al pubblico)**, **Parete sinistra vista dal pubblico (jardin)**, **Parete destra vista dal pubblico (cour)**, **Fondo della sala (rivolto al palco)** o **Libera**. Scegliere una parete imposta l'orientamento e appoggia lo schermo contro questa parete

(mantenendo la sua posizione lungo la parete quando possibile). **Libera** viene visualizzato quando i valori non corrispondono ad alcuna parete.

- **16:9**: porta l'altezza a larghezza × 9/16.
- **Centro X (m)**: posizione del centro dello schermo in larghezza, dalla parete sinistra.
- **Profondità Y (m)**: posizione in profondità; 0 = parete di fondo del palco.
- **Orientamento (°)**: 0 = rivolto al pubblico, 90 = sulla parete sinistra, −90 = sulla parete destra, 180 = rivolto al palco.
- **Bordo inferiore (m)**: altezza del bordo inferiore, dal pavimento della sala.
- **Larghezza (m)** e **Altezza (m)**: dimensione dell'immagine.

Nella vista 3D, lo schermo mostra il video o l'immagine che la scaletta vi riproduce, alla posizione della linea rossa della timeline, con le sue dissolvenze, senza audio. Sulla pianta 2D, lo schermo è un tratto spesso con un piccolo segno dal lato verso cui guarda e il suo nome; il tratto si illumina di blu quando lo schermo riproduce.



Salvare

- **Salva**: applica gli schermi alla sala corrente e salva il suo file. Sono interessati solo gli schermi: le altre impostazioni della sala non vengono toccate. Finché non è fatto, un asterisco «*» termina il titolo della finestra.
- **Chiudi**: chiude la finestra. Se restano modifiche: «Modifiche degli schermi non salvate. Salvare?» (**Sì**, **No**, **Annulla**). Una prova video in corso viene fermata.

Passo per passo

Dichiarare un videoproiettore collegato al PC

1. Colleghi e accenda il videoproiettore, imposti Windows in modalità «Estendi».
2. **Sala > Schermi...**, poi **+ Schermo**.
3. Assegni un **Nome** parlante (per esempio «Schermo di fondo»), **Tipo** = **Monitor Windows**.
4. Digiti un **N. monitor**, poi 🔎 **Identifica lo schermo**: il cartello deve comparire sul videoproiettore. Altrimenti, provi un altro numero.
5. Se il videoproiettore è stato collegato dopo l'avvio, clicchi su ⟳ **Riavvia ppvideoplayer**.
6. ▶ **Prova il video** per verificare tutta la catena.
7. **Salva**. I blocchi video della timeline possono ora indirizzare «Schermo di fondo».

Preparare un lettore video IP

1. Colleghi il box alla stessa rete della regia.
2. **Sala > Schermi...**, **+ Schermo**, **Tipo** = **Lettore video IP**.
3. In **ID o indirizzo IP**, digiti l'identificativo o l'indirizzo visualizzato in «Box connessi». Lo stato deve passare a «● connesso».
4. Collochi i Suoi blocchi video sulla timeline con questo schermo: riapra la finestra, i loro file compaiono negli slot.
5. **Carica tutto**, poi attenda i ✓.
6. Provi uno slot con ▶.
7. **Salva**.

Vedere il video nella simulazione 3D

1. Selezioni lo schermo, spunti **Mostra questo schermo nella vista 3D**.
2. Scelga la **Posizione** (per esempio **Parete di fondo (rivolto al pubblico)**), regoli **Larghezza (m)**, **16:9**, **Bordo inferiore (m)**.
3. **Salva**.
4. Porti la simulazione in 3D e sposti la linea rossa su un blocco video: l'immagine compare sullo schermo.

Buono a sapersi

- Uno schermo dichiarato su un monitor che non esiste riproduce **senza messaggio** sullo schermo principale: verifichi l'elenco dei monitor e usi **Identifica lo schermo**.
- ppvideoplayer vede i monitor solo al suo avvio: dopo aver collegato uno schermo, ⟳ **Riavvia ppvideoplayer**.
- Un lettore video IP non legge un file tramite il suo nome attraverso la rete: riproduce ciò che è stato **caricato** nel suo slot. Dopo aver cambiato un video, lo carichi di nuovo.

- Rinominare uno schermo non aggiorna i blocchi video già collocati.
- I media dello show sono archiviati nella sua cartella dei media (**File > Apri la cartella dei media dello show**).

Vedere anche

- Audio e video nella timeline
- La simulazione 2D e 3D
- Show, file e progetti
- Risoluzione dei problemi

Cambiare, rinominare, duplicare una sala

Una **sala** descrive un luogo: le sue dimensioni, i suoi proiettori e i loro indirizzi, i suoi gruppi, i suoi schermi, le sue connessioni DMX, le sue calibrazioni. Può averne più di una (il Suo teatro, una sala di tournée, l'ufficio per le prove) e passare dall'una all'altra. Una sala può servire a più show.

Per accedervi: menu **Sala**, ultima parte: **Cambia sala**, **Rinomina la sala…**, **Duplica la sala…**, **Elimina la sala…**. Le calibrazioni si importano e si esportano con **Importa le calibrazioni (lyrescal.ini)…** e **Esporta le calibrazioni…**, nello stesso menu.

La sala attiva è ricordata nel titolo della schermata principale, nella forma «show @ sala».

Il legame tra uno show e la sua sala

- Uno show non contiene indirizzi DMX: designa dei proiettori (con il loro identificativo) e dei gruppi (con il loro nome), dichiarati nella sala.
- Ogni volta che salva uno show, esso conserva il **nome** della sala attiva.
- Quando apre uno show, DreamShow passa da solo alla sua sala se è diversa dalla sala attiva. Se questa sala non esiste più, viene mantenuta la sala attiva e il registro lo indica: «Lo show fa riferimento alla sala « … », non trovata — sala attuale mantenuta (…)».

Conseguenza: se cambia sala e poi salva lo show, esso appartiene d'ora in poi alla nuova sala.

Cambiare sala

Sala > Cambia sala apre un sottomenu con una voce per sala (il loro nome; il tooltip indica il nome del file). La sala attiva è spuntata. Clicchi su un'altra sala per attivarla:

- il patch, l'albero di selezione, i filtri e la simulazione vengono ricaricati;
- l'uscita DMX riparte sulle connessioni della nuova sala;
- il registro annota «Sala attiva: …».

Lo show aperto non viene modificato: le sue scene puntano ora ai proiettori e ai gruppi con lo stesso nome nella nuova sala. Ciò che non vi esiste non si accende.

Creare una sala

In fondo al sottomenu, **Nuova sala…** chiede il **Nome della sala:**. DreamShow crea una sala vuota (12 × 18 × 6 m, un universo, la libreria dei proiettori comune) e la attiva. Resta solo da dichiarare i suoi proiettori: assistente di sala o Proiettori, indirizzi, posizioni.

Il file prende il nome dal nome (minuscole, trattini), con l'estensione `.venue.json`, nella cartella dei dati. Se esiste già un file con questo nome, la creazione viene rifiutata («Il file … esiste già.»): scelga un altro nome.

Rinomina la sala…

Rinomina la sala **attiva**. Una finestra chiede «Nuovo nome (attuale: …):».

- Il nuovo nome viene salvato nella sala.
- Tutti gli show della cartella dei dati che facevano riferimento al vecchio nome vengono aggiornati, così come lo show aperto: l'apertura automatica della sala giusta continua a funzionare. Il registro indica il numero di show aggiornati.
- Il nome del **file** della sala non cambia.

Duplica la sala…

Crea una copia completa della sala attiva (proiettori, gruppi, schermi, calibrazioni, connessioni, preset manuali…) con un nuovo nome. Una finestra chiede «Nome della copia di « … »:». La copia viene creata in un nuovo file poi **diventa la sala attiva**.

È il buon punto di partenza per una sala simile (stesso parco di proiettori in un altro luogo) o per provare delle modifiche senza toccare l'originale. Come per una nuova sala, il nome non deve dare un file già esistente.

Elimina la sala…

Elimina il file della sala **attiva**, dopo conferma: «Eliminare definitivamente la sala « … » (file)? Gli show che la utilizzano lo segnaleranno all'apertura.»

- L'ultima sala non può essere eliminata («Impossibile eliminare l'ultima sala del progetto.»).
- DreamShow passa prima a un'altra sala (la prima in ordine di nome di file), poi elimina il file.
- L'eliminazione è definitiva: il file non viene messo nel cestino. Pensi a esportare il progetto prima (**File > Esporta il progetto completo (zip)…**) o a duplicare la sala se ha dei dubbi.

Importare ed esportare le calibrazioni

Le calibrazioni delle teste mobili (vedere La calibrazione delle teste mobili) sono salvate nella sala. Questi due comandi le salvano in un file di testo .ini e le ricaricano, per esempio dopo un cambio di sala o per riprendere le calibrazioni di una vecchia installazione.

- **Esporta le calibrazioni…**: salva un file .ini (per impostazione predefinita `calibrations.ini`), con una sezione per ogni testa mobile calibrata, chiamata con l'identificativo del proiettore. Il registro indica il numero di calibrazioni esportate.

- **Importa le calibrazioni (lyrescal.ini)…**: rilegge un tale file. Ogni sezione viene collegata al proiettore che ha lo stesso identificativo. Viene accettato anche un file `lyrescal.ini` di ppshow (sezioni `[lyre1]` a `[lyre5]`): `[lyre1]` va al primo proiettore del gruppo chiamato «Teste mobili», `[lyre2]` al secondo, ecc. Vengono riprese solo le sezioni contrassegnate come calibrate. Le calibrazioni importate sostituiscono quelle dei proiettori interessati, e la sala viene salvata subito. Se nulla viene riconosciuto: «Nessuna calibrazione riconosciuta in questo file.»

Passo per passo

Preparare una tournée in una seconda sala

1. Apra lo show (DreamShow attiva la sua sala abituale), poi **Sala > Duplica la sala…** e dia un nome alla copia (per esempio «Tournée — Sala polivalente»).
2. La copia è attiva e lo show resta aperto: regoli le dimensioni, le posizioni e gli indirizzi in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**, e le uscite in **Sala > Connessioni DMX…**.
3. Verifichi lo show nella simulazione, poi lo salvi **con un altro nome** (**File > Salva con nome…**): questa versione dello show appartiene alla sala di tournée, l'originale resta legato alla Sua sala. (Se riaprisse l'originale prima di questo salvataggio, DreamShow tornerebbe alla sala abituale.)

Restituire uno show alla sua sala d'origine

1. **Sala > Cambia sala**, scelga la sala d'origine.
2. **File > Salva**: lo show conserva di nuovo questa sala.

Buono a sapersi

- Le sale sono file `.venue.json` della cartella dei dati; viaggiano con **File > Esporta il progetto completo (zip)…**.
- Cambiare sala non riscrive lo show finché non lo salva.
- La libreria dei proiettori è comune alle sale: modificare una definizione cambia tutte le sale che la usano.
- Eliminare una sala non elimina alcuno show: quelli che vi facevano riferimento restano, e lo segnalano all'apertura.

Vedere anche

- Proiettori, indirizzi, posizioni
- Le connessioni DMX
- La calibrazione delle teste mobili
- Dichiarare i propri proiettori (assistente di sala)
- Show, file e progetti

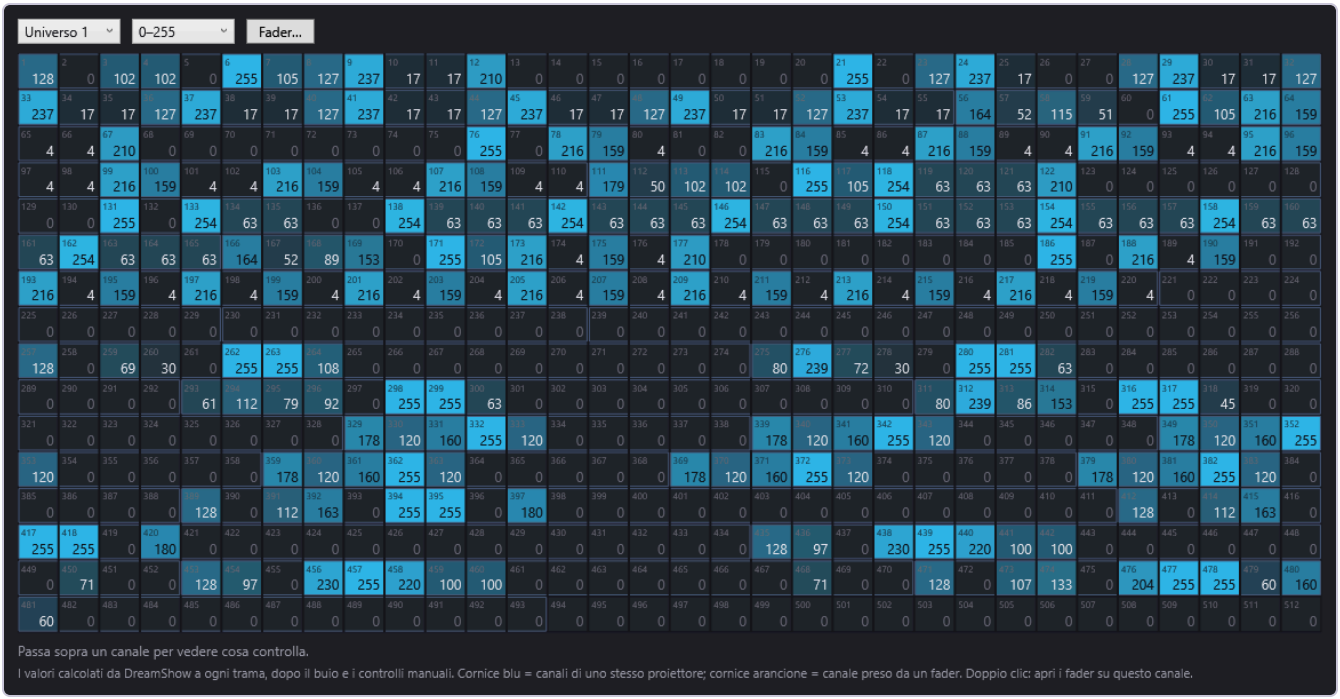
Valori DMX e fader DMX

Due finestre del menu **DMX** per vedere e forzare ciò che DreamShow invia ai proiettori. **Valori DMX…** mostra in diretta i 512 canali di un universo, così come partono. **Fader DMX…** permette di prendere un canale a mano, sopra la scaletta, per provare un proiettore o risolvere un problema durante una prova.

Per aprirle: menu **DMX > Valori DMX…** o **DMX > Fader DMX…**. I fader si aprono anche dalla finestra Valori DMX (pulsante **Fader…** o doppio clic su un canale).

Promemoria: un **universo** DMX conta 512 canali. Ogni proiettore occupa uno o più canali consecutivi a partire dal suo indirizzo. Un valore DMX va da 0 a 255.

La finestra Valori DMX



La finestra mostra i valori **calcolati da DreamShow a ogni trama**, cioè dopo il buio generale, i comandi manuali e i fader: sono esattamente i valori che partono verso le interfacce. Si aggiorna dieci volte al secondo.

La barra in alto

- **Universo 1**, **Universo 2**…: sceglie l'universo visualizzato. L'elenco contiene tutti gli universi usati dalla sala e dalle sue connessioni.

- **0–255** / **%**: unità dei valori mostrati nella griglia. **0–255** (predefinito) mostra il valore DMX grezzo; **%** lo mostra in percentuale (255 = 100 %). Questa scelta cambia solo la visualizzazione.
- **Fader…**: apre la finestra Fader DMX sull'universo visualizzato, a partire dal canale 1. Per aprirla direttamente su un canale preciso, faccia piuttosto doppio clic su quel canale nella griglia.

La griglia

I 512 canali sono disposti in 16 righe da 32 caselle. In ogni casella:

- il piccolo numero in alto a sinistra è l'indirizzo del canale (da 1 a 512);
- il grande numero in basso a destra è il suo valore (0–255 o %);
- la casella si riempie di un colore che va dal grigio scuro (0) al ciano vivo (255), per individuare a colpo d'occhio i canali accesi.

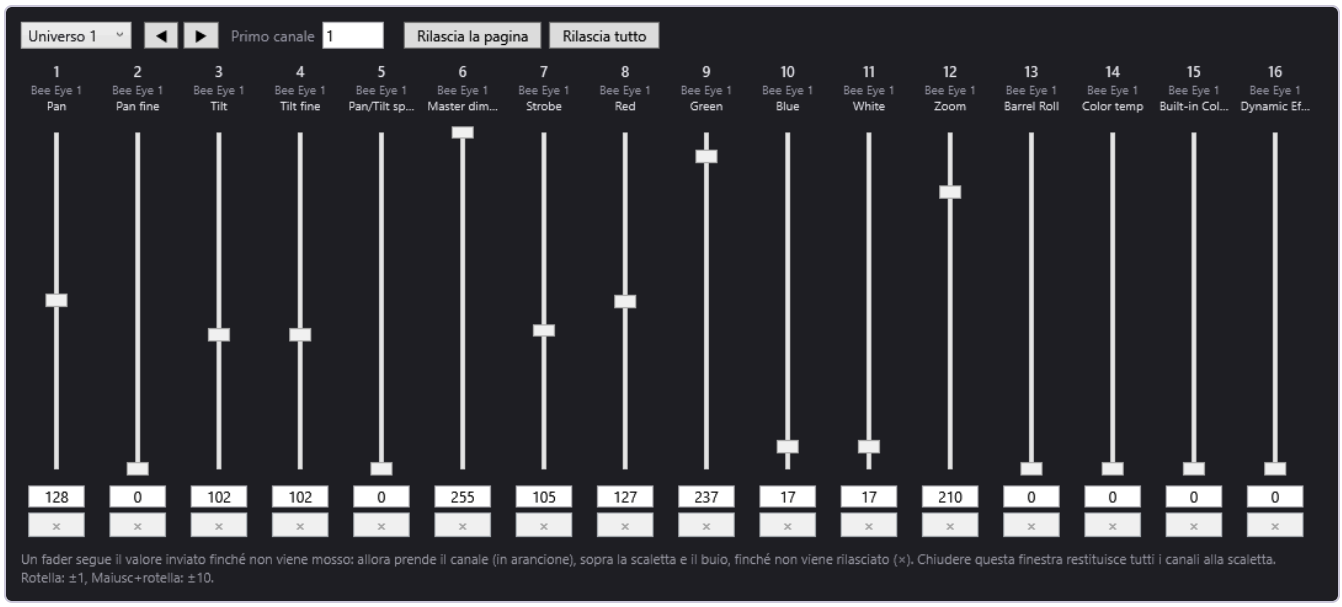
Le cornici:

- **Cornice blu**: circonda i canali di uno stesso proiettore, in base all'indirizzo e alla modalità DMX dichiarati nella sala. Un canale senza cornice non è usato da alcun proiettore («canale libero»).
- **Cornice arancione**: il canale è preso da un fader (vedere più avanti). Il suo valore non proviene più dalla scaletta.
- **Cornice bianca**: la casella su cui passa il mouse.

Passaggio del mouse e doppio clic

- **Passare sopra** una casella mostra in fondo alla finestra che cosa comanda questo canale, per esempio: «U1 · canale 12 = 255 (100 %) — Testa mobile 1 · Dimmer». Il nome è quello del proiettore nella sala, seguito dal nome del canale nella sua definizione. Se il canale è preso da un fader, la riga termina con « · preso da un fader». Senza passaggio, la riga indica «Passa sopra un canale per vedere cosa controlla.»
- **Fare doppio clic** su una casella apre la finestra Fader DMX sulla pagina che contiene questo canale (per esempio i canali da 33 a 48 per il canale 37).

La finestra Fader DMX



La finestra presenta una pagina di **16 fader**, uno per canale consecutivo.

Il principio: seguire, poi prendere

- Un fader **segue** il valore inviato finché non lo si tocca: sale e scende con la scaletta.
- Non appena lo si **muove** (o si digita un valore), **prende** il canale: la sua cornice e il suo numero diventano arancioni, e il valore scelto viene imposto a ogni trama, **sopra tutto il resto**: la scaletta, il buio generale, i comandi manuali e il seguipersona su tablet.
- Il canale resta preso finché non lo si **rilascia**. Torna allora alla scaletta.

La barra in alto

- **Universo 1**, **Universo 2**…: l'universo di cui si mostrano i canali. Cambiare universo non rilascia nulla: i canali già presi sull'altro universo restano tali.
- ◀ (Pagina precedente) e ▶ (Pagina successiva): arretra o avanza di 16 canali.
- **Primo canale**: digiti il numero del primo canale visualizzato (da 1 a 497), poi Invio o clicchi altrove. La pagina inizia allora esattamente da questo canale.
- **Rilascia la pagina**: restituisce alla scaletta i 16 canali visualizzati.
- **Rilascia tutto**: restituisce alla scaletta tutti i canali presi, su tutti gli universi.

Ogni fader

Dall'alto verso il basso:

- **il numero del canale** (arancione quando è preso);
- **il nome del proiettore** che usa questo canale, oppure «—» per un canale libero;
- **il nome del canale** nella definizione del proiettore (Dimmer, Pan, Red…). Un tooltip ricorda «Canale N — proiettore · canale»;

- **il cursore verticale**, da 0 (in basso) a 255 (in alto). Un clic sulla guida posiziona direttamente il cursore in quel punto;
- **la casella del valore**: digiti un valore da 0 a 255 poi Invio (o esca dalla casella) per prendere il canale a quel valore. Un eventuale segno % viene ignorato: «50%» dà il valore DMX 50, non il 50 %.
- × (Rilascia: il canale torna alla scaletta): attivo solo quando il canale è preso.

La **rotella** del mouse su un cursore cambia il valore di 1; **Maiusc + rotella** lo cambia di 10. Come qualsiasi movimento del cursore, la rotella prende il canale.

Chiudere la finestra

Chiudere la finestra Fader DMX restituisce alla scaletta tutti i canali, su tutti gli universi. In questo modo, nessuna impostazione dimenticata resta imposta durante uno spettacolo. Il registro annota allora «Fader: tutti i canali restituiti alla scaletta».

Eccezione: quando fa doppio clic su un altro canale nella finestra Valori DMX mentre i fader sono già aperti, la finestra si ricostruisce su quel canale **mantenendo** i canali già presi.

Passo dopo passo

Verificare che un proiettore riceva bene i suoi valori

1. Apra **DMX > Valori DMX...**.
2. Scelga l'universo del proiettore.
3. Individui la sua cornice blu e passi sopra le sue caselle: la riga in basso dà il nome di ogni canale.
4. Avvii la scena desiderata (o clicchi su **GO**): i valori devono muoversi nella griglia.
5. Se i valori si muovono ma il proiettore non reagisce, il problema è tra il PC e il proiettore: connessioni, indirizzo o modalità del proiettore, cavo. Vedere Le connessioni DMX e Risoluzione dei problemi.

Provare un proiettore canale per canale

1. In **Valori DMX...**, faccia doppio clic sul primo canale del proiettore. I fader si aprono sulla sua pagina.
2. Alzi il fader del canale di intensità (Dimmer): il proiettore deve accendersi. Se il proiettore ha un otturatore (Shutter), può essere necessario aprire anche quello.
3. Muova gli altri canali uno alla volta (colore, Pan, Tilt...) e osservi il proiettore.
4. Clicchi su **Rilascia la pagina**, o chiuda la finestra, per restituire tutto alla scaletta.

Mantenere un canale a un valore fisso durante una prova

1. Apra **DMX > Fader DMX...**, scelga l'universo, digiti il canale in **Primo canale**.
2. Digiti il valore nella casella sotto il fader, poi Invio.
3. Lasci la finestra aperta finché il valore deve essere mantenuto. Clicchi su × per rilasciarlo.

Da sapere

- La finestra Valori DMX mostra i valori calcolati anche quando non esce nulla: pulsante **LIVE** spento nell'editor, o interfaccia scollegata. Dei valori che si muovono dimostrano solo che DreamShow calcola la scaletta.
- In modalità visualizzatore, la finestra Valori DMX mostra il DMX **ricevuto** dalla rete, e non quello di DreamShow. Anche i fader seguono questi valori ricevuti, ma prendere un canale non ha allora alcun effetto sulla sala, poiché l'uscita di DreamShow è disattivata.
- Disattivare il rendering della simulazione (pulsante ⏻ del pannello di simulazione) non ferma né l'uscita DMX né la finestra Valori DMX. Vedere La simulazione 2D e 3D.
- I fader passano davanti al buio generale: un canale preso resta acceso anche durante un **BUIO**. Si ricordi di rilasciare tutto prima di uno spettacolo.
- Gli stessi canali possono essere presi anche da un controller MIDI, dal telecomando web o da OSC. Queste prese compaiono in arancione nelle due finestre, e chiudere la finestra Fader DMX le rilascia anch'esse.
- I canali presi non vengono salvati: scompaiono alla chiusura di DreamShow.
- Per apparecchi che devono restare regolati a mano in permanenza (argano, alimentazione, relè), usi piuttosto i comandi manuali, che vengono salvati con la sala.

Vedere anche

- Le connessioni DMX
- I controlli manuali
- Proiettori, indirizzi, posizioni
- La modalità visualizzatore
- I controller MIDI
- Il telecomando web
- Il telecomando OSC
- Risoluzione dei problemi

La modalità visualizzatore

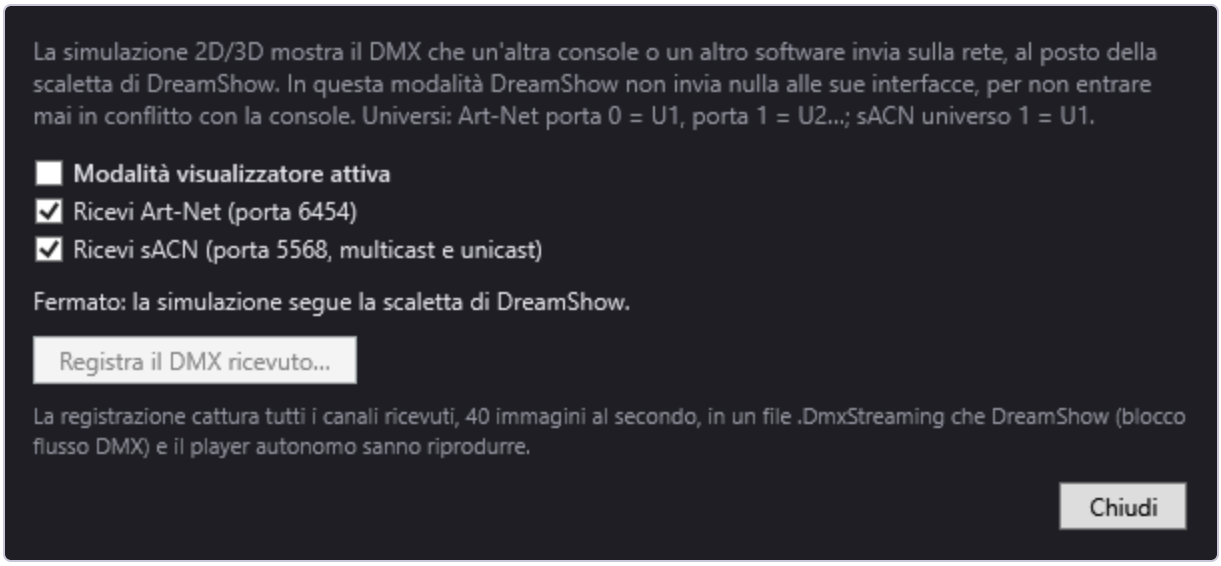
La modalità visualizzatore trasforma DreamShow in uno schermo di controllo per un altro software o un'altra console luci: la simulazione 2D/3D mostra il DMX che quel dispositivo invia sulla rete (Art-Net o sACN), al posto della scaletta di DreamShow. Permette anche di registrare questo DMX ricevuto in un file che DreamShow e il player autonomo sanno riprodurre.

La usi per vedere in anteprima in 3D uno show programmato altrove, per verificare che cosa invia una console o per catturare uno show esistente e riprodurlo più tardi.

Per aprirla: menu **DMX > Modalità visualizzatore (Art-Net / sACN ricevuto)…**.

Sono riconosciuti due protocolli di rete:

- **Art-Net**: DMX trasportato sulla rete Ethernet, molto diffuso.
- **sACN** (standard E1.31): un altro trasporto del DMX in rete, spesso in multicast (un invio ricevuto da tutti i dispositivi iscritti).



Che cosa succede quando la modalità è attiva

- La simulazione 2D/3D e la finestra **Valori DMX** mostrano il DMX **ricevuto**.
- **DreamShow non invia più nulla alle proprie interfacce** (Art-Net, USB, uDMX), per non entrare mai in conflitto con la console che comanda la sala. Vale anche in modalità show: la modalità visualizzatore ha la precedenza.
- La barra del titolo di DreamShow lo indica con «[visualizzatore — uscita disattivata]».
- Il registro annota «Modalità visualizzatore: la simulazione mostra il DMX ricevuto dalla rete, l'uscita di DreamShow è disattivata», poi «Modalità visualizzatore fermata: DreamShow

controlla di nuovo la sua uscita» quando si ferma.

La finestra

- **Modalità visualizzatore attiva**: casella che avvia o ferma la modalità. Se la ricezione è impossibile (per esempio perché la porta è già occupata da un altro programma), un messaggio ne spiega il motivo e la casella si deseleziona.
- **Ricevi Art-Net (porta 6454)**: ascolta l'Art-Net. Spuntata per impostazione predefinita.
- **Ricevi sACN (porta 5568, multicast e unicast)**: ascolta il sACN, sia che venga inviato in multicast sia direttamente all'indirizzo di questo PC. Spuntata per impostazione predefinita.

Serve almeno uno dei due protocolli; altrimenti compare il messaggio «Spunta Art-Net, sACN o entrambi.». Cambiare un protocollo mentre la modalità è attiva riavvia subito la ricezione. Queste due scelte vengono memorizzate.

Corrispondenza degli universi

Il testo d'aiuto della finestra lo ricorda: **Art-Net porta 0 = U1, porta 1 = U2…** ; **sACN universo 1 = U1**. In altre parole, l'Art-Net conta a partire da 0 e DreamShow a partire da 1, mentre il sACN e DreamShow contano entrambi a partire da 1.

Vengono mostrati solo gli universi della sala corrente. I pacchetti destinati ad altri universi sono contati come ignorati.

La riga di stato

Si aggiorna due volte al secondo:

- «Fermato: la simulazione segue la scaletta di DreamShow.»: la modalità è ferma.
- «In attesa di DMX… Verifica che la console invii verso questo PC (o in broadcast / multicast).»: la modalità è attiva, ma non arriva nulla.
- «Ricevuto: U1, U2 · da 192.168.1.20 · 44 pacchetti/s»: gli universi che hanno ricevuto dati negli ultimi 3 secondi, l'indirizzo dei dispositivi che li inviano e il numero di pacchetti al secondo. Se alcuni pacchetti puntano a universi assenti dalla sala, la riga aggiunge « · N pacchetti fuori dagli universi della sala ignorati».

La registrazione

- **Registra il DMX ricevuto…**: attivo solo quando la modalità è attiva. Chiede dove salvare il file; la cartella proposta è quella dei media dello show, e il nome proposto è del tipo `capture-20261005-2130.DmxStreaming`.
- Durante la registrazione, il pulsante diventa ■ **Ferma la registrazione (mm:ss)** con la durata registrata. Ci clicchi per terminare: un messaggio indica il percorso del file.

La registrazione cattura **tutti i canali ricevuti, 40 fotogrammi al secondo**, in un file **.DmxStreaming**. Registra gli universi da U1 fino al più alto universo che riceve dati nel momento in cui avvia la registrazione.

- **Chiudi**: chiude la finestra. La modalità visualizzatore (e una registrazione in corso) continua; riapra la finestra per fermarla.

Passo dopo passo

Vedere in 3D lo show di un'altra console

1. Colleghi il PC alla stessa rete della console (o del software luci).
2. Nella console, imposti l'uscita Art-Net o sACN verso l'indirizzo di questo PC, oppure in broadcast / multicast.
3. Verifichi che la sala di DreamShow dichiari gli stessi proiettori, agli stessi universi e indirizzi (**Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**).
4. Apra **DMX > Modalità visualizzatore (Art-Net / sACN ricevuto)…** e spunti **Modalità visualizzatore attiva**.
5. La riga di stato deve mostrare «Ricevuto: …». Passi la simulazione in 3D per vedere i fasci.

Registrare uno show per riprodurlo in DreamShow

1. Attivi la modalità visualizzatore come sopra e verifichi che tutti gli universi attesi compaiano in «Ricevuto: …».
2. Clicchi su **Registra il DMX ricevuto…** e mantenga la cartella dei media dello show.
3. Faccia eseguire lo show dalla console.
4. Clicchi su ■ **Ferma la registrazione**.
5. Deselezioni **Modalità visualizzatore attiva**: DreamShow controlla di nuovo la sua uscita.
6. Salvato nella cartella dei media dello show, il file compare nell'elenco **Media**: lo trascini nella timeline di una scena per creare un blocco di registrazione DMX (vedere La timeline della scena). Può servire anche al player autonomo.

Da sapere

- **La modalità visualizzatore non viene mai riattivata all'avvio successivo**: uno spettacolo non può partire con l'uscita disattivata a causa di un'impostazione dimenticata. Vengono memorizzate solo le scelte Art-Net / sACN.
- Finché la modalità è attiva, da DreamShow non esce nulla, nemmeno in modalità show e nemmeno con il pulsante **LIVE** acceso. Si ricordi di disattivarla prima di riprendere il controllo della sala.
- Se una console gira sullo stesso PC, mantiene la propria porta Art-Net: DreamShow apre la ricezione in condivisione.

- Quando la console smette di trasmettere, la simulazione conserva gli ultimi valori ricevuti.
- Al primo utilizzo, il firewall di Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete: accetti, altrimenti non verrà ricevuto nulla.
- Un universo che inizia a trasmettere dopo l'inizio della registrazione, e il cui numero è più alto di tutti gli universi già attivi, non viene registrato. Attenda che l'intera console trasmetta prima di avviare la registrazione.

Vedere anche

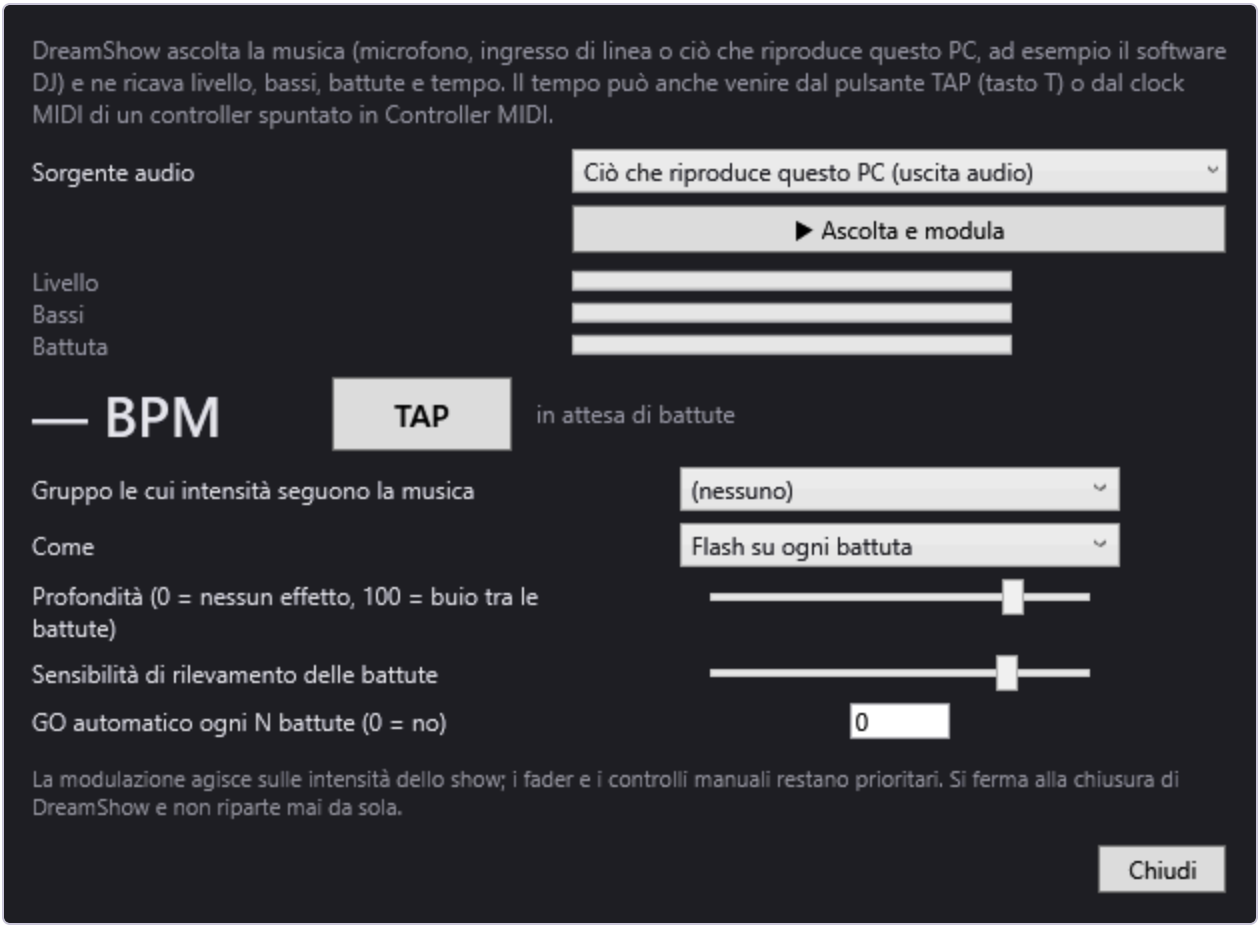
- La simulazione 2D e 3D
- Valori DMX e fader DMX
- Le connessioni DMX
- Il player autonomo
- Stream DMX da un'IA

Audio-luce e tempo

DreamShow può ascoltare la musica in diretta (un microfono, un ingresso di linea, o ciò che riproduce il PC, per esempio un software da DJ) e usarla in due modi: far variare le intensità di un gruppo di proiettori a ritmo con il suono, e fornire un **tempo** (in BPM, battiti al minuto) che può lanciare un Go ogni N battute. Il tempo può anche essere battuto a mano (TAP) o provenire dal clock MIDI di un mixer o di un software.

Utile per una serata danzante, un concerto senza scaletta scritta, o per mantenere una scaletta agganciata al ritmo.

Per aprirla: menu **DMX > Audio-luce e tempo...**.



La sorgente audio e l'ascolto

- **Sorgente audio**: ciò che DreamShow ascolta.
  - **Ciò che riproduce questo PC (uscita audio)** (predefinita): il suono che esce dal PC, qualunque sia il software che lo riproduce.

    - Le altre righe sono gli ingressi audio di Windows (microfono, ingresso di linea di una scheda audio…), con il loro nome Windows. Cambiare sorgente durante l'ascolto riavvia subito l'ascolto sulla nuova sorgente.
- ▶ **Ascolta e modula**: avvia l'ascolto e la modulazione delle luci. Il pulsante diventa ■ **Ferma l'ascolto**. Se la sorgente non può essere aperta, un messaggio «Ingresso audio non disponibile: …» ne spiega il motivo.

Durante l'ascolto, la barra del titolo di DreamShow mostra «[audio-luce]».

Gli indicatori

- **Livello**: il volume generale, relativo al passaggio più forte ascoltato di recente (l'indicatore si adatta al volume della musica).
- **Bassi**: l'energia dei bassi (sotto i 150 Hz circa), anch'essa relativa.
- **Battuta**: un flash a ogni battuta, che ricade subito.
- **Il tempo**, in grande: «124 BPM», oppure «— BPM» finché non è noto alcun tempo.
- **TAP**: batta su questo pulsante a ritmo con la musica per fornire il tempo. Il tasto **T** fa la stessa cosa quando la finestra ha il focus (tranne se il cursore si trova in una casella di testo).
- A destra, l'origine del tempo: **tempo battuto**, **clock MIDI**, **rilevato nella musica** oppure **in attesa di battute**.

Da dove viene il tempo

- **Rilevamento nella musica**: DreamShow individua i colpi forti nei bassi (cassa, basso) e ne deduce il tempo. Il risultato viene riportato tra 70 e 180 BPM: un tempo rilevato alla metà o al doppio viene corretto. Servono alcuni colpi per ottenere un tempo.
- **TAP**: il tempo è la media degli intervalli tra le ultime battute (fino a 8). Una pausa di più di 2,5 secondi riavvia il conteggio.
- **Clock MIDI**: un mixer, un software da DJ o un sequencer invia 24 impulsi per battuta. Il dispositivo deve essere spuntato e applicato in **DMX > Controller MIDI…** (vedere I controller MIDI). Un messaggio MIDI «Start» azzera il conteggio delle battute. Finché il clock MIDI gira, ha la priorità sul rilevamento.

Vince la sorgente più recente. Tra due vere battute, DreamShow continua a battere il tempo all'ultimo tempo noto.

Il TAP e il clock MIDI funzionano anche senza avviare l'ascolto: il tempo viene allora mostrato nella finestra e sul telecomando web.

Che cosa fa la musica alle luci

- **Gruppo le cui intensità seguono la musica**: il gruppo di proiettori modulato (i gruppi della sala). **(nessuno)**: nessuna luce viene modulata, serve solo il tempo.

- **Come**:
  - **Nessuna (solo tempo)**: nessuna modulazione; il tempo e il Go automatico funzionano.
  - **Seguire il livello**: le intensità seguono il volume generale.
  - **Seguire i bassi**: le intensità seguono i bassi.
  - **Flash su ogni battuta** (predefinito): le intensità sono piene a ogni battuta e ricadono subito dopo.
- **Profondità (0 = nessun effetto, 100 = buio tra le battute)**: la forza della modulazione, da 0 a 100 (80 per impostazione predefinita). A 0, nulla cambia; a 100, i proiettori scendono fino al buio quando la musica (o il flash) è al minimo. Nel mezzo, scendono solo in parte.
- **Sensibilità di rilevamento delle battute**: verso destra, DreamShow rileva più facilmente le battute (soglia più bassa); verso sinistra, trattiene solo i colpi molto marcati. Se il rilevamento perde delle battute, spinga verso destra; se ne inventa, spinga verso sinistra.

La modulazione si limita a **ridurre** le intensità che la scaletta assegna già al gruppo: un proiettore spento nella scena resta spento. Agisce solo sui canali di intensità del gruppo (non sui colori né sulle posizioni). I fader DMX e i comandi manuali restano prioritari, e anche il buio generale.

Il Go automatico

- **GO automatico ogni N battute (0 = no)**: digiti un numero di battute (per esempio 32) perché un Go parta ogni N battute. 0 (predefinito) lo disattiva.

Questo Go automatico funziona solo durante l'ascolto (▶ **Ascolta e modula** avviato), ma le battute contate possono provenire da qualsiasi sorgente (rilevamento, TAP, clock MIDI). Segue le stesse regole di un Go dato a mano: in modalità show, passa solo se il Go è possibile (scena in loop, o timeline della scena terminata), e non fa nulla sull'ultima scena. Uno «Start» del clock MIDI azzera il conteggio delle battute.

- **Chiudi**: chiude la finestra. L'ascolto e la modulazione continuano.

Passo dopo passo

Far pulsare dei PAR sulla musica del DJ

1. Il software da DJ suona su questo PC: scelga **Ciò che riproduce questo PC (uscita audio)** in **Sorgente audio**.
2. In **Gruppo le cui intensità seguono la musica**, scelga il gruppo dei PAR.
3. In **Come**, scelga **Flash su ogni battuta**.
4. Imposti **Profondità** verso 80.
5. Clicchi su ▶ **Ascolta e modula**. L'indicatore **Battuta** deve lampeggiare con la musica e il tempo deve essere mostrato.
6. Si assicuri che la scena in corso accenda davvero questo gruppo: la modulazione si limita ad abbassare ciò che la scena assegna.

Cambiare scena ogni 8 misure

1. Prepari delle scene in loop (una scena in loop accetta il Go in qualsiasi momento).
2. In **GO automatico ogni N battute (0 = no)**, digiti 32 (8 misure da 4 battute).
3. Avvii l'ascolto, oppure fornisca il tempo con **TAP** poi avvii l'ascolto.
4. Apra la modalità show: la scaletta avanza ogni 32 battute.

Da sapere

- **L'ascolto non riparte mai da solo** al successivo avvio di DreamShow: uno spettacolo non può iniziare oscurato da un'impostazione dimenticata. Le impostazioni (sorgente, gruppo, modalità, profondità, sensibilità, Go automatico) vengono invece memorizzate.
- Con un microfono, lo collochi vicino alla sorgente dei bassi e lontano dal pubblico; una sala rumorosa falsa il rilevamento.
- Il rilevamento non accetta più di una battuta ogni 0,28 secondi circa.
- Il TAP esiste anche su un controller MIDI (azione **Tap tempo**), sul telecomando web (pulsante **TAP**) e in OSC (`/dreamshow/tap`).

Vedere anche

- I controller MIDI
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Il telecomando web
- Il telecomando OSC
- Gli effetti dinamici

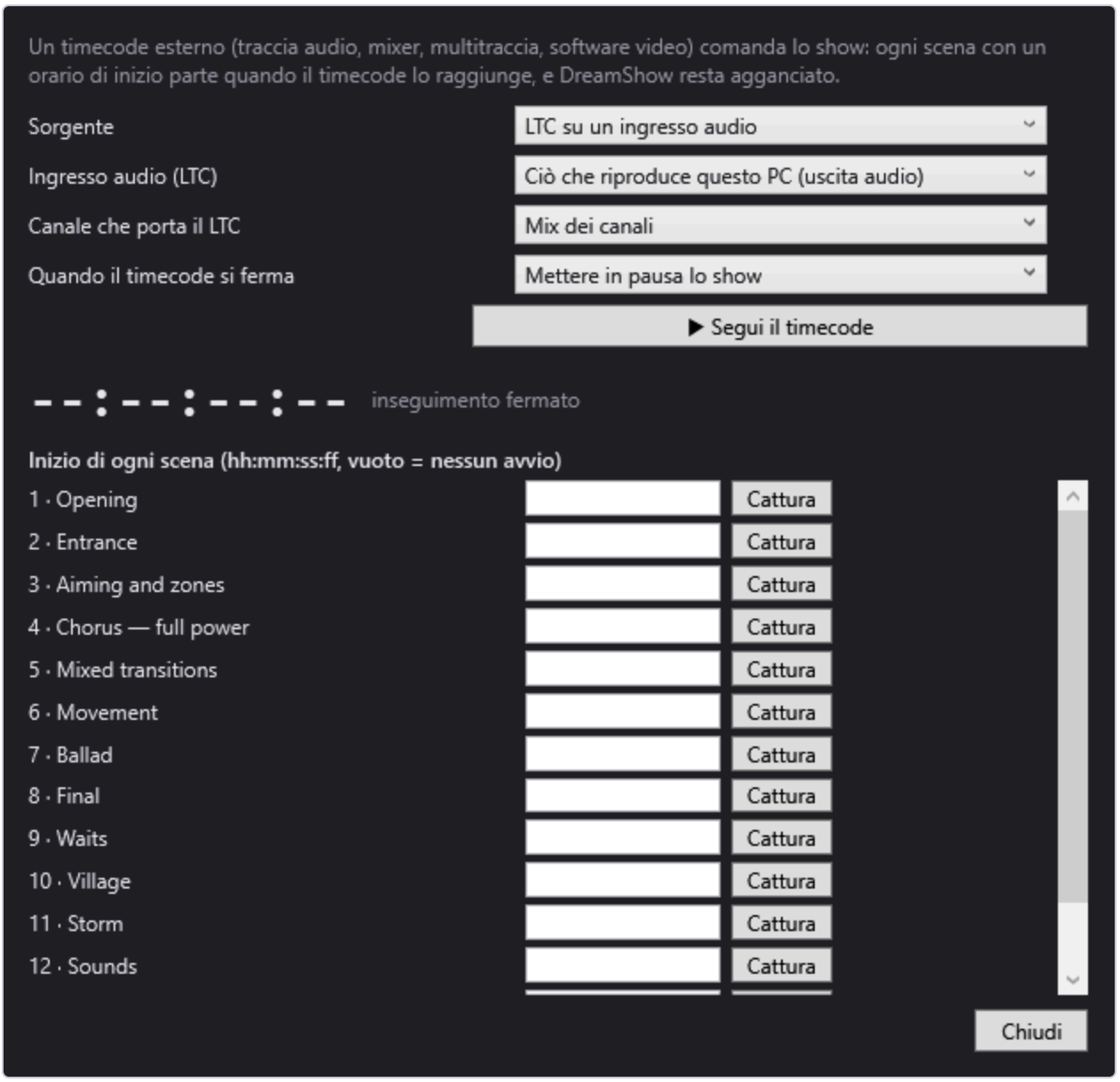
Il timecode (LTC / MTC)

Il **timecode** è un'ora (ore:minuti:secondi:fotogrammi) inviata in continuo da un altro dispositivo: una traccia audio, un mixer, un registratore multitraccia, un software video o musicale. DreamShow può seguirlo: ogni scena che ha un'ora di inizio parte quando il timecode la raggiunge, e DreamShow resta agganciato ad esso. È la soluzione quando la luce deve cadere esattamente con una colonna sonora o un video riprodotti da un altro sistema.

Sono riconosciute due forme di timecode:

- **LTC** (timecode lineare): un segnale audio, trasportato su una traccia audio o un cavo audio, che arriva a un ingresso audio del PC.
- **MTC** (timecode MIDI): lo stesso tempo trasportato in messaggi MIDI, che arriva tramite un controller o un'interfaccia MIDI.

Per aprirlo: menu **DMX > Timecode (LTC / MTC)...**.



La sorgente

- **Sorgente**:
  - **LTC su un ingresso audio** (predefinita).
  - **MTC dai controller MIDI**: l'MTC arriva dai dispositivi MIDI spuntati e applicati in **DMX > Controller MIDI…** (vedere I controller MIDI).
- **Ingresso audio (LTC)**: l'ingresso audio che riceve l'LTC. La prima riga, **Ciò che riproduce questo PC (uscita audio)**, ascolta il suono che esce dal PC; le successive sono gli ingressi di Windows (ingresso di linea, microfono…). Impostazione attiva solo in LTC.
- **Canale che porta il LTC**: **Mix dei canali** (predefinito), **Canale sinistro** o **Canale destro**. Scelga il canale che porta l'LTC quando l'altro porta della musica, per esempio una traccia stereo con la musica a sinistra e il timecode a destra. Attivo solo in LTC.
- **Quando il timecode si ferma**:

    - **Mettere in pausa lo show** (predefinito): quando il timecode smette di arrivare, la scaletta si blocca dov'è.
    - **Lasciare che lo show continui**: la scaletta continua a girare da sola. Il timecode è considerato fermo quando non arriva più alcun fotogramma da mezzo secondo.

Qualsiasi cambio di sorgente, di ingresso o di canale riavvia subito la ricezione se l'inseguimento è in corso. Queste impostazioni vengono memorizzate.

Seguire il timecode

- ▶ **Segui il timecode**: avvia l'inseguimento. Il pulsante diventa ■ **Smetti di seguire il timecode**. Se l'ingresso audio non può essere aperto, un messaggio «Ingresso audio non disponibile: …» ne spiega il motivo.
- **La visualizzazione grande**: il timecode ricevuto, nel formato hh:mm:ss:ff (ff = fotogrammi). «--:--:--:--» finché non è stato ricevuto nulla; quando il timecode si ferma, resta visualizzato l'ultimo valore ricevuto.
- **La riga di stato** accanto:
    - **inseguimento fermato**;
    - **nessun timecode ricevuto** seguito dalla sorgente, quando l'inseguimento è attivo ma non arriva nulla;
    - durante la ricezione: la frequenza rilevata (per esempio «25 fps»), la sorgente, e la scena che il timecode indica («scena 3»).

Durante l'inseguimento, la barra del titolo di DreamShow mostra «[timecode]».

Che cosa fa DreamShow durante l'inseguimento

Circa 25 volte al secondo, DreamShow cerca **l'ultima scena la cui ora di inizio è stata raggiunta** dal timecode, e calcola a che punto si è in quella scena. Poi:

- se la scaletta non è su quella scena, vi salta, alla posizione giusta della sua timeline, e la fa riprodurre;
- se è sulla scena giusta ma sfasata di più di un quarto di secondo, o in pausa, la riallinea e la fa ripartire;
- una volta raggiunta la fine della timeline di una scena (scena che non va in loop), la lascia riposare sulla sua fine senza farla ripartire.

Conseguenze pratiche:

- prima dell'ora di inizio della prima scena, non succede nulla;
- se il timecode torna indietro (riavvolgimento), DreamShow torna alla scena corrispondente;
- una scena senza ora di inizio non viene mai scelta dal timecode;
- mentre il timecode scorre, un Go o un clic su un'altra scena viene subito corretto: è il timecode a decidere.

I salti avvengono senza dissolvenza, direttamente alla posizione giusta.

L'inizio di ogni scena

Sotto il titolo **Inizio di ogni scena (hh:mm:ss:ff, vuoto = nessun avvio)**, ogni scena dello show ha una riga: il suo numero e il suo nome, una casella per l'ora di inizio e un pulsante **Cattura**.

- **La casella**: digiti l'ora di inizio, per esempio `00:01:30:00`, poi esca dalla casella. I separatori `:`, `;` e `.` sono accettati; servono quattro numeri (minuti e secondi fino a 59, fotogrammi fino a 29). Un inserimento non valido viene annullato e torna il vecchio valore. Una casella vuota = la scena non viene attivata dal timecode.
- **Cattura** (Prendere il timecode ricevuto ora come inizio di questa scena): copia nella casella il timecode che sta arrivando, o in mancanza l'ultimo ricevuto.

Le ore di inizio fanno parte dello show: lo contrassegnano come modificato, ed è necessario salvarlo (**File > Salva**, Ctrl+S).

- **Chiudi**: chiude la finestra. L'inseguimento continua.

Passo dopo passo

Agganciare uno show a una colonna sonora che porta l'LTC

1. Colleghi l'uscita che porta l'LTC a un ingresso di linea del PC.
2. Apra **DMX > Timecode (LTC / MTC)...**, scelga **LTC su un ingresso audio**, l'ingresso di linea e il canale che porta l'LTC.
3. Clicchi su ▶ **Segui il timecode** e avvii la traccia: la visualizzazione deve scorrere e la frequenza essere mostrata.
4. Per ogni scena, nel momento giusto della traccia, clicchi su **Cattura**; oppure digiti le ore di inizio rilevate sulla scaletta.
5. Salvi lo show (Ctrl+S).
6. Riavvolga e riavvii la traccia: le scene partono tutte da sole alla loro ora.

Seguire un software musicale in MTC

1. In **DMX > Controller MIDI...**, spunti l'interfaccia MIDI che riceve l'MTC, poi **Applica**.
2. In **DMX > Timecode (LTC / MTC)...**, scelga **MTC dai controller MIDI**.
3. Clicchi su ▶ **Segui il timecode**, poi avvii la riproduzione nel software.
4. Compili le ore di inizio delle scene come sopra.

Da sapere

- **L'inseguimento non riparte mai da solo** all'avvio di DreamShow. Si ricordi di cliccare su ▶ **Segui il timecode** prima dello spettacolo. Le impostazioni di sorgente, invece, vengono memorizzate.
- La frequenza (24, 25, 29,97 o 30 fotogrammi al secondo) viene rilevata automaticamente.
- I fotogrammi digitati a mano in una casella di inizio sono contati a 25 fotogrammi al secondo, qualunque sia la frequenza ricevuta. Con un timecode a 30 fps, preferisca **Cattura**, oppure ore senza fotogrammi (`…:00`).
- L'inseguimento funziona nell'editor come in modalità show. Nell'editor, nulla esce verso i proiettori se il pulsante **LIVE** è spento.
- Per l'LTC, imposti un livello di ingresso sufficiente: un segnale troppo debole non viene decodificato.

Vedere anche

- I controller MIDI
- La modalità show e la finestra della scaletta
- La timeline della scena
- Le attese (tasto, ora, data, sole)

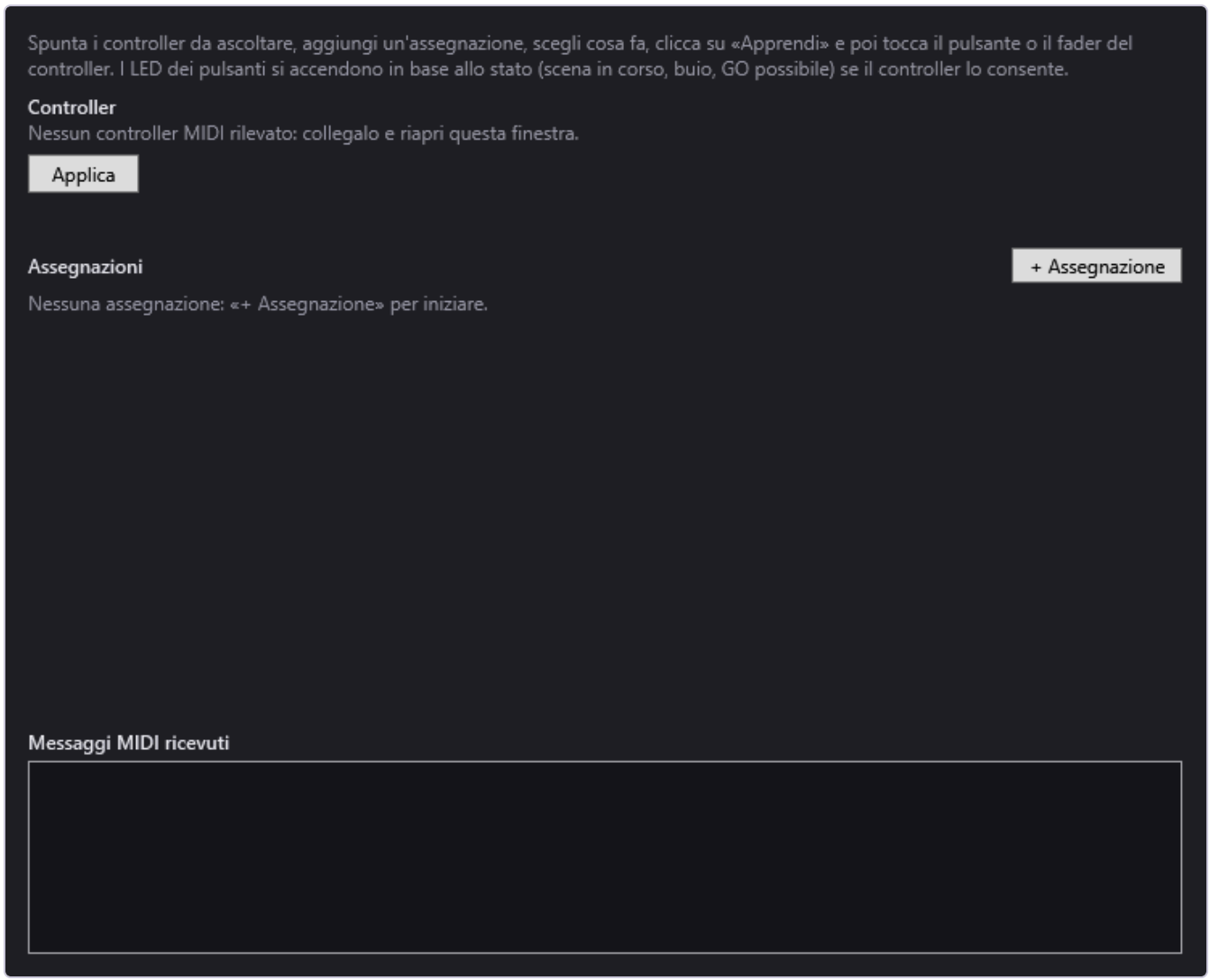
I controller MIDI

Un controller MIDI (superficie a pad, a pulsanti o a fader, collegata in USB) può pilotare DreamShow: Go, scena precedente, salto a una scena, buio, pausa, fader DMX… Si **apprende** ogni pulsante o fader toccandolo. Quando il controller lo consente, i suoi LED si accendono secondo lo stato dello show (scena in corso, buio, Go possibile).

I controller spuntati qui servono anche come ingresso per il **clock MIDI** (Audio-luce e tempo) e per l'**MTC** (Il timecode).

Per aprirla: menu **DMX > Controller MIDI…**.

Non è necessario alcun driver particolare: i controller USB riconosciuti da Windows come periferiche MIDI compaiono direttamente.



I controller

- **Controller**: l'elenco degli ingressi MIDI rilevati, ciascuno con una casella da spuntare. Spunti quelli che DreamShow deve ascoltare. Un controller spuntato in una sessione precedente ma assente oggi compare con la dicitura «(scollegato)».
- Se non viene rilevato nulla: «Nessun controller MIDI rilevato: collegalo e riapri questa finestra.»
- **Applica**: apre i controller spuntati e salva questa scelta. **Le caselle hanno effetto solo dopo Applica.**
- La riga di stato sotto il pulsante indica «MIDI: nome1, nome2» per i controller aperti, oppure «Nessun controller MIDI aperto».

I controller spuntati vengono riaperti automaticamente all'avvio di DreamShow. Un controller spuntato ma assente viene segnalato nei messaggi con «Controller assente: nome».

Le assegnazioni

Un'**assegnazione** collega un pulsante o un fader del controller a un'azione di DreamShow.

- **+ Assegnazione**: aggiunge una riga (azione GO per impostazione predefinita). Senza nessuna riga: «Nessuna assegnazione: «+ Assegnazione» per iniziare.»

Ogni riga comprende, da sinistra a destra:

- **L'azione** (elenco): vedere la tabella qui sotto.
- **L'argomento**: una piccola casella, attiva solo per le azioni che ne hanno bisogno. Tooltip: «Scena: il suo numero. Fader: universo.canale, ad esempio 1.25.» Per un universo e un canale, si può anche scrivere `1/25`.
- **Il controllo appreso**: «—» finché nulla è appreso; poi per esempio «Note 36 · ch 1 · nome del controller» per un pad o un pulsante che invia note, o «CC 7 · ch 1 · nome del controller» per un fader o un pulsante che invia «Control Change».
- **Apprendi**: mette la riga in attesa; il testo diventa «tocca il controllo…» in arancione e il pulsante diventa **Annulla**. Tocchi allora il pulsante o il fader del controller: viene subito associato alla riga e salvato.
- ✕ (Elimina questa assegnazione).

Un'assegnazione risponde solo al controller, al canale MIDI e alla nota (o al numero di CC) appresi.

Le azioni

Azione	Argomento	Che cosa fa
GO	—	Go, con le stesse regole del pulsante **GO** (vedere più avanti).
Scena precedente	—	Torna alla scena di prima, senza dissolvenza.

Vai alla scena n.	numero di scena	Salta a questa scena (1 = prima).
Buio	—	Buio generale. Un pulsante che invia note alterna il buio a ogni pressione; un controllo in CC lo accende a partire dalla metà della sua corsa (64) e lo spegne al di sotto.
Pausa	—	Mette la scaletta in pausa.
Riproduci	—	Riavvia la scaletta.
Pronto (azzeramento)	—	Torna allo stato «Pronto»: buio, media fermi, il Go successivo avvia la scena 1.
Uscita LIVE	—	Accende o spegne il pulsante **LIVE** dell'editor (stesso comportamento di **Buio** tra nota e CC).
Fader DMX (universo.canale)	universo.canale	Prende questo canale DMX, come un fader di **DMX > Fader DMX…**. Un fader (CC da 0 a 127) dà un valore da 0 a 255; un pad (nota) dà la sua velocity convertita allo stesso modo, e 0 al rilascio.
Restituire i canali alla scaletta	universo.canale, o vuoto	Rilascia questo canale; senza argomento, rilascia tutti i canali presi.
Tap tempo	—	Un colpo di tempo, come il pulsante **TAP** di Audio-luce e tempo.

Per le azioni di tipo pulsante (GO, Scena precedente, Vai alla scena, Pausa, Riproduci, Pronto, Restituire i canali, Tap tempo), conta solo la pressione: una nota premuta, o un CC a 64 o più. Il rilascio non fa nulla.

Le regole sono quelle di tutti i telecomandi di DreamShow:

- **GO** in modalità show parte solo se il Go è possibile (altrimenti è grigio nella finestra della scaletta); nell'editor, agisce come la barra spaziatrice.
- **Scena precedente** e **Vai alla scena n.** fanno riprodurre la scena raggiunta in modalità show; nell'editor, vi saltano senza cambiare lo stato di riproduzione o pausa.

Il ritorno sui LED

Se il controller ha un'uscita MIDI con lo stesso nome del suo ingresso (caso più comune), DreamShow accende o spegne i LED dei pulsanti appresi **su una nota**. Invia una nota con velocity 127 per accendere, 0 per spegnere, sullo stesso canale e lo stesso numero di nota, e solo quando lo stato cambia (verificato quattro volte al secondo).

Azione del pulsante	LED acceso quando…
GO	il Go è possibile
Vai alla scena n.	questa scena è la scena in corso
Buio	il buio è attivo
Uscita LIVE	il pulsante LIVE è acceso
Pausa	la scaletta è in pausa
Riproduci	la scaletta sta riproducendo una scena

Le altre azioni non accendono mai LED, e i controlli appresi in CC non ricevono ritorno. A seconda del controller, i LED possono non reagire a questi messaggi; dipende dall'apparecchio.

Messaggi MIDI ricevuti

In fondo alla finestra, **Messaggi MIDI ricevuti** elenca gli ultimi messaggi (i 60 più recenti, il più recente in alto), con l'ora, il nome del controller e il messaggio («Note 36 on 100 · ch 1», «CC 7 = 64 · ch 1»…). Comodo per verificare che un controller invii davvero qualcosa, e che cosa.

Passo per passo

Fare del pad 1 il pulsante GO

1. Colleghi il controller, poi apra **DMX > Controller MIDI…**.
2. Spunti il controller in **Controller**, poi clicchi su **Applica**. La riga di stato deve mostrare il suo nome.
3. Clicchi su **+ Assegnazione**: compare una riga **GO**.
4. Clicchi su **Apprendi**, poi colpisca il pad 1. La riga mostra «Note … · ch …».
5. Provi: in modalità show, il pad lancia il Go; il suo LED, se esiste, si accende quando il Go è possibile.

Un fader per l'intensità di un proiettore

1. Individui l'universo e il canale di intensità del proiettore, per esempio in **DMX > Valori DMX…** (universo 1, canale 25).
2. Aggiunga un'assegnazione, scelga **Fader DMX (universo.canale)** e digiti `1.25` nella casella dell'argomento.
3. **Apprendi**, poi muova il fader del controller.
4. Aggiunga una seconda assegnazione **Restituire i canali alla scaletta** (argomento vuoto) su un pulsante, per rilasciare tutto con un gesto.

Buono a sapersi

- Per apprendere un controllo, il controller deve essere **spuntato e applicato**: DreamShow sente solo i controller aperti.
- Le assegnazioni sono salvate nelle impostazioni di DreamShow (non nello show): valgono per tutti gli show.
- Un canale preso da un fader MIDI resta preso finché non viene rilasciato: da un'assegnazione **Restituire i canali alla scaletta**, da **Rilascia tutto** o dalla chiusura della finestra **Fader DMX**. Passa davanti al buio generale.
- I comandi MIDI sono gli stessi del telecomando OSC e del telecomando web.

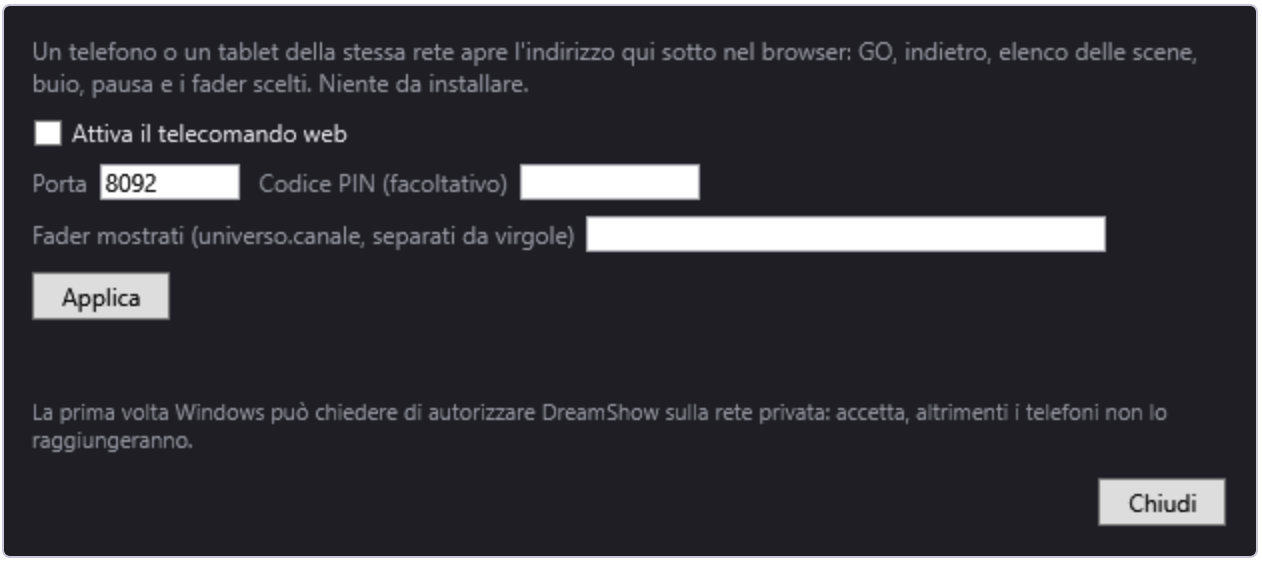
Vedere anche

- Audio-luce e tempo
- Il timecode (LTC / MTC)
- Valori DMX e fader DMX
- Il telecomando OSC
- La modalità show e la finestra della scaletta

Il telecomando web

Un telefono o un tablet collegato alla stessa rete del PC di regia comanda lo show dal suo browser: Go, indietro, elenco delle scene, buio, pausa, ritorno a «Pronto», tap tempo e alcuni fader DMX scelti. Niente da installare sul telefono. Pratico per lanciare lo show dalla sala, dal palco o dalle quinte.

Per aprirlo: menu **DMX > Telecomando web…**.



La finestra delle impostazioni

- **Attiva il telecomando web**: mette in servizio il telecomando. Disattivato per impostazione predefinita, perché apre una porta di rete sul PC.
- **Porta**: la porta di rete del telecomando, **8092** per impostazione predefinita (da 1 a 65535).
- **Codice PIN (facoltativo)**: se digita un codice, il telefono dovrà fornirlo prima di poter leggere lo stato o inviare un comando. Vuoto = nessun codice.
- **Fader mostrati (universo.canale, separati da virgole)**: i canali DMX che compariranno come fader nella pagina, per esempio `1.6, 1.12` per i canali 6 e 12 dell'universo 1. I separatori `,` e `;` sono accettati tra due canali; fino a 16 fader. Vuoto = nessun fader.
- **Applica**: salva le impostazioni e (ri)avvia il telecomando. **Nulla cambia finché non ha cliccato su Applica.**
- **La riga di stato**: l'indirizzo da aprire sul telefono, per esempio «Telecomando web: http://192.168.1.10:8092/»; oppure «Telecomando web disattivato»; oppure un messaggio se la porta è già usata da un altro programma.
- **Chiudi**: chiude la finestra; il telecomando resta in servizio.

Una nota ricorda: «La prima volta Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete privata: accetta, altrimenti i telefoni non lo raggiungeranno.»

Una volta attivato, il telecomando riparte automaticamente a ogni avvio di DreamShow.

La pagina sul telefono

Dall'alto verso il basso:

- **La scena in corso**: il suo numero e il suo nome («Pronto» prima del primo Go).
- **Dopo: …**: il nome della scena successiva.
- **GO**: un grande pulsante, verde vivo quando il Go è possibile, verde scuro altrimenti. Segue le stesse regole del pulsante **GO** di DreamShow: in modalità show, parte solo se il Go è possibile; nell'editor, agisce come la barra spaziatrice.
- ◀ **Indietro**: torna alla scena precedente.
- **Buio**: commuta il buio generale; il pulsante diventa rosso quando il buio è attivo.
- **Pausa** / **Riproduci**: mette in pausa la scaletta o la fa ripartire; l'etichetta indica che cosa farà il pulsante.
- **Pronto**: torna allo stato «Pronto» (buio, media fermati, il Go successivo lancia la scena 1), dopo la conferma «Tornare a «Pronto» (palco al buio, media fermati)?».
- **TAP**: una battuta di tempo; quando un tempo è noto, il pulsante lo mostra («TAP · 124 BPM»). Vedere Audio-luce e tempo.
- **Fader** (solo se sono scelti dei canali): per ogni canale, il suo indirizzo e ciò che comanda (proiettore · canale), un cursore da 0 a 255, il valore, e un pulsante × per rilasciarlo. Il cursore segue il valore inviato; spostarlo **prende** il canale, come in **DMX > Fader DMX…**, e la sua etichetta diventa arancione. **Restituire i canali alla scaletta** rilascia tutti i canali presi.
- **Scene**: l'elenco di tutte le scene; la scena in corso è evidenziata. Tocchi una scena per andarci direttamente.

La pagina interroga DreamShow due volte al secondo. Se il PC non risponde più (Wi-Fi interrotto, DreamShow chiuso), mostra «DreamShow non risponde».

Le etichette della pagina sono nella lingua dell'interfaccia di DreamShow.

Il codice PIN

Quando è impostato un codice, il browser lo chiede («Codice PIN del telecomando») fin dall'apertura della pagina, poi lo ricorda. Se il codice è sbagliato o è cambiato, lo richiede.

Passo dopo passo

Lanciare lo show da un telefono

1. Il telefono e il PC di regia devono trovarsi sulla stessa rete (stesso Wi-Fi o stesso router).
2. In DreamShow, apra **DMX > Telecomando web...**, spunti **Attiva il telecomando web**, digiti eventualmente un codice PIN, poi **Applica**.
3. Annoti l'indirizzo visualizzato (per esempio `http://192.168.1.10:8092/`).
4. Sul telefono, apra il browser e digiti questo indirizzo. Se Windows ha chiesto di autorizzare DreamShow sulla rete, accetti.
5. Apra la modalità show sul PC, poi lanci lo show con il pulsante **GO** del telefono.

Aggiungere un fader per la luce di sala

1. Individui l'universo e il canale della luce di sala (**DMX > Valori DMX...**, passando sopra le caselle).
2. In **Fader mostrati**, digiti per esempio `1.120`, poi **Applica**.
3. Il fader compare nella pagina del telefono dopo un istante.

Da sapere

- Il telecomando funziona in semplice HTTP, sulla rete locale. Il codice PIN evita gli errori di manovra di un altro telefono della rete, ma non è una cifratura: non lo esponga su Internet.
- Se il PC ha più schede di rete, l'indirizzo visualizzato è quello di una di esse; il telefono deve usare l'indirizzo del PC sulla propria rete.
- I canali presi dal telefono passano davanti alla scaletta e al buio generale. Restano presi fino a **Restituire i canali alla scaletta**, al pulsante **×**, o alla chiusura della finestra **Fader DMX**.
- Toccare una scena nell'elenco **Scene** vi salta direttamente, senza dissolvenza.
- I comandi passano per lo stesso percorso del telecomando OSC e dei controller MIDI: si comportano allo stesso modo.

Vedere anche

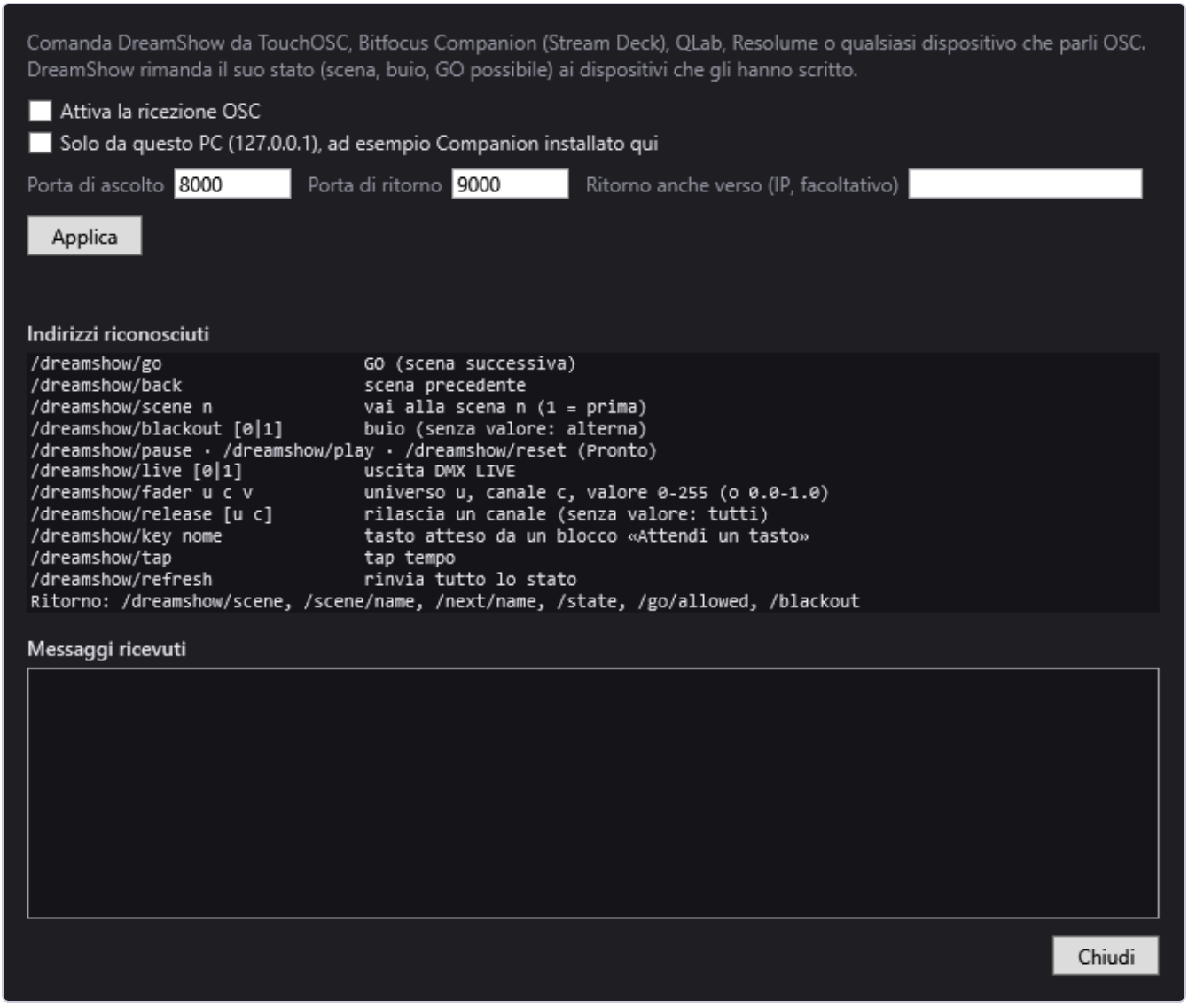
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Il telecomando OSC
- I controller MIDI
- Valori DMX e fader DMX
- Il seguipersona su tablet

Il telecomando OSC

OSC (Open Sound Control) è un linguaggio di comandi di rete molto usato nel mondo dello spettacolo: app per tablet, box con pulsanti programmabili, software di riproduzione di scalette o di video sanno inviare messaggi OSC. DreamShow li riceve per lanciare il Go, cambiare scena, fare il buio, forzare canali DMX… e rinvia il proprio stato (scena in corso, buio, Go possibile) ai dispositivi che gli scrivono, perché lo visualizzino.

Per aprirlo: menu **DMX > Telecomando OSC…**.

Un messaggio OSC si compone di un **indirizzo** che somiglia a un percorso (`/dreamshow/go`) e, a volte, di **argomenti** (numeri o testo). Viaggia in UDP verso un indirizzo IP e una porta.



La finestra

- **Attiva la ricezione OSC**: mette DreamShow in ascolto. Disattivata per impostazione predefinita, perché apre una porta di rete.
- **Solo da questo PC (127.0.0.1), ad esempio Companion installato qui**: accetta solo i messaggi provenienti da un programma installato su questo stesso PC. I dispositivi della rete non possono più raggiungere DreamShow, e Windows non pone domande sul firewall.
- **Porta di ascolto**: la porta su cui DreamShow riceve, **8000** per impostazione predefinita.
- **Porta di ritorno**: la porta su cui DreamShow rinvia il proprio stato ai dispositivi, **9000** per impostazione predefinita.
- **Ritorno anche verso (IP, facoltativo)**: un indirizzo IP a cui inviare lo stato in permanenza, anche se questo dispositivo non ha ancora inviato nulla. Vuoto = solo i dispositivi che hanno scritto.
- **Applica**: verifica i valori (porte da 1 a 65535, indirizzo IP valido), li salva e riavvia l'ascolto. **Nulla cambia prima di Applica.**
- **La riga di stato**: «OSC disattivato», oppure «OSC: in ascolto sulla porta 8000 — indirizzo di questo PC da indicare nel dispositivo: 192.168.1.10», oppure «OSC: la porta 8000 è già in uso o rifiutata (…)» se un altro programma occupa questa porta.
- **Indirizzi riconosciuti**: il promemoria dei comandi (dettagliati qui sotto).
- **Messaggi ricevuti**: gli ultimi messaggi arrivati (i 60 più recenti, il più recente in alto), con l'ora e l'indirizzo IP del mittente. Un indirizzo `/dreamshow/…` sconosciuto vi è segnalato con «indirizzo sconosciuto: …».
- **Chiudi**: chiude la finestra; l'ascolto continua.

Una volta attivato, l'ascolto OSC riparte automaticamente a ogni avvio di DreamShow.

I comandi ricevuti

Tutti gli indirizzi iniziano con `/dreamshow/`. Maiuscole e minuscole sono indifferenti, e una barra `/` finale è tollerata. I messaggi raggruppati («bundle» OSC) sono accettati; il loro timestamp viene ignorato, tutto viene eseguito subito.

Indirizzo	Argomenti	Effetto
`/dreamshow/go`	nessuno, oppure 1 / 0	Go (scena successiva).
`/dreamshow/back`	nessuno, oppure 1 / 0	Scena precedente.
`/dreamshow/prev`	nessuno, oppure 1 / 0	Come `/dreamshow/back`.
`/dreamshow/scene`	n	Vai alla scena n (1 = la prima).

`/dreamshow/blackout`	nessuno, oppure 0 / 1	Buio generale. Senza argomento: commuta. Con 1: buio; con 0: fine del buio.
`/dreamshow/pause`	nessuno, oppure 1 / 0	Mette in pausa la scaletta.
`/dreamshow/play`	nessuno, oppure 1 / 0	Fa ripartire la scaletta.
`/dreamshow/reset`	nessuno, oppure 1 / 0	Azzeramento: stato «Pronto».
`/dreamshow/live`	nessuno, oppure 0 / 1	Pulsante **LIVE** dell'editor. Senza argomento: commuta; 1: acceso; 0: spento.
`/dreamshow/fader`	u c v	Porta il canale c dell'universo u al valore v.
`/dreamshow/release`	u c, oppure nessuno	Restituisce alla scaletta il canale c dell'universo u; senza argomento: restituisce tutti i canali.
`/dreamshow/key`	nome	Libera un blocco «Attendere un tasto» che attende questo tasto.
`/dreamshow/tap`	nessuno, oppure 1 / 0	Una battuta di tap tempo.
`/dreamshow/refresh`	nessuno	Rinvia subito tutto lo stato.

Dettagli:

- **Pulsanti** (`go` , `back` , `prev` , `pause` , `play` , `reset` , `tap`): molti dispositivi inviano 1 alla pressione e 0 al rilascio. DreamShow agisce solo alla pressione: senza argomento, oppure con un valore di 0,5 o più. Un valore sotto 0,5 viene ignorato.
- **Valori accettati**: interi, numeri con la virgola, numeri scritti come testo e vero / falso (vero = 1).
- `/dreamshow/scene n` : il numero viene arrotondato; una scena inesistente viene ignorata.
- `/dreamshow/fader u c v` : universo e canale contati a partire da 1. Il valore v va da 0 a 255; se viene inviato come numero con la virgola tra 0.0 e 1.0 (caso di un fader di tablet), viene convertito da 0 a 255. Il canale viene preso come con **DMX > Fader DMX...**: passa davanti alla scaletta e al buio fino al suo rilascio.
- `/dreamshow/release` senza universo né canale (o con un solo numero, per esempio `1` inviato da un pulsante) restituisce tutti i canali.
- `/dreamshow/key nome` : il nome è un testo, quello del tasto atteso dal blocco, per esempio `Space` , `A` o `F1` . Vedere Le attese.

Comportamento a seconda della modalità:

- **In modalità show** (finestra della scaletta aperta): `go` parte solo se il Go è possibile (stessa regola del pulsante **GO** disattivato); `back`, `prev` e `scene` saltano alla scena senza dissolvenza e la fanno riprodurre.
- **Nell'editor**: `go` agisce come la barra spaziatrice (compreso l'effetto della casella **Disinserisci l'auto-fade**); `back`, `prev` e `scene` saltano alla scena senza cambiare lo stato riproduzione o pausa.
- `pause`, `play` e `reset` agiscono in entrambi i casi, **anche durante uno spettacolo**.
- `live` non cambia nulla all'uscita in modalità show: l'uscita vi è sempre attiva.

Il ritorno di stato

DreamShow rinvia il proprio stato:

- a **ogni dispositivo che gli ha inviato un messaggio negli ultimi dieci minuti**, all'indirizzo IP di quel dispositivo e sulla **Porta di ritorno** (9000 per impostazione predefinita, non la porta da cui il messaggio è partito);
- e, se è compilato, all'indirizzo **Ritorno anche verso**.

Lo invia dopo ogni comando ricevuto, e non appena lo stato cambia (verificato quattro volte al secondo). `/dreamshow/refresh` forza un invio completo.

Indirizzo inviato	Valore
`/dreamshow/scene`	numero della scena in corso (intero); 0 = «Pronto»
`/dreamshow/scene/name`	nome della scena in corso (testo); «Pronto» prima del primo Go
`/dreamshow/next/name`	nome della scena successiva (testo); vuoto sull'ultima scena
`/dreamshow/state`	`ready` (Pronto), `paused` (in pausa) o `playing` (in riproduzione)
`/dreamshow/go/allowed`	1 se il Go è possibile, altrimenti 0
`/dreamshow/blackout`	1 se il buio è attivo, altrimenti 0

Il testo «Pronto» segue la lingua dell'interfaccia.

Esempi

I passi qui sotto descrivono ciò che DreamShow si aspetta. Il modo di creare un pulsante o un messaggio in ciascuna applicazione dipende da quell'applicazione: consulti la sua documentazione.

Un tablet con TouchOSC

1. In DreamShow, spunti **Attiva la ricezione OSC**, lasci la porta 8000, **Applica**. Annoti l'indirizzo del PC visualizzato.

2. Nell'app del tablet, imposti la connessione OSC: host = l'indirizzo del PC, porta di invio = 8000, porta di ricezione = 9000.
3. Crei un pulsante che invia `/dreamshow/go`, un altro `/dreamshow/back`, un terzo `/dreamshow/blackout`.
4. Per un fader di intensità, gli faccia inviare `/dreamshow/fader` con gli argomenti universo, canale, poi il valore del fader (da 0.0 a 1.0).
5. Per mostrare il nome della scena, colleghi un'etichetta all'indirizzo `/dreamshow/scene/name`; per accendere il pulsante GO quando il Go è possibile, lo colleghi a `/dreamshow/go/allowed`.

Un box con pulsanti con Companion sullo stesso PC

1. In DreamShow, spunti **Attiva la ricezione OSC** e **Solo da questo PC (127.0.0.1), ad esempio Companion installato qui**, poi **Applica**.
2. In Companion, configuri l'invio OSC verso l'host 127.0.0.1, porta 8000.
3. Assegni a ogni tasto un messaggio: `/dreamshow/go`, `/dreamshow/back`, `/dreamshow/blackout`, `/dreamshow/scene` con il numero di scena…
4. Perché Companion riceva lo stato, lo faccia ascoltare sulla porta di ritorno (9000); DreamShow gli risponde non appena ha inviato un primo messaggio.

Lanciare il Go da una scaletta QLab

1. In DreamShow, attivi la ricezione OSC sulla porta 8000 (senza spuntare «Solo da questo PC» se QLab gira su un altro computer).
2. In QLab, crei un cue di rete che invia il messaggio OSC `/dreamshow/go` all'indirizzo del PC di DreamShow, porta 8000.
3. Collochi questo cue nella scaletta di QLab: ogni volta che parte, DreamShow fa un Go (se il Go è possibile in modalità show).
4. Per andare a una scena precisa: `/dreamshow/scene 5`.

   I nomi dei menu e delle impostazioni cambiano da una versione all'altra di TouchOSC, Companion o QLab: consulti la loro documentazione per sapere dove indicare l'indirizzo, la porta e il messaggio OSC. Dal lato DreamShow, contano solo l'indirizzo del PC, la porta (8000 per impostazione predefinita) e i messaggi elencati sopra.

Da sapere

- Al primo utilizzo, il firewall di Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete: accetti, a meno che usi solo **Solo da questo PC**.
- L'elenco **Messaggi ricevuti** permette di verificare che un dispositivo stia davvero inviando, e che cosa: se non compare nulla, il problema è lato rete (indirizzo IP, porta, firewall).
- Gli stessi comandi servono ai controller MIDI e al telecomando web.
- L'audio-luce invia anch'esso i suoi Go automatici attraverso questo stesso percorso: obbediscono alle stesse regole.

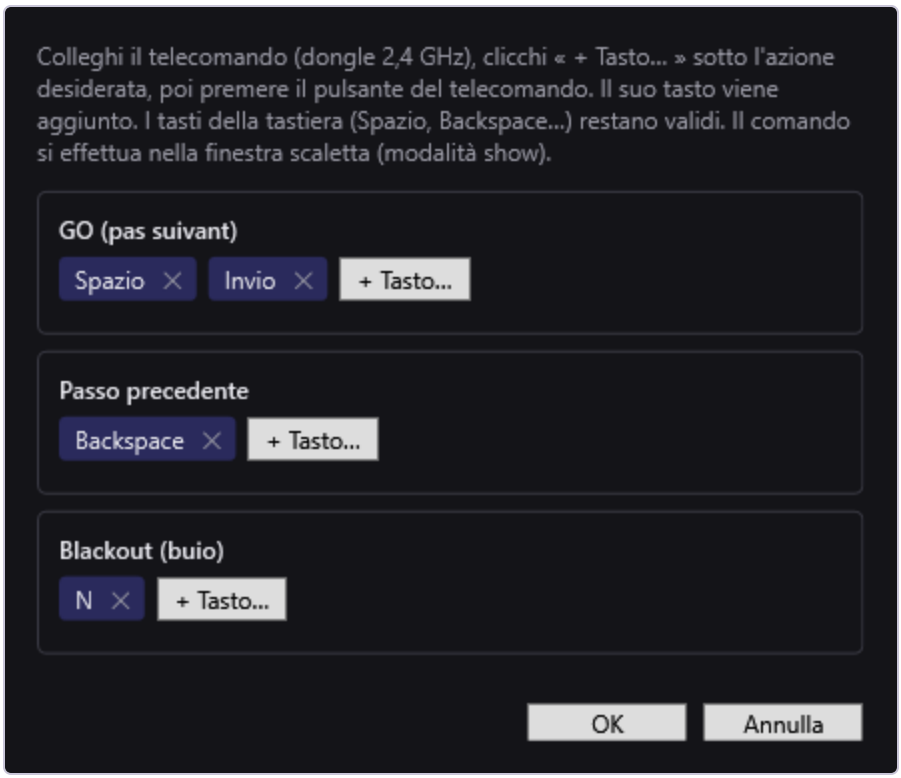
Vedere anche

- Il telecomando web
- I controller MIDI
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Valori DMX e fader DMX
- Le attese (tasto, ora, data, sole)

Il telecomando (tasti GO)

Questa finestra sceglie i tasti che comandano la finestra della scaletta (modalità show): **GO**, **Passo precedente** e **Blackout**. Serve soprattutto a collegare un **telecomando per presentazioni senza fili** (il piccolo dispositivo con chiavetta USB a 2,4 GHz che si usa per far scorrere le diapositive): un dispositivo del genere si comporta come una tastiera e invia dei tasti (Pagina giù, frecce…). Basta insegnare a DreamShow quale tasto invia ciascun pulsante.

Per aprirla: menu **File > Telecomando (tasti GO)…** (tooltip: «Assegna i tasti di un telecomando 2,4 GHz alle azioni GO / Passo precedente / Blackout della scaletta.»).



La finestra

Il testo in alto riassume la procedura: colleghi il telecomando, clicchi su «+ Tasto…» sotto l'azione desiderata, poi prema il pulsante del telecomando; il suo tasto viene aggiunto. I tasti della tastiera restano validi. Il comando si effettua nella scaletta (modalità show).

Tre riquadri, uno per azione:

- **GO (passo successivo)**: lancia la scena successiva (Go).
- **Passo precedente**: torna alla scena precedente.
- **Blackout (buio)**: commuta il buio generale.

In ogni riquadro:

- **I tasti già assegnati**, in forma di etichette. Ogni etichetta riporta il nome del tasto e una ✕ (Rimuovi) per eliminarlo.
- **+ Tasto…**: clicchi, il pulsante diventa «Premere un tasto…»; prema allora il tasto della tastiera o il pulsante del telecomando. Il tasto viene aggiunto all'elenco. **Esc** annulla l'acquisizione senza aggiungere nulla. Un tasto già presente nell'elenco non viene aggiunto due volte.

Un'azione può avere più tasti: tutti funzionano.

In basso:

- **OK**: salva i tasti. Se l'elenco **GO (passo successivo)** è vuoto, il tasto **Spazio** vi viene rimesso d'ufficio: il Go non resta mai senza tasto.
- **Annulla**: chiude senza cambiare nulla.

I tasti predefiniti

Azione	Tasti predefiniti
GO (passo successivo)	Spazio, Invio
Passo precedente	Backspace (il tasto di cancellazione indietro)
Blackout (buio)	N

I nomi visualizzati

Alcuni tasti hanno un nome in chiaro: **Spazio**, **Invio**, **Esc**, **Backspace**, **Pagina** ↓, **Pagina** ↑, ← **Sinistra**, **Destra** →. Gli altri compaiono con il loro nome tecnico (per esempio `B`, `F5`, `Down`). I telecomandi per presentazioni inviano spesso **Pagina** ↓ per «successivo» e **Pagina** ↑ per «precedente».

Nella finestra della scaletta

- I grandi pulsanti della finestra della scaletta ricordano il **primo** tasto di ogni azione: «GO (Spazio)», «◀ Precedente (Backspace)», «BUIO (N)». Queste etichette si aggiornano alla successiva apertura della modalità show; i tasti, invece, funzionano subito.
- I tasti funzionano solo quando **la finestra della scaletta ha il focus** (è la finestra attiva di Windows). Clicchi una volta sulla sua barra del titolo se un'altra finestra ha preso il controllo.
- **GO** agisce solo se il Go è possibile (vedere La modalità show e la finestra della scaletta).
- Se un blocco **Attendere un tasto** è in attesa, il tasto che attende serve prima a liberarlo, prima di qualsiasi altra azione. Vedere Le attese.

Passo dopo passo

Collegare un telecomando per presentazioni

1. Colleghi la chiavetta USB del telecomando e lo accenda.
2. Apra **File > Telecomando (tasti GO)...**.
3. Sotto **GO (passo successivo)**, clicchi su **+ Tasto...**, poi prema il pulsante «successivo» del telecomando. Compare un'etichetta (spesso **Pagina** ↓).
4. Sotto **Passo precedente**, clicchi su **+ Tasto...** e prema il pulsante «precedente» (spesso **Pagina** ↑).
5. Se il telecomando ha un pulsante «schermo nero», lo assegni allo stesso modo a **Blackout (buio)**.
6. Clicchi su **OK**.
7. Apra la **Modalità show**, clicchi sulla finestra della scaletta e provi ogni pulsante.

Evitare un errore di manovra con la tastiera

Se il tasto Invio o Backspace rischia di essere premuto per errore durante lo spettacolo, lo rimuova con la sua ✕, poi **OK**.

Da sapere

- Questi tasti valgono solo nella finestra della scaletta. Nell'editor, solo la barra **Spazio** lancia il Go, qualunque sia l'elenco.
- Nella finestra della scaletta, **F9** (miniatura) e **F11** (schermo intero) vengono letti prima dei tasti dell'elenco: un telecomando che invia F9 o F11 non potrà servire per il Go.
- Se uno stesso tasto è assegnato a due azioni, vince GO, poi Passo precedente, poi Blackout.
- I tasti sono salvati nelle impostazioni di DreamShow, non nello show: valgono per tutti gli show.
- Per comandare lo show da un telefono, da un controller MIDI o da un'applicazione OSC, vedere Il telecomando web, I controller MIDI e Il telecomando OSC.

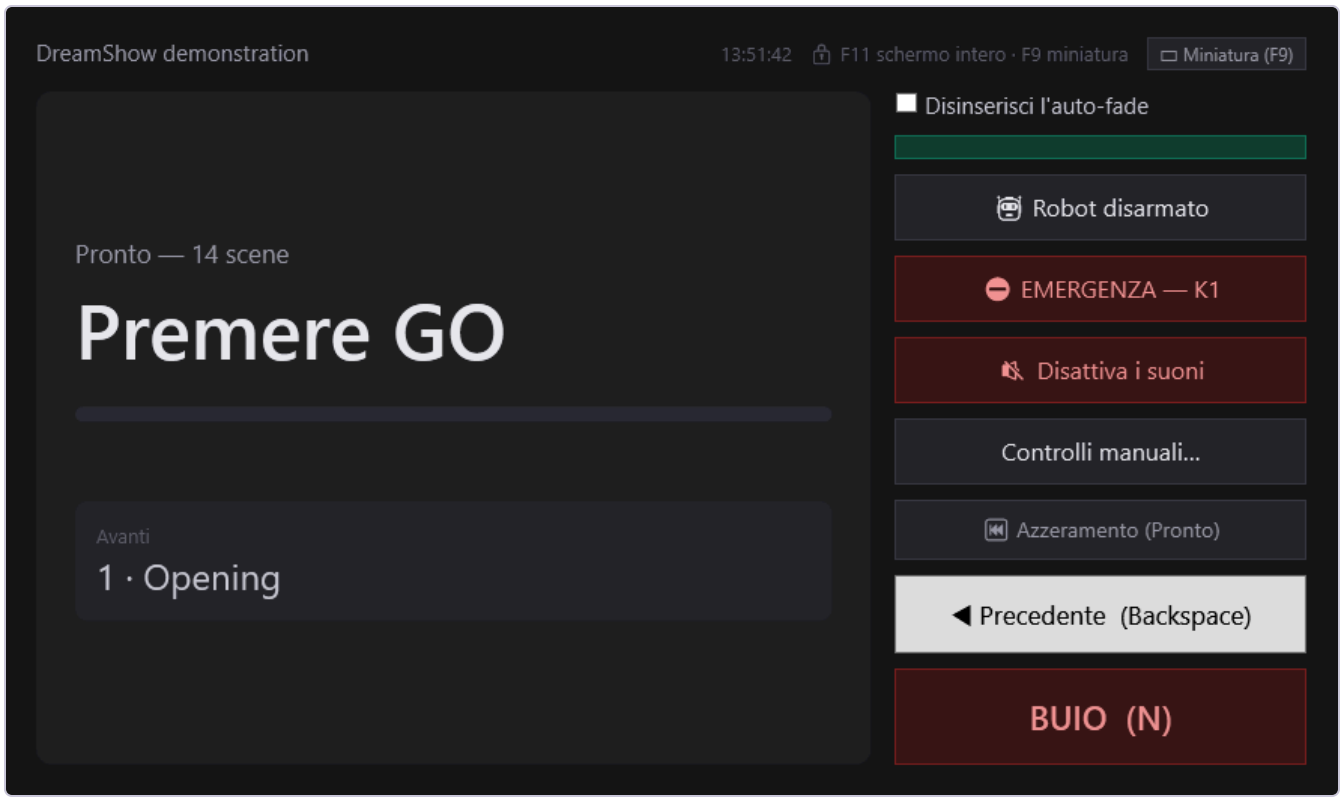
Vedere anche

- La modalità show e la finestra della scaletta
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Scorciatoie da tastiera
- Il telecomando web

La modalità show e la finestra della scaletta

La **modalità show** è il modo di riprodurre lo spettacolo. Apre la **finestra della scaletta**: una schermata essenziale, leggibile da lontano, che mostra la scena in corso, il suo avanzamento, la scena successiva e il messaggio per il direttore di scena, con grandi pulsanti **GO**, **◀ Precedente** e **BUIO**. Questa finestra non modifica mai lo show: invia solo ordini al motore di riproduzione. Può andare su un secondo schermo, o ridursi a una piccola barra (**Miniatura**) per mantenere visibile l'editor.

Per aprirla: pulsante **Modalità show** in alto a destra nella schermata principale (tooltip: «Apre la finestra della scaletta (possibile su un secondo schermo)»).



Aprire la modalità show

Al clic su **Modalità show**:

- **Avvio pulito** (caso abituale): la scaletta torna allo stato **«Pronto»**: buio, media fermi, nessuna scena in corso. Il primo Go avvierà la scena 1 dall'inizio. Attenzione: se una scena era accesa nell'editor, la sala passa al buio fin dall'apertura.
- **Ripresa**: se la finestra della scaletta era stata chiusa in pieno spettacolo, riaprirla riprende **esattamente da dove era lo show**: stessa scena, stessa posizione nella sua timeline, in

riproduzione.

La finestra si apre davanti all'editor e vi resta (un clic sull'editor non la nasconde). Se l'aveva lasciata in miniatura l'ultima volta, si apre in miniatura.

Durante la modalità show, **l'uscita DMX è sempre attiva**, anche se il pulsante **LIVE** dell'editor è spento: un clic sfortunato su LIVE non può far sprofondare lo spettacolo nel buio. Solo la modalità visualizzatore interrompe l'uscita, anche in modalità show.

La finestra della scaletta

La fascia in alto

- A sinistra, **il nome dello show**.
- A destra, una riga di informazione:
  - prima del primo Go: l'ora;
  - dopo: «21:04:12 · inizio 20:31:05 · durata 0:33:07», cioè l'ora, l'ora del primo Go e la durata trascorsa da allora;
  - alla fine dello spettacolo, la durata si ferma e si aggiunge «· FIN 22:15:40» (FINE; vedere più avanti);
  - poi il promemoria « 🔒 F11 schermo intero · F9 miniatura»;
  - quando delle sequenze parallele sono in corso: «⇉ in parallelo: …» con i loro nomi (vedere Le sequenze parallele).
- ▭ **Miniatura (F9)**: riduce la scaletta a una piccola barra (vedere più avanti).

La scena in corso

- **Il contatore**: «Pronto — 12 scene» prima del primo Go, poi «In corso — 3/12».
- **Il nome della scena**, molto grande. Prima del primo Go: «Premere GO».
- **La barra di avanzamento**:
  - durante una dissolvenza in entrata, mostra l'avanzamento della dissolvenza, e il tempo visualizza «dissolvenza 2.4 s» (il tempo rimanente);
  - poi, mostra l'avanzamento nella timeline della scena, e il tempo visualizza «1:12 / 3:40» (posizione / lunghezza della timeline);
  - se la scena non ha nulla da riprodurre (timeline vuota, o solo elementi istantanei), la barra resta vuota e il tempo indica solo da quanto tempo si è sulla scena.
- Dopo il tempo possono aggiungersi:
  - «↻ loop 2» per una scena in loop (il numero del giro), con «(max 300 s)» se il loop ha una durata massima;
  - «→ dissolvenza 3 s»: la dissolvenza che verrà usata per **lasciare** questa scena verso la successiva.
- **Il messaggio scaletta**, in giallo: il testo digitato nel campo **Messaggio scaletta:** delle impostazioni della scena («ciò che si attende prima di premere GO»). Vedere Le impostazioni

della scena. Quando un blocco **Attendere un tasto** è in attesa, questo messaggio viene sostituito dall'indicazione del blocco: «⌨ Premere «Spazio»», o il messaggio del blocco seguito da «⌨ «Spazio»». Vedere Le attese.

- **Avanti**: il numero e il nome della scena successiva, con «(auto)» se parte da sola dopo un ritardo, o «(concatenato)» se si concatena alla fine della scena in corso. Sull'ultima scena: «— FINE DELLO SPETTACOLO — ultima scena raggiunta alle 22:15:40», oppure «— fine dello show —».

I pulsanti

- **Disinserisci l'auto-fade** (casella da spuntare): «Spuntato: nessuna scena si concatena da sola (auto-fade / concatenata) — si avanza tutto con GO.» Le attivazioni automatiche (dopo un ritardo, concatenata) vengono ignorate; ogni cambio di scena avviene al Go. La casella è la stessa di quella della timeline dell'editor: spuntare l'una spunta l'altra.
- **GO (Spazio)**: avvia la scena successiva. Il primo Go da «Pronto» avvia la scena 1 e segna l'**inizio dello spettacolo**. Il pulsante è **grigio** (e il Go senza effetto, al clic come da tastiera):
  - sull'ultima scena;
  - finché la timeline della scena in corso non è terminata (dissolvenza in entrata in corso, o linea rossa non ancora arrivata alla fine dell'ultimo elemento). Eccezione: una scena **in loop** accetta il Go in qualsiasi momento (è così che si esce da un loop). Il Go parte con la dissolvenza della scena che si lascia; la timeline della nuova scena parte una volta terminata questa dissolvenza. Vedere Dissolvenze e mix.
- 🤖 **Robot disarmato** / 🤖 **Robot ARMATO**: visibile solo se la sala dichiara dei robot. Arma o disarma i robot: da disarmati, i blocchi Robot della timeline vengono ignorati. Il pulsante diventa rosso una volta armato, e mostra lo stato del primo robot (modalità, batteria, «⚠ A TERRA», «offline»…).
- ⛔ **EMERGENZA — nome del robot**: un pulsante rosso per ogni robot dichiarato, e ⛔ **EMERGENZA — TUTTI** per primo se ce ne sono diversi. «Arresto di emergenza: stop immediato poi motori spenti (il robot si affloscia). Passa anche da disarmato.» Vedere I robot umanoidi.
- 🔇 **Disattiva i suoni**: «Arresta immediatamente tutti i suoni in corso.» Stessa azione del pulsante del pannello **Audio** dell'editor. Questo pulsante ferma solo i suoni riprodotti da DreamShow: l'audio di un video continua finché il video è in riproduzione.
- **Controlli manuali…**: apre i controlli manuali (argano, alimentazione, shutter), identici a quelli dell'editor. Vedere I controlli manuali.
- ⏮ **Azzeramento (Pronto)**: «Ritorno allo stato pre-spettacolo: buio, media fermati. Il GO successivo avvia la scena 1.» Le sequenze parallele si fermano, le attese in corso vengono annullate, e l'inizio e la fine dello spettacolo vengono cancellati. I proiettori impostati su **mantenimento** (per esempio un argano) mantengono il loro valore. Non c'è conferma.
- ◀ **Precedente (Backspace)**: torna **istantaneamente** (senza dissolvenza) all'inizio della scena precedente, e la riproduce. Senza effetto sulla scena 1 o prima del primo Go.

- **BUIO (N)**: alterna il buio generale. Il pulsante diventa rosso vivo finché il buio è attivo; una nuova pressione riaccende. Durante il buio, la scaletta continua a girare dietro le quinte (timeline, audio), solo i proiettori sono a zero, ad eccezione:
  - dei proiettori impostati su **mantenimento** nella sala (campo «Se non menzionata in una scena»), perché un buio non muova mai un argano;
  - dei controlli manuali, del seguipersona su tablet e dei canali presi dai fader DMX, che passano davanti al buio.

I tasti tra parentesi sono quelli impostati in **File > Telecomando (tasti GO)...** (vedere Il telecomando (tasti GO)).

I tasti della tastiera

Quando la finestra della scaletta ha il focus:

Tasto	Effetto
Spazio, Invio (predefiniti)	GO
Backspace (cancellazione indietro, predefinito)	◀ Precedente
N (predefinito)	BUIO
F9	Miniatura / finestra completa
F11	Schermo intero / finestra normale

Se un blocco **Attendere un tasto** è in attesa, il suo tasto serve prima a liberarlo.

La miniatura (F9)

▭ **Miniatura (F9)** («Riduce la scaletta a una piccola barra sempre in primo piano: il resto dello schermo torna visibile. F9 per tornare.») ripiega la scaletta in una barra stretta, **sempre in primo piano**. Utile su un solo schermo, per mantenere visibili la timeline o la simulazione. La barra mostra:

- «3/12 nome della scena», e il tempo a destra;
- una barra di avanzamento sottile;
- il messaggio scaletta (in giallo) se ce n'è uno;
- « ▸ » seguito dalla scena successiva;
- tre pulsanti: ◀ (Scena precedente), **GO** e **BUIO**, che fanno esattamente la stessa cosa che nella finestra completa;
- ⤢ (Finestra completa (F9)) per tornare alla finestra completa.

La prima volta, la barra si colloca in alto a destra dello schermo. In seguito, ogni presentazione (completa o miniatura) torna dove l'ha lasciata, finché la finestra della scaletta resta aperta. La scelta

completa / miniatura viene memorizzata per la prossima apertura della modalità show. Passare a schermo intero (F11) esce dalla miniatura.

Su un secondo schermo

La finestra della scaletta è una finestra a parte: la trascini dalla sua barra del titolo sul secondo schermo (quello del direttore di scena), poi prema **F11** perché occupi tutto questo schermo. **F11** di nuovo la rimette in finestra normale. L'editor resta sullo schermo principale.

Ciò che resta attivo nell'editor durante lo spettacolo

L'editor **non** è bloccato durante la modalità show. Ciò che occorre sapere:

- **L'elenco delle scene segue lo spettacolo**: la scena in corso viene selezionata automaticamente a ogni cambio, e la linea rossa della timeline avanza con essa.
- **Cliccare su un'altra scena nell'elenco, con il pulsante LIVE acceso, fa saltare lo spettacolo su questa scena** (e la riproduce). Eviti di cliccare nell'elenco durante una rappresentazione.
- **Una modifica della scena in corso si applica subito sul palco** (colori, intensità, blocchi…), senza riavviare la linea rossa.
- La **barra spaziatrice** dell'editor fa un Go, con le stesse regole del pulsante **GO** della scaletta.
- Restano utilizzabili: il pulsante **Disattiva i suoni** del pannello **Audio**, il pulsante di armamento dei robot, **Sala > Controlli manuali…**, il menu **DMX** (valori, fader, audio-luce, timecode…), i telecomandi web, OSC e MIDI.
- Il pulsante **LIVE** non ha effetto sull'uscita durante la modalità show (resta attiva).
- La casella **Disinserisci l'auto-fade** dell'editor e quella della scaletta sono la stessa.

La durata e la fine dello spettacolo

- **Inizio**: il primo Go dato dallo stato «Pronto». L'ora viene visualizzata nella fascia («inizio 20:31:05»), e la durata scorre da lì.
- **Fine dello spettacolo**: l'arrivo sull'**ultima scena**, con un Go o con un concatenamento automatico. In quel momento:
  - la durata si ferma e la fascia aggiunge «· FIN 22:15:40»;
  - il riquadro **Avanti** mostra «— FINE DELLO SPETTACOLO — ultima scena raggiunta alle 22:15:40»;
  - il registro annota «FINE DELLO SPETTACOLO: raggiunta l'ultima scena — durata 1:44:35»;
  - il pulsante **GO** è grigio. L'ultima scena riproduce normalmente la sua timeline fino in fondo.
- Un arrivo sull'ultima scena tramite un salto (◀ Precedente, clic su una scena, salto programmato nella timeline, telecomando «vai alla scena», timecode) non segna la fine: **Avanti** mostra allora semplicemente «— fine dello show —».
- ⏮ **Azzeramento (Pronto)** cancella l'inizio e la fine: la durata ripartirà al prossimo primo Go.

Chiudere la finestra della scaletta

Chiuda la finestra (croce della barra del titolo). **Non c'è conferma.**

- DreamShow ricorda a che punto era lo spettacolo: riaprire **Modalità show** lo riprende esattamente a questa scena e a questa posizione.
- L'editor riprende il controllo: la scena selezionata viene visualizzata, trasporto fermo (il suo stato finale resta visibile).
- Se il pulsante **LIVE** dell'editor è spento, **l'uscita DMX si ferma** non appena la scaletta viene chiusa.

Per ripartire da zero alla riapertura, clicchi su ⏮ **Azzeramento (Pronto)** prima di chiudere la scaletta.

Uscire da DreamShow durante la modalità show richiede una conferma: «Uno spettacolo è IN CORSO. Uscire comunque da DreamShow?». In caso di crash o di interruzione di corrente, vedere Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente.

Passo per passo

Riprodurre una rappresentazione

1. Prima dell'ingresso del pubblico, apra lo show e verifichi che **LIVE** sia acceso.
2. Clicchi su **Modalità show**. La scaletta mostra «Pronto — N scene» e la sala è al buio.
3. Trascini la scaletta sul secondo schermo e prema **F11**.
4. Al via, prema **GO** (o Spazio, o il pulsante del telecomando): la scena 1 parte e la durata inizia.
5. Segua il messaggio scaletta (in giallo) e la scena successiva; quando **GO** torna vivo, il Go successivo è possibile.
6. In caso di problema: **BUIO**, **Disattiva i suoni**, oppure ◀ **Precedente** per riprendere la scena di prima.
7. All'ultima scena, la scaletta mostra «— FINE DELLO SPETTACOLO —» e la durata totale. Chiuda la scaletta.

Preparare la rappresentazione successiva

1. Riapra **Modalità show**: la scaletta riprende dov'era.
2. Clicchi su ⏮ **Azzeramento (Pronto)**: buio, media fermati, la scaletta mostra «Pronto».
3. Il prossimo **GO** riavvierà la scena 1 e una nuova durata.

Mantenere visibile l'editor su un solo schermo

1. Nella scaletta, prema **F9**: diventa una barra in alto a destra.
2. Collochi la barra dove non dà fastidio; resta in primo piano.
3. I pulsanti ◀, **GO** e **BUIO** e i tasti restano attivi. **F9** o ⤢ per tornare alla finestra completa.

Buono a sapersi

- Un PC lento può essere alleggerito spegnendo il rendering della simulazione (pulsante ⏻ del pannello di simulazione): l'uscita DMX non è interessata. Vedere La simulazione 2D e 3D.
- La finestra della scaletta non cambia mai lo show; ma l'editor, invece, resta modificabile durante lo spettacolo (vedere sopra).
- I tasti della scaletta funzionano solo se ha il focus. Dopo un clic nell'editor, clicchi di nuovo sulla scaletta.
- I telecomandi (web, OSC, MIDI) seguono le stesse regole di Go della scaletta. Attenzione: i loro comandi **Pausa** e **Pronto** agiscono anche durante lo spettacolo.

Vedere anche

- Il telecomando (tasti GO)
- Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente
- Le impostazioni della scena
- La timeline della scena
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Le sequenze parallele
- I controlli manuali
- I robot umanoidi
- Dissolvenze e mix

Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente

Se DreamShow si arresta bruscamente (crash, arresto forzato, interruzione di corrente), al riavvio Le propone di riprendere esattamente da dove si era fermato: stesso show, stessa scena, stesso secondo della timeline. In pieno spettacolo, Lei riavvia DreamShow, risponde **Sì, riprendi** e la scaletta riparte.

Per aprirla: non c'è nulla da fare. La proposta compare da sola all'avvio che segue un arresto anomalo.

Come funziona

Mentre DreamShow è in funzione, annota circa una volta al secondo un piccolo **marcatore di ripresa**: lo show aperto, la scena, la posizione nella sua timeline, e se si tratta di uno spettacolo (finestra della scaletta aperta) o di un lavoro di modifica.

- **Durante lo spettacolo** (finestra della scaletta aperta, vedere La modalità show e la finestra della scaletta): vengono annotate la scena effettivamente in riproduzione e la sua posizione.
- **In modifica**: viene annotata la scena selezionata nel pannello **Scene**, con la sua posizione se la riproduzione è su quella scena (altrimenti l'inizio della scena).

Il marcatore viene cancellato quando DreamShow si chiude normalmente (dopo la Sua risposta **Sì** a «Uscire da DreamShow?»). Viene cancellato anche quando chiude la finestra della scaletta o apre un altro show. Solo un arresto anomalo lo lascia al suo posto.

La scrittura del marcatore non rallenta mai lo spettacolo: se fallisce, DreamShow continua senza dire nulla.

Al riavvio

Una volta mostrata la finestra principale, se viene trovato un marcatore di meno di 6 ore, DreamShow apre la finestra **Ripresa dopo un'interruzione**, sempre in primo piano (passa davanti agli altri programmi aperti). Indica:

- «DreamShow si è arrestato durante uno spettacolo» oppure «... in modifica», con l'ora dell'ultimo punto annotato;
- **Show:** il nome del file dello show;
- **Scena:** il numero della scena;

- **Posizione:** la posizione nella timeline (per esempio «1:12.50» per 1 minuto e 12,5 secondi, oppure «8.20 s»);
- la domanda «Riprendere esattamente da questo punto?».

I pulsanti:

- **Sì, riprendi** (tasto Invio):
    1. DreamShow apre lo show interessato se non è già aperto;
    2. seleziona la scena;
    3. apre la finestra della scaletta;
    4. posiziona la riproduzione sulla scena e sul secondo annotati e **riproduce** da lì. La luce e l'audio vengono ricalcolati per quell'istante: un suono in corso riprende dal punto giusto del suo file.
- **No** (tasto Esc): il marcatore viene cancellato e DreamShow si avvia normalmente.

La ripresa ha la precedenza sulla schermata di benvenuto **Benvenuto in DreamShow**.

Se la scena annotata non esiste più nello show (lo show è stato modificato e salvato nel frattempo), la ripresa viene abbandonata e il **Registro** lo indica: «Ripresa impossibile: la scena non esiste più in questo show.»

Un marcatore di più di 6 ore viene ignorato e cancellato: un crash del giorno prima non Le pone domande il giorno dopo. Anche un marcatore illeggibile viene ignorato. Questi casi vengono annotati nel **Registro**.

Che cosa viene ripreso e che cosa no

Viene ripreso:

- lo show, la scena e la posizione nella timeline;
- tutto ciò che la timeline produce in quell'istante: luce, effetti, audio, video;
- un'attesa in corso (un'ora, una data, l'alba o il tramonto, un tasto): viene rieseguita, e se la sua ora è passata durante l'interruzione, lo show continua direttamente (il **Registro** lo indica).

Non viene ripreso:

- le modifiche allo show che non erano state salvate: lo show viene riaperto dal suo file. Salvi spesso (Ctrl+S);
- le regolazioni fatte a mano in diretta durante lo spettacolo, che non fanno parte del marcatore:
    - i canali forzati nei **Fader DMX**;
    - il **BUIO** generale: la luce torna al riavvio;
    - le sequenze parallele in corso;
    - le teste mobili comandate dai tablet del seguipersona (il server del seguipersona si riavvia dal menu);

- un suono avviato in una scena precedente e che continuava: vengono riavviati solo i suoni della scena ripresa;
- il pan e il tilt delle teste mobili impostati da una scena precedente, se la scena ripresa non li imposta: queste teste mobili ripartono dalla loro posizione di riposo;
- un livello sonoro impostato da una scena precedente.

I **comandi manuali**, invece, vengono conservati: sono registrati nella sala a ogni gesto e riapplicati all'avvio.

Passo dopo passo

Riprendere uno spettacolo dopo un'interruzione di corrente

1. Riaccenda il PC e riavvii DreamShow.
2. Compare la finestra **Ripresa dopo un'interruzione**: verifichi lo show, la scena e la posizione.
3. Clicchi su **Sì, riprendi** (o prema Invio).
4. Si apre la finestra della scaletta e lo spettacolo riparte dal punto annotato. Riprenda la scaletta normalmente con **GO**.

Ripartire da zero comunque

1. Nella finestra **Ripresa dopo un'interruzione**, clicchi su **No**.
2. DreamShow si avvia normalmente, sull'ultimo show aperto.

Da sapere

- Un **Sì** fa sempre ripartire la riproduzione nella finestra della scaletta, anche se DreamShow si era arrestato durante la modifica. Se stava preparando lo show e non vuole che inizi a suonare, risponda **No**.
- Un errore nell'interfaccia non arresta DreamShow: viene annotato nel **Registro** e il software continua, in modo che il palco mantenga la sua luce.
- Il marcatore è collocato nel file `recovery.json` della cartella `DreamShow` dei dati locali del Suo account Windows (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`). È comune a tutte le copie di DreamShow avviate da questo account su questo PC. Una copia avviata con l'opzione `--no-recovery` non legge né scrive questo marcatore (utile per una copia di prova accanto alla regia).
- Se i crash si ripetono, annoti la versione (**? > Informazioni su DreamShow...**) e copi il **Registro** (pulsante **Copia** del pannello) per l'assistenza. Vedere Risoluzione dei problemi.

Vedere anche

- La modalità show e la finestra della scaletta
- Show, file e progetti

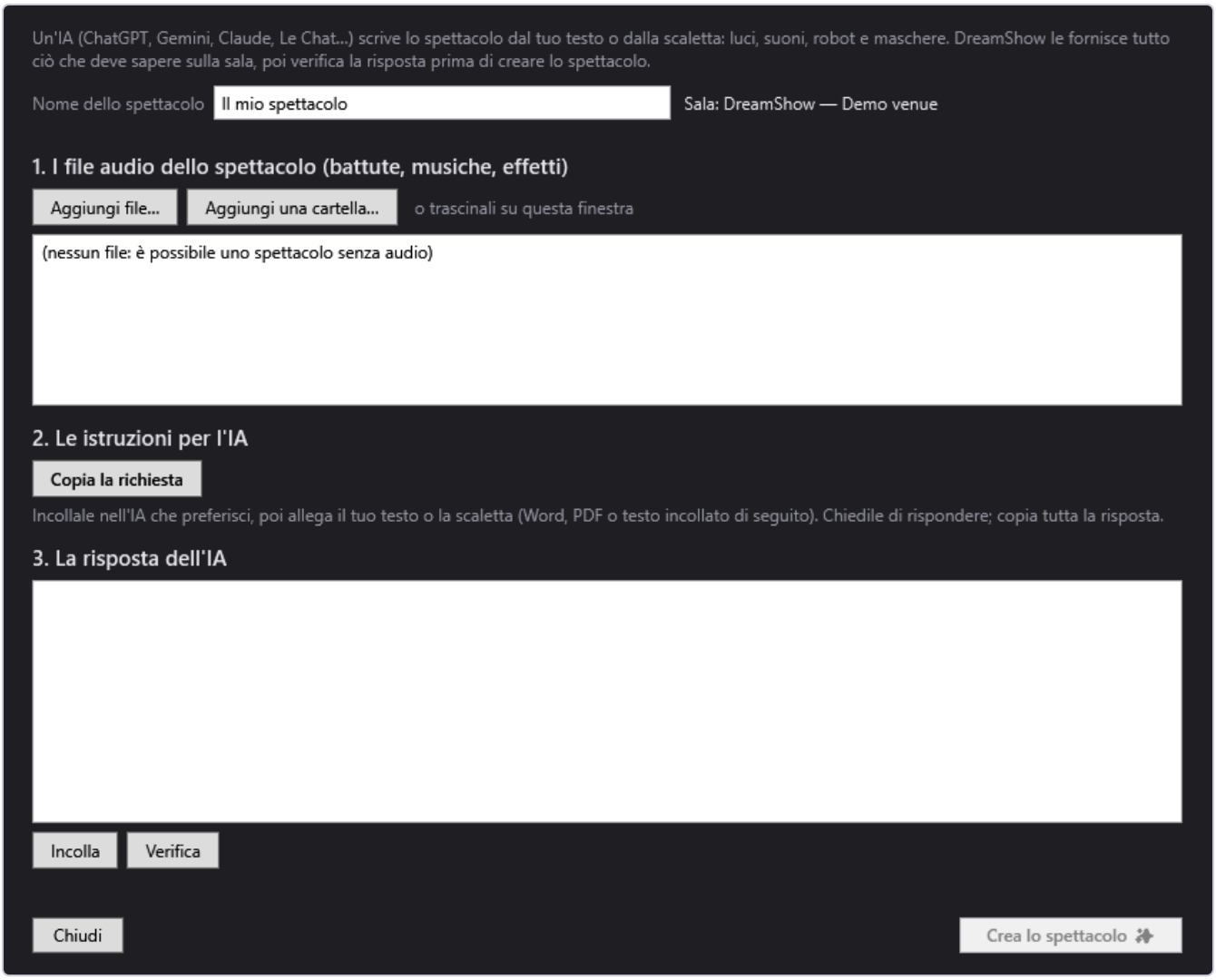
- Registro, Audio e Orologio
- Risoluzione dei problemi

Creare uno show con un'IA

Ha già il testo di una commedia, una scaletta o uno svolgimento di spettacolo: un'IA conversazionale (ChatGPT, Gemini, Claude, Le Chat…) scrive lo show a partire da questo documento, con le luci, i suoni e, se la sala ne ha, i robot e le maschere LED. DreamShow le fornisce tutto ciò che deve sapere sulla Sua sala, poi verifica la sua risposta riga per riga prima di creare lo show. L'IA non scrive mai DMX né indirizzi: sceglie atmosfere, zone, gruppi e file, e DreamShow costruisce il resto con i Suoi veri proiettori.

Per aprirla: menu **File > Crea uno spettacolo con un'IA…**, oppure, nell'assistente del primo show, la scelta **Con un'IA, a partire dal mio testo**.

La finestra resta aperta mentre lavora nel browser: può passare dall'una all'altro tutte le volte che serve. Deve essere caricata una sala; altrimenti DreamShow mostra «Nessuna sala caricata.».



L'intestazione della finestra

- **Nome dello spettacolo**: il nome dello show da creare. Valore proposto: «Il mio spettacolo». Questo nome serve anche a dare il nome al file dello show e alla sua cartella dei media (vedere più avanti). Non appena la cartella dei media viene creata (primo file aggiunto, prima istruzione copiata o prima verifica), la casella passa in sola lettura; il suo tooltip indica allora «Fissato dalla cartella media dello spettacolo: …» seguito dal percorso della cartella.
- **Sala: …**: ricorda la sala attiva. È quella che DreamShow descrive all'IA ed è quella che lo show userà. Per lavorare con un'altra sala, cambi sala (menu **Sala > Cambia sala**) prima di aprire questa finestra.

1. I file audio dello spettacolo (battute, musiche, effetti)

Qui Lei fornisce a DreamShow tutti i suoni che l'IA potrà collocare nello show. È possibile uno show senza audio: l'elenco mostra allora «(nessun file: è possibile uno spettacolo senza audio)».

- **Aggiungi file…**: apre un selettore di file (più file alla volta). Formati proposti: wav, mp3, m4a, aac, wma, flac.
- **Aggiungi una cartella…**: aggiunge tutti i file audio di una cartella.
- **o trascinali su questa finestra**: può anche trascinare file da Esplora risorse di Windows sulla finestra.

I file che non sono suoni vengono ignorati. I suoni accettati vengono **copiati** nella cartella dei media dello show (`medias\<nome dello show>` nella cartella dei dati di DreamShow); un file con lo stesso nome già presente viene sostituito. Il registro annota «… file audio aggiunti a …».

L'elenco mostra ogni file preceduto da ♪, con la sua durata in secondi quando DreamShow sa leggerla, per esempio `♪ acte1-scene2.mp3 (12,4 s)`. Queste durate vengono trasmesse all'IA: le serve per concatenare le battute.

> I file WAV che DreamShow fabbrica da solo per la bocca di una maschera (vedere più avanti) non compaiono nell'elenco: l'IA indica sempre il file d'origine.

2. Le istruzioni per l'IA

- **Copia la richiesta**: mette negli appunti un testo completo destinato all'IA. Il messaggio «Copiate! Incollale nella tua IA, con il tuo testo.» compare accanto al pulsante.

Poi, come indica la finestra: «Incollale nell'IA che preferisci, poi allega il tuo testo o la scaletta (Word, PDF o testo incollato di seguito). Chiedile di rispondere; copia tutta la risposta.»

Che cosa contiene la richiesta

La richiesta è scritta nella lingua di DreamShow (francese se l'interfaccia è in francese, inglese altrimenti: con l'interfaccia in italiano, è quindi in inglese). Comprende:

- **Il ruolo**: l'IA è un tecnico luci e audio che scrive la scaletta tecnica dello spettacolo, e deve rispondere **solo** con un oggetto JSON, senza testo intorno.
- **La sala**: il suo nome, la larghezza e la profondità del palco, e il promemoria che «jardin» è il lato sinistro visto dal pubblico e «cour» il lato destro.
- **I gruppi di proiettori** della sala, con il loro nome esatto, il numero e il modello dei proiettori, il loro ruolo e la loro collocazione:
  - ruolo: teste mobili (movimento, colore), proiettori colore, proiettori bianchi a sola intensità, stroboscopi, oppure APPARECCHIO SPECIALE (fumo, ventilatore, UV, macchina…);
  - collocazione: a terra, di fronte (sopra il pubblico), sul fondo del palco / in controluce, sopra il palco oppure posizione sconosciuta. I gruppi vuoti non vengono citati.
- **I robot** della sala (se ne dichiara) con tutte le loro azioni, la loro durata abituale, i balli, i colpi e i gesti disponibili, e il promemoria che il robot deve essere preparato prima di muoversi.
- **Le maschere LED** della sala (se ne dichiara) con le loro azioni e i loro volti, e il modo di far parlare un personaggio.
- **I file audio disponibili**, con il loro nome esatto e la loro durata.
- **Il vocabolario della luce**: atmosfere, zone, impostazioni dei gruppi, effetti (dettagliati più avanti).
- La frase «NEVER use the strobes unless the script explicitly asks for it.» (in italiano: non usare MAI gli stroboscopi a meno che il testo non lo richieda esplicitamente).
- **Il formato della risposta**, con un modello da compilare.
- Una rubrica finale «My script / cue sheet:» (il Suo testo / la Sua scaletta) in cui allega o incolla il Suo documento.

3. La risposta dell'IA

- La grande zona di testo riceve la risposta dell'IA. Può incollarla a mano (Ctrl+V) o con il pulsante qui sotto.
- **Incolla**: sostituisce il contenuto della zona con il testo degli appunti, poi avvia subito la verifica.
- **Verifica**: analizza la risposta e mostra il rapporto sotto i pulsanti.

DreamShow tollera il testo che l'IA aggiunge a volte intorno alla sua risposta (frasi introduttive, tag ``` ``json): prende tutto ciò che si trova tra la prima parentesi graffa { e l'ultima } ```.

Qualsiasi modifica della risposta disattiva il pulsante **Crea lo spettacolo** ✨: occorre verificare di nuovo.

Il rapporto di verifica

Il rapporto elenca, nell'ordine:

- gli **errori**, in rosso, preceduti da ✕: impediscono la creazione dello show;
- gli **avvertimenti**, preceduti da •: DreamShow ha corretto o ignorato qualcosa e Glielo segnala;
- un riepilogo: «… scene, … suoni, … azioni del robot, … azioni della maschera, … effetti.»;
- poi, o «Tutto è chiaro: puoi creare lo spettacolo.», oppure «Correggi gli errori (o chiedi all'IA di correggerli incollandole queste righe), poi verifica di nuovo.»

Ogni riga inizia con la scena interessata, nella forma «Scena 3 «Il salotto»: …».

Errori (creazione impossibile):

Messaggio	Significato
Nessun oggetto JSON nella risposta.	Il testo incollato non contiene un blocco tra parentesi graffe.
JSON illeggibile: …	La risposta è malformata (spesso troncata: chieda all'IA di rinviarla per intero).
Nessuna scena nella risposta.	L'elenco delle scene è vuoto.
…: file mancante.	Un suono, una battuta del robot o una battuta della maschera non indica alcun file.
…: il file «…» non è tra i media dello spettacolo.	Il file non è stato aggiunto nella parte 1.
…: il robot «…» non è nella sala.	Il nome non corrisponde ad alcun robot dichiarato in **Sala > Robot…**.
…: azione del robot «…» sconosciuta.	L'azione non esiste.
…: danza «…» sconosciuta. / colpo «…» sconosciuto. / gesto «…» sconosciuto.	La scelta non esiste per questo robot.
…: la maschera «…» non è nella sala.	Il nome non corrisponde ad alcuna maschera dichiarata in **Sala > Maschere LED…**.
…: azione della maschera «…» sconosciuta.	L'azione non esiste.
…: volto «…» sconosciuto.	Il volto non è nel catalogo.

Avvertimenti (lo show può essere creato):

Messaggio	Che cosa fa DreamShow
Formato «…» invece di «dreamshow-show-plan»: lettura tentata comunque.	Legge comunque la risposta.

…: «file» inteso come «altro file».	Il nome fornito dall'IA corrisponde solo a meno dell'estensione (per esempio `scene1.wav` per `scene1.mp3`): viene usato il file reale.
…: atmosfera «…» sconosciuta, usata «day».	Viene applicata l'atmosfera Giorno.
…: zona «…» sconosciuta, usata «all».	Viene illuminato tutto il palco.
…: attivazione «…» sconosciuta, usato Go.	La scena attenderà il Go.
…: gruppo «…» sconosciuto, ignorato. / … gruppo «…» sconosciuto, effetto ignorato.	L'impostazione o l'effetto non viene creato.
…: colore «…» illeggibile.	Il colore non viene applicato (il formato atteso è `#RRGGBB`).
…: l'apparecchio speciale «…» viene acceso (fumo, ventilatore, UV…): verifica che sia voluto.	L'impostazione viene applicata, ma la verifichi.
…: nessun effetto sull'apparecchio speciale «…», ignorato.	Nessun effetto viene posizionato su un apparecchio speciale.
…: «circle» richiede teste mobili, il gruppo «…» non ne ha.	Gli effetti cerchio e otto si applicano solo alle teste mobili.
…: effetto «…» sconosciuto, ignorato.	L'effetto non viene creato.
Gli stroboscopi («…») non vengono mai attivati da un piano dell'IA: regolali a mano se lo spettacolo lo richiede.	Qualsiasi accensione o effetto richiesto su un gruppo di stroboscopi viene rimosso.

Creare lo show

- **Crea lo spettacolo** ✨: attivo solo dopo una verifica senza errori. DreamShow salva lo show nella cartella dei dati con il nome `<nome dello spettacolo>.show.json` (se questo nome è già preso, aggiunge «(2)», «(3)»…), lo associa alla sala attiva, poi lo apre. Se lo show aperto fino a quel momento ha modifiche non salvate, DreamShow Le propone prima di salvarlo. Lo show creato entra in **File > Show recenti**, la simulazione passa in 3D e la finestra si chiude. Il registro annota «Spettacolo «…» creato dalla risposta dell'IA: … scene».
- **Chiudi**: chiude la finestra senza creare nulla. I file già copiati restano nella cartella dei media.

Che cosa viene creato

Per ogni scena della risposta, DreamShow crea una scena dello show, nello stesso ordine.

Lo stato finale (la luce). DreamShow costruisce la luce come per una scaletta teatrale:

- ogni proiettore colore riceve il colore e il livello dell'atmosfera richiesta; i proiettori del fondo (controluce, apparecchi a terra) hanno una propria tinta;
- i proiettori bianchi a sola intensità non possono cambiare colore: per Notte, Mistero e Sera, abbassano semplicemente l'intensità;
- con una zona diversa da «tutto il palco», i proiettori il cui fascio cade fuori dalla zona scendono al 12 % del loro livello;
- le teste mobili puntano davvero la zona (con la loro calibrazione se ne hanno una, altrimenti per calcolo a partire dalla loro posizione), e per «tutto il palco» si distribuiscono sulla larghezza;
- in una scena al buio o di accoglienza del pubblico, le teste mobili restano spente ma si orientano già verso la zona della prossima scena illuminata (si posizionano al buio);
- i proiettori contrassegnati come fuori servizio nella sala vengono lasciati da parte;
- gli apparecchi speciali (ruolo «altro»: fumo, ventilatori, UV, relè, apparecchi contrassegnati «senza direzione», «invisibile» o manuali) non vengono mai accesi da un'atmosfera;
- poi, se l'IA ha fornito impostazioni di gruppi, vengono applicate sopra l'atmosfera; con «only», tutti i proiettori fuori dai gruppi citati vengono portati a 0.

Le impostazioni della scena.

- **Attivazione:** «go» dà **GO manuale**, «auto:N» dà **Auto** con un ritardo di N secondi, «chain» dà **Concatenata**.
- **Dissolvenza verso la successiva (s):** in DreamShow, la dissolvenza appartiene alla scena che si abbandona. Il «fade» che l'IA assegna a una scena (dissolvenza in entrata) viene quindi collocato sulla scena che la precede. Il «fade» della prima scena non viene usato; l'ultima scena ha una dissolvenza di 0 s. I valori sono limitati a 0–600 s.
- **Messaggio scaletta:** riceve la «note» dell'IA, cioè ciò che il tecnico attende prima di premere Go per la scena successiva.

Le tracce della timeline, create solo se hanno del contenuto:

- **Audio**: un blocco per file, alla sua partenza, con la sua durata reale (3 s se la durata è sconosciuta);
- **Robot**: un blocco «Robot…» per azione, con la durata predefinita dell'azione, o la durata del file per «Pronuncia» (almeno 0,5 s);
- **Maschera**: un blocco «Maschera…» per azione (2 s per impostazione predefinita, o la durata del file per una battuta);
- **Effetti**: un blocco di effetto dinamico per effetto, con una dissolvenza in entrata e in uscita di 0,5 s. Senza durata indicata, l'effetto dura fino alla fine dell'ultimo suono, robot o maschera della scena (30 s se la scena non ne ha).

I sei effetti possibili diventano questi effetti dinamici:

Effetto richiesto	Effetto dinamico creato

rainbow	arcobaleno sul gruppo, ciclo di 6 s
chase	inseguimento di intensità, ciclo di 1,2 s
pulse	pulsazione di intensità (onda quadra, minimo 15 %), ciclo di 1 s
wave	onda di intensità (sinusoide, minimo 30 %), ciclo di 3 s
circle	cerchio delle teste mobili, ciclo di 4 s (solo teste mobili)
eight	otto delle teste mobili, ciclo di 4 s (solo teste mobili)

Queste durate di ciclo corrispondono alla velocità 1; la velocità richiesta («speed») le divide, tra 0,2 e 5. Un colore viene preso in considerazione solo per chase, pulse e wave. Ogni blocco creato si modifica poi con un doppio clic, come qualsiasi effetto dinamico (vedere Gli effetti dinamici).

La bocca delle maschere. La sincronizzazione delle labbra di una maschera LED si calcola a partire da un file WAV. Quando l'IA fa parlare una maschera su un file m4a, mp3 o altro, DreamShow fabbrica, fin dalla verifica, un WAV con lo stesso nome nella cartella dei media (lo rifà se il file d'origine è più recente), e il blocco Maschera usa questo WAV. Il blocco Audio, invece, mantiene il file d'origine. Vedere Le maschere LED.

Il vocabolario che l'IA usa

Non deve scrivere Lei questo formato, ma conoscerlo aiuta a rileggere una risposta o a chiedere una correzione precisa.

- **Atmosfere** (`ambience`): `full` (piena luce), `day` (giorno), `evening` (sera), `night` (notte), `warm` (interno caldo), `cold` (esterno freddo), `mystery` (mistero, teste mobili strette), `audience` (accoglienza del pubblico), `black` (buio), `party` (festa: piena luce, da completare con effetti). Senza impostazione luce, una scena è in atmosfera Giorno su tutto il palco.
- **Zone** (`zone`): `all` (tutto il palco), `jardin` , `centre` (o `center`), `cour` , `front` (proscenio), `back` (fondo).
- **only**: elenco dei soli gruppi usati dall'atmosfera.
- **groups**: impostazione precisa di un gruppo: `group` , `dimmer` da 0 a 1, `color` nel formato `#RRGGBB` .
- **effects**: `type` , `group` , `start` , `duration` , `speed` (1 = normale, 2 = veloce), `color` .
- **sounds**: `file` e `start` (in secondi dall'inizio della scena).
- **robot**: `robot` (nome), `action` , `param` o `value` a seconda dell'azione, `file` per «say», `start` . Vedere I robot umanoidi.
- **mask**: `mask` (nome), `action` , `param` , `value` o `file` , `start` . Per far parlare un personaggio, l'IA mette il file in `sounds` (passa nell'impianto audio) e un'azione di maschera `say` con lo stesso file e la stessa partenza.
- **trigger**: `go` , `auto:N` , `chain` . **fade**: dissolvenza in entrata in secondi. **note**: messaggio per il tecnico.

Esempio di risposta minima:

```
{
  "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 } ] }
  ]
}
```

Le regole di sicurezza

- L'IA descrive solo intenzioni (atmosfera, zona, gruppo, file, azione): non scrive mai valori DMX né indirizzi, e non può comandare nulla che la sala non contenga.
- **Gli stroboscopi non vengono mai attivati da una risposta dell'IA**, nemmeno se lo chiede: DreamShow rimuove l'accensione e gli effetti previsti su di essi, e La avvisa. Li regoli Lei stesso se lo spettacolo lo richiede.
- Gli apparecchi speciali (fumo, ventilatori, UV, macchine…) non vengono mai accesi da un'atmosfera; se l'IA li accende esplicitamente, un avvertimento Le chiede di verificare.
- Non viene creato nulla finché resta un errore.
- I blocchi Robot creati fanno muovere il robot solo se è armato dalla regia (vedere I robot umanoidi).

Passo dopo passo

Creare lo show di una commedia teatrale

1. Verifichi che sia attiva la sala giusta e che i suoi gruppi abbiano nomi parlanti («Frontali», «Controluce», «Teste mobili»…): l'IA li usa.
2. Apra **File > Crea uno spettacolo con un'IA…**.
3. Digiti il **Nome dello spettacolo**.
4. Aggiunga i suoni: **Aggiungi una cartella…** e scelga la cartella delle battute e delle musiche, oppure trascini i file sulla finestra. Verifichi che le loro durate vengano mostrate.
5. Clicchi su **Copia la richiesta**.
6. Nel browser, apra una conversazione con l'IA che preferisce, incolli la richiesta, poi alleghi il Suo testo (file Word o PDF) o lo incolli di seguito. Invii.
7. Quando l'IA ha risposto, copi **tutta** la sua risposta (molte IA offrono un pulsante «Copia» sotto il blocco di codice).
8. Torni in DreamShow e clicchi su **Incolla**: la verifica parte.

9. Se ci sono errori, copi le righe rosse, le incolli di nuovo nella conversazione chiedendo all'IA di correggere e di rinviare la risposta completa, poi ricominci dal passo 8.
10. Quando il rapporto indica «Tutto è chiaro: puoi creare lo spettacolo.», clicchi su **Crea lo spettacolo** ✨.
11. Rilegga lo show scena per scena: regoli i livelli, le dissolvenze e i messaggi della scaletta, aggiunga ciò che l'IA non poteva sapere. Salvi (Ctrl+S).

Aggiungere suoni in un secondo tempo

Se l'IA richiede un file che Lei aveva dimenticato: lo aggiunga nella parte 1 (il nome dello spettacolo è già fissato, il file entra nella stessa cartella), poi clicchi di nuovo su **Verifica**. Non occorre copiare di nuovo la richiesta, a meno che voglia che l'IA conosca la durata del nuovo file.

Da sapere

- Più il testo è preciso sui cambi di luce («cala la notte», «un proiettore sul re a cour»), più lo show è giusto. Può aggiungere le Sue istruzioni di seguito a quelle di DreamShow.
- Il nome dello spettacolo è bloccato non appena la cartella dei media esiste. Per cambiare nome, chiuda la finestra e la riapra: verrà creata una nuova cartella.
- La richiesta descrive la sala così com'è al momento della copia. Se modifica la sala (gruppi, robot, maschere), copi una nuova richiesta.
- Lo show creato è un punto di partenza completo ma semplice: un'atmosfera per scena. I movimenti delle teste mobili, le traiettorie, i video e gli altri blocchi si aggiungono poi nella timeline.

Vedere anche

- Creare il primo show
- Stream DMX da un'IA
- La timeline della scena
- Le impostazioni della scena
- Gli effetti dinamici
- I robot umanoidi
- Le maschere LED
- Show, file e progetti

Stream DMX da un'IA

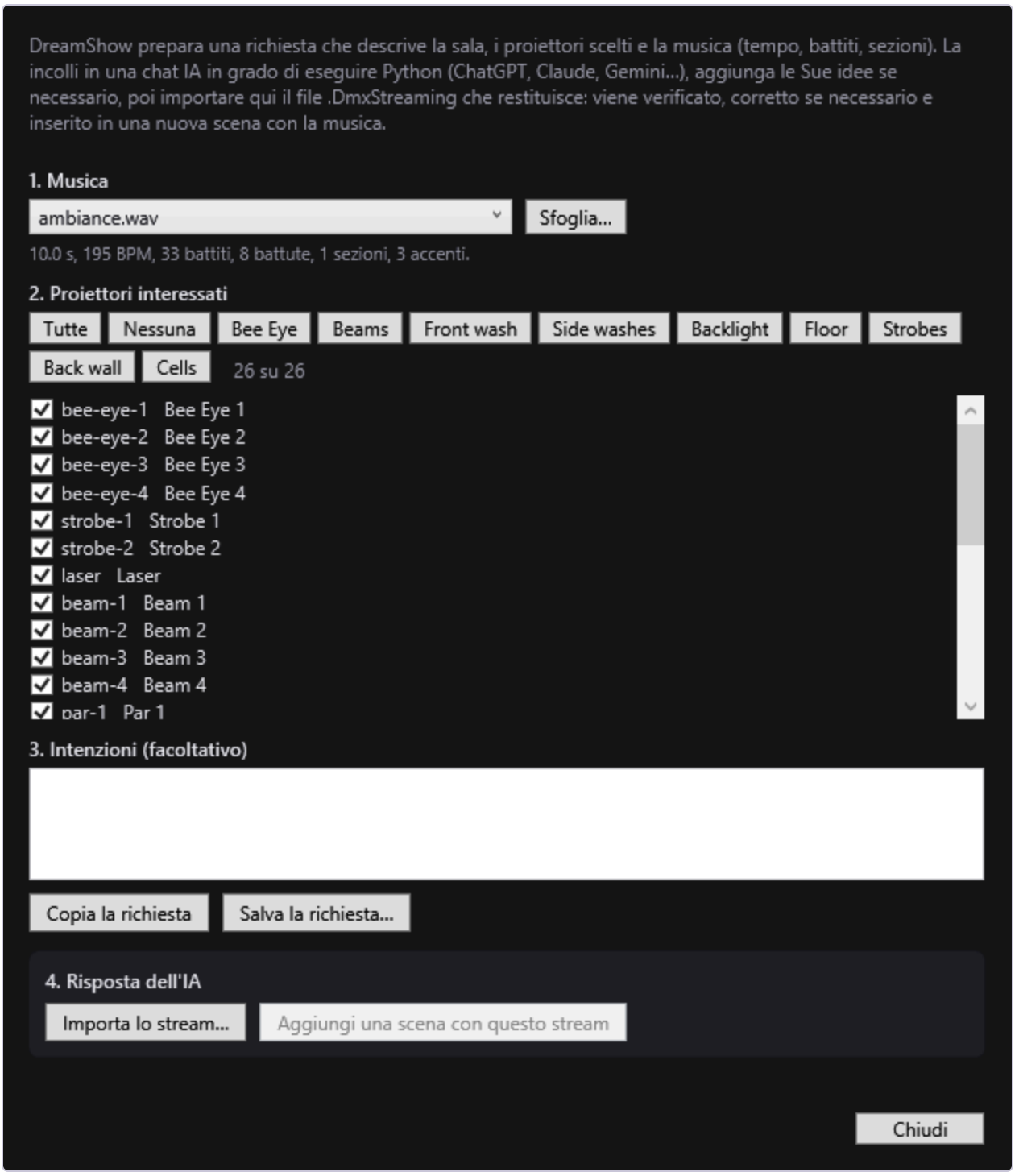
Questa funzione fa scrivere a un'IA l'intero disegno luci di un brano musicale, fotogramma per fotogramma, sotto forma di un flusso DMX (un file `.DmxStreaming`). DreamShow prepara una richiesta che descrive la sala, i proiettori scelti canale per canale e l'analisi della musica (tempo, battiti, battute, sezioni, accenti). La incolla in una chat IA in grado di eseguire Python; l'IA Le restituisce un file, che DreamShow verifica, corregge se necessario, poi colloca in una scena con la musica.

A differenza di Creare uno show con un'IA, che produce scene modificabili blocco per blocco, il risultato è qui una registrazione DMX: molto ricca, perfettamente agganciata alla musica, ma che si riproduce così com'è.

Per aprirla: menu **File > Stream DMX da un'IA...**

Lo show deve essere stato salvato almeno una volta: il flusso e la musica vanno nella sua cartella dei media. Altrimenti DreamShow mostra «Salvi prima lo show: lo stream e la musica andranno nella sua cartella media.». Deve inoltre essere caricata una sala.

La finestra resta aperta mentre lavora nella chat IA.



1. Musica

- L'elenco a discesa propone i file audio già presenti nella cartella dei media dello show (wav, mp3, m4a, aac, wma, flac). Il primo viene scelto d'ufficio.
- **Sfoglia...**: sceglie un file audio altrove sul disco; viene aggiunto all'elenco e diventa la musica scelta.

Non appena viene scelta una musica, DreamShow la analizza («Analisi della musica...») poi mostra il risultato, per esempio: «214,3 s, 124 BPM, 442 battiti, 110 battute, 7 sezioni, 26 accenti.». Durante l'analisi, i pulsanti della richiesta sono disattivati. Se il file non si legge: «Lettura impossibile: ...».

2. Proiettori interessati

L'elenco mostra tutti i proiettori della sala, tranne quelli contrassegnati «invisibile», nella forma `identificativo nome`. Tutti sono spuntati all'inizio.

- **Tutte** / **Nessuna**: spunta o deseleziona l'intero elenco.
- Un pulsante per ogni **gruppo** della sala (tooltip «Aggiungi o rimuovi questo gruppo»): spunta tutti i proiettori del gruppo; se sono già tutti spuntati, li deseleziona.
- Il contatore «… su …» indica quanti sono spuntati.

Solo i proiettori spuntati vengono descritti all'IA, e solo i loro canali verranno accettati al ritorno. Deselezioni gli apparecchi che la musica non deve comandare (fumo, illuminazione di sala…).

Un proiettore la cui definizione non viene trovata, o i cui canali superano l'indirizzo 512 del suo universo, viene scartato; la riga di stato lo segnala: «Ignorati (definizione non trovata o indirizzo fuori universo): …».

3. Intenzioni (facoltativo)

Zona di testo libero: descriva ciò che desidera («atmosfera fredda blu all'inizio, esplosione di colori al ritornello, teste mobili a ventaglio sul bridge…»). Il testo viene inserito così com'è nella richiesta. Se lasciata vuota, la richiesta chiede all'IA un disegno luci che segua la struttura del brano, con quadri vari e movimenti originali delle teste mobili.

- **Copia la richiesta**: costruisce la richiesta e la copia negli appunti. La riga di stato ne mostra la dimensione («Richiesta: … caratteri, … proiettori, … canali.») poi «Copiata: la incolli nella chat IA. Se rifiuta un messaggio così lungo, la salvi e alleghi il file.»
- **Salva la richiesta…**: salva la stessa richiesta in un file Markdown (`.md`) o di testo (`.txt`). Nome proposto: `<nome della musica>-ia-consigne.md`. Pratico quando la chat rifiuta un messaggio troppo lungo: allega il file al suo posto.

Se nessuna musica è stata analizzata: «Scelga prima la musica.». Se nessun proiettore è spuntato: «Nessun proiettore selezionato.».

Che cosa contiene la richiesta

- La domanda: creare l'illuminazione del brano sotto forma di un file `.DmxStreaming`, con un **metodo imposto**: l'IA non deve scrivere il file a mano, ma registrare il modulo Python fornito (`dreamshow_stream.py` , senza modificarlo), scrivere uno script che descrive l'illuminazione fotogramma per fotogramma, eseguirlo e darLe il file da scaricare con il suo riepilogo. Se non può eseguire codice, deve darLe lo script completo.
- Il nome del file atteso: `<nome della musica>-ia.DmxStreaming` (nome semplificato: minuscole, senza accenti, trattini).
- Le Sue intenzioni.

- **La musica**: nome, durata, tempo, numero di battiti e di battute, fine della parte udibile, accenti, e una tabella delle sezioni rilevate con il loro livello e il loro registro.
- **La sala**: le sue dimensioni, il riferimento in metri (x da jardin verso cour, y dal fondo del palco verso il pubblico, z dal pavimento) e la posizione del palco.
- **I proiettori**: per ogni tipo, il modello, la modalità, il numero, l'ampiezza pan/tilt delle teste mobili, le celle, e una tabella di **tutti i canali**: ruolo, valore neutro, valori possibili, canali **bloccati** e intervalli **vietati**.
- **Le regole**: coprire l'intero brano iniziando e finendo al buio; non toccare mai i canali bloccati né scrivere gli intervalli vietati; stroboscopio limitato; movimenti limitati; essere inventivi.
- Il formato del file e il **modulo Python** completo, con un esempio di script.

Canali bloccati e intervalli vietati. DreamShow individua nella definizione di ogni proiettore ciò che potrebbe farlo sfuggire al flusso o scombussolarlo: azzeramento (reset), programmi automatici o sonori, modalità master/slave, impostazioni di lampada, di inversione, di calibrazione, di display, di ventilazione… Un intero canale di manutenzione è **bloccato** (resta sempre al suo valore neutro); altrove, solo gli intervalli pericolosi sono **vietati**. Il valore neutro rende il canale innocuo: otturatore aperto, pan e tilt centrati, velocità di movimento al massimo, nessun effetto, ruota colori sul bianco.

4. Risposta dell'IA

- **Importa lo stream…**: scelga il file `.DmxStreaming` che l'IA Le ha restituito. DreamShow lo verifica («Verifica dello stream…») e scrive una **copia corretta** nella cartella dei media dello show, con il nome del file importato (con «-2», «-3»… se questo nome esiste già). Il Suo file d'origine non viene modificato.
- **Aggiungi una scena con questo stream**: attivo dopo un'importazione riuscita. Aggiunge allo show una scena di nome «IA: <nome della musica>», collocata subito dopo la scena selezionata nel pannello **Scene** (o in fondo se nessuna è selezionata). Contiene:
  - una traccia «DMX IA» con un blocco di flusso DMX (▦ seguito dal nome del file), della durata del flusso;
  - una traccia «Audio» con la musica, della durata del brano. Se la musica proveniva da altrove (pulsante **Sfoglia…**), viene copiata nella cartella dei media dello show. La riga di stato conferma: «Scena «…» aggiunta allo show.». Il pulsante si disattiva poi (un'importazione = una scena).
- **Chiudi**: chiude la finestra.

I proiettori spuntati al momento dell'importazione sono quelli che contano: mantenga la stessa selezione del momento della richiesta.

Le verifiche e le correzioni

Il rapporto compare sotto i pulsanti. Ogni riga inizia con un simbolo: ✕ errore, ⚠ avvertimento, • osservazione, ✓ «Nessun problema rilevato.». Una riga riassume il file: «… frame, … s a … frame/s, … canali.».

Errori (non viene importato nulla):

- «File illeggibile: …»: non è un file `.DmxStreaming` valido.
- «Il file non contiene alcuna immagine.»
- «Nessun canale del file appartiene ai proiettori scelti (sala sbagliata o patch sbagliato?).»

Correzioni effettuate nella copia:

- **Canali estranei**: «… canali fuori dalla selezione sono stati rimossi: avrebbero pilotato altri apparecchi.»
- **Canali dimenticati**: «… canali assenti dal file sono stati aggiunti al loro valore neutro.»
- **Valori vietati**: qualsiasi valore scritto su un canale bloccato, o in un intervallo vietato, viene riportato a neutro: «… valori vietati o su canali bloccati riportati a neutro (…)», con i cinque canali più colpiti.
- **Velocità delle teste mobili**: una vera testa mobile non segue più di circa 180° al secondo su ciascun asse. Se il flusso va più veloce, DreamShow lo segnala («Movimento più rapido: … °/s (…), oltre ciò che una testa mobile può seguire (~180 °/s): la copia lo rallenta come farebbe l'apparecchio.») e limita ogni asse a questa velocità: la simulazione mostra così ciò che la testa mobile farà davvero.

Segnalazioni (la copia non viene modificata):

- «Stroboscopio continuo per … s (consigliato: al massimo 4 s).»
- «Stroboscopio sul … % del brano (consigliato: al massimo 10 %).»
- «Lampeggio a … lampi al secondo (…), oltre 8.» (lampeggio fatto con l'intensità).
- «Durata … s per una musica di … s.» quando il flusso e la musica differiscono di più di mezzo secondo.

Osservazioni:

- «… proiettori scelti non sono nel file: restano pilotati dalla scena.» (non vengono forzati a neutro, il che li spegnerebbe).
- «Frequenza del file: … immagini al secondo.» quando il flusso non è a 40 immagini al secondo.

Le segnalazioni sugli stroboscopi sono avvisi di comfort e di sicurezza del pubblico: se ne compare una, chieda all'IA di ridurre, oppure corregga la scena.

Come viene riprodotto il flusso

- Mentre la linea rossa attraversa il blocco di flusso, ogni immagine del file viene applicata nell'istante esatto. Il flusso comanda solo i propri canali, su tutti gli universi interessati; il resto della scena continua normalmente.
- La pausa blocca l'immagine; un clic sul righello della timeline riposiziona il flusso. Il blocco non ha dissolvenza: nelle sue proprietà (doppio clic sul blocco) si impostano solo **Partenza (s)** e

Durata (s).
- La musica della traccia Audio parte nello stesso istante: il flusso resta sincronizzato.

Passo dopo passo

1. Salvi lo show (Ctrl+S) se è nuovo, e copi la musica nella sua cartella dei media (pulsante **Importa media…** del pannello **Librerie**), oppure la tenga a portata di mano.
2. Apra **File > Stream DMX da un'IA…**.
3. Scelga la musica e attenda la riga di analisi.
4. Spunti i proiettori interessati (i pulsanti dei gruppi sono veloci).
5. Scriva le Sue intenzioni, se ne ha.
6. Clicchi su **Copia la richiesta** (o **Salva la richiesta…** se il messaggio è troppo lungo per la chat).
7. In una chat IA in grado di eseguire Python, incolli la richiesta (o alleghi il file) e invii. Lasci che l'IA scriva ed esegua il suo script.
8. Scarichi il file `.DmxStreaming` che produce.
9. In DreamShow, clicchi su **Importa lo stream…** e scelga questo file. Legga il rapporto.
10. Selezioni nel pannello **Scene** la scena dopo la quale deve venire la nuova, poi clicchi su **Aggiungi una scena con questo stream**.
11. Chiuda la finestra, selezioni la scena «IA: …» e avvii la riproduzione per vederla nella simulazione.

Se la chat IA non può eseguire codice, Le fornisce uno script Python: lo esegua sul Suo PC con Python 3, nella stessa cartella del modulo `dreamshow_stream.py` che contiene, per ottenere il file.

Da sapere

- Il flusso è legato alla sala e agli indirizzi DMX del momento: se ripatcha i proiettori, rifaccia una richiesta e un flusso.
- I movimenti delle teste mobili sono calcolati per la posizione e l'aggancio reali di ogni testa mobile dichiarati nella sala: li posizioni correttamente in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…** prima di fare la richiesta.
- La richiesta può essere lunga (diverse decine di migliaia di caratteri con molti proiettori): è normale.
- Un flusso `.DmxStreaming` serve anche al player autonomo.

Vedere anche

- Creare uno show con un'IA
- La timeline della scena
- Audio e video nella timeline
- Proiettori, indirizzi, posizioni

- Il player autonomo
- Show, file e progetti

Assistente IA (regola la scena)

Descrivi in poche parole la luce che vuoi, per esempio «un pieno blu che copra la metà destra del palco»: l'assistente regola la scena selezionata con i tuoi proiettori reali. Usa Claude, l'IA di Anthropic, e gli strumenti di DreamShow: coprire una zona con le teste mobili, puntare un punto, colori, intensità, zoom, strobo, palette. Non vede mai un indirizzo DMX e non tocca mai i canali di manutenzione (reset, programmi automatici, modalità audio).

Per aprirlo: menu **File > Assistente IA (regola la scena)...**. L'assistente richiede una connessione a Internet.

Prima della prima richiesta: la tua chiave API

L'assistente funziona con **la tua chiave API di Anthropic**:

1. Crea un account su **console.anthropic.com**, poi una chiave nella sezione **API Keys**.
2. Nell'assistente, fai clic su **Chiave API...**, incolla la chiave e fai clic su **Salva**.

Il consumo è addebitato da Anthropic sul tuo account, qualche centesimo per richiesta. Dopo ogni richiesta, il fondo della finestra indica i token inviati (compresi quelli serviti dalla cache, meno costosi) e ricevuti.

Windows cifra la chiave per il tuo account utente: non appare mai in chiaro nelle impostazioni e viene inviata solo ad Anthropic. **Elimina la chiave** la cancella.

Fare una richiesta

1. Seleziona una scena nell'elenco delle scene. In alto nella finestra compare «Scena: ...».
2. Scrivi la richiesta e premi **Invio** (Maiusc+Invio per andare a capo), oppure fai clic su **Invia**.
3. Le modifiche si vedono subito nella simulazione e nello stato finale della scena.
4. Fai clic su **Mantieni** per confermarle, oppure su **Annulla le modifiche** per riportare la scena esattamente com'era prima dell'assistente.

Esempi:

- «Un pieno blu che copra la metà destra del palco.»
- «Le teste mobili in ambra sul proscenio, al 60 %.»
- «Tutte le teste mobili al centro, fascio stretto, all'altezza del viso.»
- «Aggiungi uno strobo veloce sulle teste mobili anteriori.» e poi «Ferma lo strobo.»
- «Spegni i controluce.»

La conversazione mantiene il filo: dopo «un pieno blu a destra», puoi dire «un po' più chiaro» o «lo stesso a sinistra». **Nuova conversazione** riparte da zero.

Cosa capisce l'assistente

- **Destra e sinistra** si intendono **viste dal pubblico**: destra = «cour», sinistra = «jardin». Per il contrario, specifica «lato attore». L'assistente dice nella risposta quale lato ha scelto.
- **Zone**: conosce larghezza e profondità del palco e la posizione di ogni proiettore. Per coprire una zona, vi distribuisce le **teste mobili** e ne regola lo zoom. I proiettori fissi non si muovono: sceglie quelli che illuminano già quella zona.
- **Nomi**: usa solo i nomi di gruppi e proiettori della sala. Un nome sconosciuto viene rifiutato senza modificare nulla.
- **Palette**: può applicare le palette di colore, posizione o fascio della sala.
- Se la richiesta è ambigua, fa una domanda invece di agire.

Cosa non fa (per ora)

L'assistente regola **una scena alla volta**. Non crea scene, non tocca la timeline (blocchi, dissolvenze, effetti dinamici, suoni, video) e non modifica un effetto in corso di modifica: chiudi l'effetto per usarlo.

Se qualcosa non va

- «Chiave API rifiutata da Anthropic»: la chiave è sbagliata o è stata eliminata; incollala di nuovo con **Chiave API…**.
- «Nessuna connessione a Internet»: l'assistente ha bisogno di Internet; il resto di DreamShow funziona senza.
- «Troppe richieste per questa chiave API»: attendi un minuto.
- In caso di errore, la scena torna com'era prima della richiesta.

Vedi anche: Creare uno show con un'IA, Palette, Selezione e regolazioni luce.

Collegare un'IA (MCP)

L'IA che usi già può regolare le scene di DreamShow quando glielo chiedi: «pieno blu a destra», «spegni le teste mobili sul fondo»… Funziona con Claude, ChatGPT, Claude Code, Cursor, VS Code (Copilot), Windsurf, LM Studio, Gemini CLI e qualsiasi altra IA compatibile MCP (lo standard aperto che permette a un'IA di usare un programma). Non serve alcuna chiave API: è la tua IA, con il suo abbonamento, a ragionare.

Per aprirlo: menu **File > Collega un'IA (MCP)…**.

Collegare la tua IA in tre passaggi

1. **Scegli la tua IA** nell'elenco. Le IA installate su questo PC sono segnalate.
2. **Chiudi completamente la tua IA** (Claude, ChatGPT: clic destro sulla sua icona vicino all'orologio, poi Esci), poi **clicca su «Collega DreamShow a …»**. Il pulsante aspetta che l'IA sia chiusa: altrimenti cancellerebbe il collegamento chiudendosi. DreamShow si aggiunge da solo alla configurazione della tua IA (accanto viene conservata una copia della configurazione precedente, con l'estensione `.avant-dreamshow`).
3. **Riapri la tua IA** come indicato, poi scrivile la frase proposta: «Quali scene ci sono in DreamShow?». Appena risponde, la finestra mostra **«Funziona!»**.

DreamShow deve restare aperto mentre l'IA lavora. Il pulsante **Scollega** toglie DreamShow dalla configurazione dell'IA.

Lavorare con l'IA

Apri la sala e lo show voluti, poi chiedi semplicemente, per esempio: «Nella scena 2, metti un pieno blu sulla metà destra del palco.» Il risultato si vede subito nella simulazione e nella barra di stato («IA (MCP): …»).

- Destra e sinistra si intendono **viste dal pubblico** (destra = «cour»).
- Le modifiche dell'IA **si possono annullare**: nella finestra, **Mantieni** le conferma e **Annulla le modifiche** riporta la scena com'era. Puoi anche dire all'IA «annulla quello che hai appena fatto».
- L'IA ha gli stessi strumenti sicuri dell'assistente integrato: zone, puntamento, colori, intensità, zoom, strobo, palette. Non vede mai un indirizzo DMX.

ChatGPT

Con l'app ChatGPT per Windows, DreamShow viene usato da Codex. Se una conversazione normale non vede DreamShow, fai la domanda in Codex.

Le IA nel browser

claude.ai, ChatGPT sul web e le altre IA usate in un browser non possono raggiungere un programma installato sul tuo PC: usa la loro app o l'assistente IA integrato di DreamShow.

Impostazioni avanzate

Per un'IA che non è nell'elenco, **Impostazioni avanzate…** fornisce i blocchi di configurazione da copiare (avvio da parte di DreamShow, oppure l'indirizzo `http://127.0.0.1:8097/mcp` con un token). Il connettore ascolta solo su questo PC ed esige il token; **Nuovo token** ne crea un altro e aggiorna le IA collegate con la procedura guidata.

Se qualcosa non va

- L'IA risponde che «DreamShow non è aperto o il suo connettore MCP non è attivo»: apri DreamShow; il connettore si riattiva da solo.
- La finestra resta su «In attesa di un primo scambio»: verifica che l'IA sia stata riavviata completamente.
- «Il connettore MCP non è riuscito ad aprire la porta 8097»: un altro programma usa quella porta; chiudilo o contatta l'assistenza.

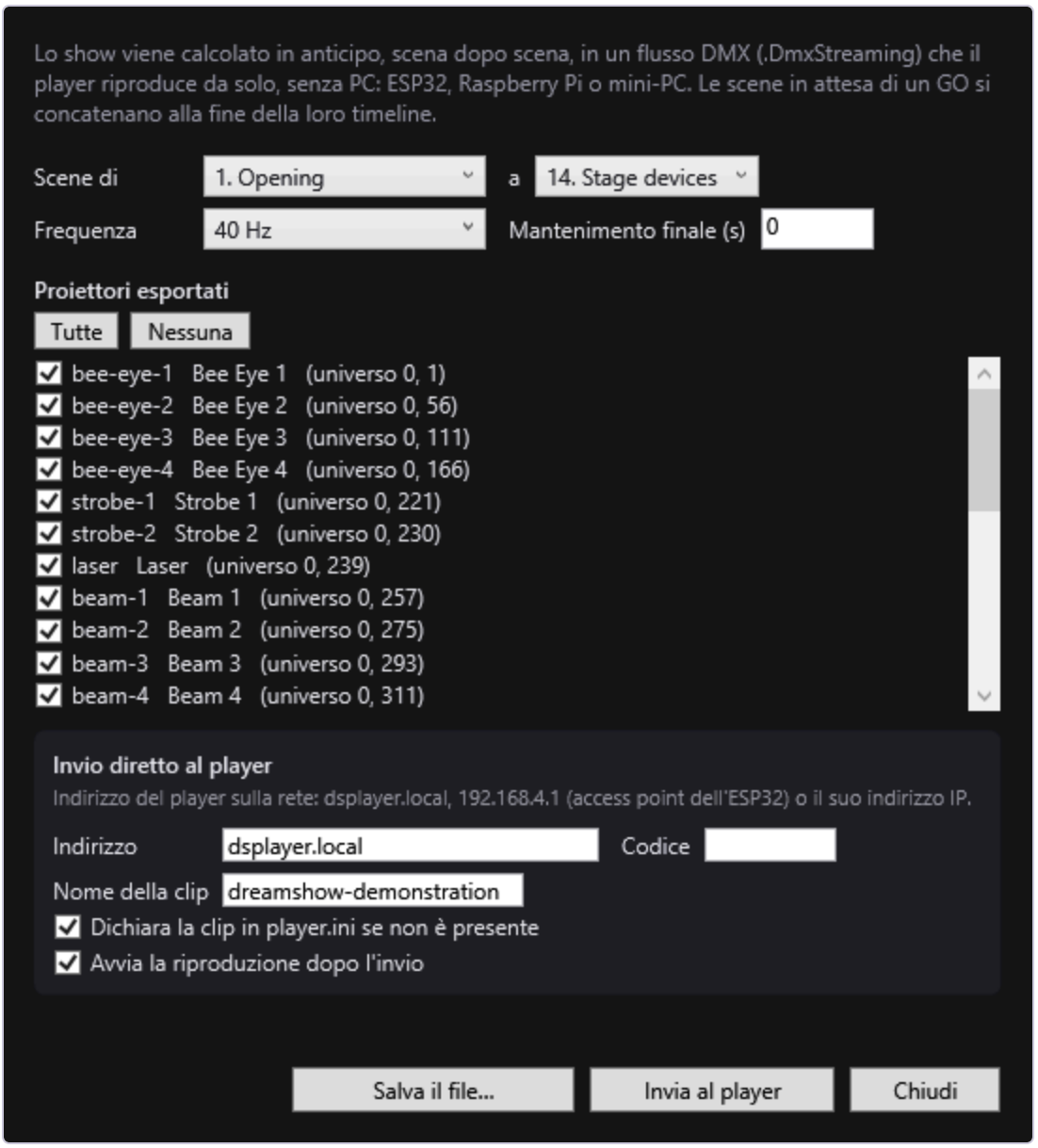
Vedi anche: Assistente IA (regola la scena), Creare uno show con un'IA.

Il player autonomo

Il player autonomo riproduce uno show DreamShow **senza PC**: una facciata, una vetrina, un atrio, un giardino luminoso, una giostra… DreamShow calcola lo show in anticipo, scena dopo scena, in un flusso DMX (un file `.DmxStreaming`), che Lei invia a un piccolo box: un modulo ESP32, un Raspberry Pi o un mini-PC Windows. Il player lo riproduce da solo, secondo il proprio programma orario, anche al tramonto.

Per aprirlo: menu **File > Esporta per un player autonomo…** (tooltip: «Flusso DMX (.DmxStreaming) riprodotto senza PC da un ESP32, un Raspberry Pi o un mini-PC»).

Condizioni: una sala caricata e uno show che contenga almeno una scena (altrimenti «Lo show non contiene alcuna scena.»).



Come viene calcolato lo show

Come spiega la parte alta della finestra: «Lo show viene calcolato in anticipo, scena dopo scena, in un flusso DMX (.DmxStreaming) che il player riproduce da solo, senza PC: ESP32, Raspberry Pi o mini-PC. Le scene che attendono un GO si concatenano alla fine della loro timeline.»

Più precisamente, DreamShow riesegue lo show con il proprio motore, il più velocemente possibile in base al processore:

- le scene in **Auto** o **Concatenata** passano alla successiva come in spettacolo;
- una scena in **GO manuale** riceve il suo Go automaticamente quando la sua timeline è finita (più il mantenimento impostato, vedere più avanti);
- una scena con timeline vuota dura almeno 2 secondi;
- le dissolvenze tra scene, gli effetti, le traiettorie, gli effetti dinamici, il pixel mapping e i flussi DMX vengono calcolati come in DreamShow;

- viene esportata solo la **luce**: l'audio, il video, i robot, le maschere, i display e gli altri dispositivi non sono nel flusso;
- le attese di ora, di data o di sole vengono saltate (il player ha un proprio planning, vedere più avanti);
- una scena in **Loop** con una **durata max** viene esportata fino a quella durata; senza durata max, viene esportato un solo giro, ed è il player a riprodurre la clip in loop;
- un salto **Vai alla scena** verso una scena già eseguita termina l'esportazione: viene calcolato un solo ciclo, che il player riproduce in loop dall'inizio della clip;
- per sicurezza, il calcolo si ferma dopo un'ora di show.

Le impostazioni

- **Scene di … a …**: la prima e l'ultima scena esportate (per impostazione predefinita: tutto lo show). Le scene sono elencate nella forma «3. Nome della scena».
- **Frequenza**: numero di fotogrammi al secondo del flusso: **25 Hz**, **30 Hz** o **40 Hz** (per impostazione predefinita 40 Hz, la frequenza del motore di DreamShow). Una frequenza più bassa dà un file più piccolo, utile su un ESP32.
- **Mantenimento finale (s)**: numero di secondi aggiunti alla fine della timeline di una scena in GO manuale prima del suo Go automatico (0 per impostazione predefinita). Si applica a **ogni** scena in GO manuale esportata, compresa l'ultima: è così che si mantiene per un po' visualizzato lo stato finale di una scena.

Proiettori esportati

L'elenco mostra tutti i proiettori della sala, nella forma `identificativo nome (universo U, indirizzo)`, tutti spuntati all'inizio.

- **Tutte** / **Nessuna**: spunta o deseleziona tutto.

Il flusso contiene tutti i canali dei proiettori spuntati, e solo quelli. Deselezioni quelli che il player non deve comandare. Se nessuno è spuntato: «Nessun proiettore selezionato.».

Salvare il file

- **Salva il file…**: propone un nome (`<nome della clip>.DmxStreaming`), calcola il flusso («Calcolo del flusso…») e lo salva. Compare il riepilogo: «Salvato: …» poi «… s, … scene, … proiettori, … canali su … universi, … kB.».

Può poi copiare questo file sulla scheda SD di un Raspberry Pi, sul disco di un mini-PC, oppure caricarlo dalla pagina web del player.

Se il file supera circa 2,4 MB, il riepilogo aggiunge in arancione: «Troppo grande per la memoria di un ESP32 da 4 MB: scheda SD, modulo da 16 MB o Raspberry Pi.»

Invio diretto al player

Il riquadro **Invio diretto al player** invia il flusso attraverso la rete, senza passare da un file.

- **Indirizzo**: l'indirizzo del player. Come indica la finestra: «dsplayer.local, 192.168.4.1 (access point dell'ESP32) o il suo indirizzo IP.». Valore predefinito: `dsplayer.local`. DreamShow ricorda l'ultimo indirizzo usato.
- **Codice**: il codice del player, se ne ha uno (impostazione `pin` del player). Altrimenti lo lasci vuoto.
- **Nome della clip**: il nome con cui il player conoscerà questo show. Proposto a partire dal nome dello show (minuscole, senza accenti, trattini, al massimo 40 caratteri); il file inviato si chiama `<nome della clip>.DmxStreaming`.
- **Dichiara la clip in player.ini se non è presente** (spuntata per impostazione predefinita): aggiunge la riga `<nome della clip> = <file>` nella sezione `[clips]` della configurazione del player, se non vi figura alcuna clip con quel nome. Il player ricarica allora la sua configurazione.
- **Avvia la riproduzione dopo l'invio** (spuntata per impostazione predefinita; DreamShow ricorda la Sua scelta): chiede al player di riprodurre subito la clip che legge questo file. Questa opzione richiede che la clip sia dichiarata in `player.ini`; altrimenti: «Nessuna clip di player.ini riproduce …: spunti la dichiarazione della clip.».
- **Invia al player**: calcola il flusso, lo invia («Invio di … KB a …»), poi mostra «Inviato al player …: ….», eventualmente «Clip « … » aggiunta a player.ini.» e «Riproduzione di « … » avviata.», seguiti dal riepilogo.

In caso di errore: «Invio impossibile: …», con il motivo, per esempio «nessuna risposta dal player», «Il player ha rifiutato il file (…).» (il numero 403 tra parentesi significa che il codice è assente o errato), «Il player ha rifiutato player.ini (…).» o «Il player ha rifiutato la riproduzione (…).».

Una clip inviata di nuovo mentre è in riproduzione continua con la nuova versione.

- **Chiudi**: chiude la finestra.

Il player stesso

Il player è un programma fornito con DreamShow per tre tipi di box:

Box	Uscite DMX	Pulsanti / relè	Memorizzazione delle clip
ESP32 (ESP32, ESP32-S3, ESP32-C3)	porta seriale + modulo RS-485, Art-Net in Wi-Fi	pin GPIO	memoria interna (circa 2,4 MB su un modulo da 4 MB, 14 MB su un modulo da 16 MB) o scheda SD
Raspberry Pi	porta seriale + RS-485, cavo FTDI «Open DMX»,	pin GPIO	scheda SD del Pi

	interfaccia tipo Enttec USB PRO, Art-Net		
PC Windows (mini-PC)	interfaccia tipo Enttec USB PRO, Art-Net	tasti della tastiera	disco

Che cosa sa fare:

- più **clip** (una clip = un file `.DmxStreaming`);
- un **programma settimanale**: fasce per giorno della settimana, a ora fissa o all'**alba / al tramonto** con uno scostamento in minuti, comprese le fasce che superano la mezzanotte;
- riproduzione in **loop** o una sola volta, **dissolvenza incrociata** tra le clip e, fuori dalle fasce, **buio** o mantenimento dell'ultima immagine;
- **pulsanti** (GO, successivo, precedente, buio, ritorno al planning) e **relè** comandati in base allo stato (in riproduzione, fermo, clip data);
- più universi: ogni universo del flusso parte verso una porta DMX o un universo Art-Net;
- una **pagina web** di controllo.

La pagina web del player

Apra l'indirizzo del player in un browser (per esempio `http://dsplayer.local/`). La pagina è in francese se lo è il browser, in inglese altrimenti: le etichette qui sotto sono quindi riportate in francese, con la traduzione italiana tra parentesi alla prima occorrenza. Mostra:

- il nome del player, l'ora, gli orari di alba e tramonto e la versione;
- la modalità (**Planning** o **Manuel** (manuale)), la fascia in corso, la clip in riproduzione, una barra di avanzamento e la posizione;
- i pulsanti **GO**, **◀ Précédent** (precedente), **Suivant ▶** (successivo), **NOIR** (buio), **Arrêt** (arresto) e **Planning** (ritorno al programma orario);
- l'elenco delle **Clips**, con un pulsante ▶ per riprodurne una, e l'indicazione «absent» (assente) se il file manca; un campo file e il pulsante **Téléverser** (carica) per inviare una clip;
- la **Configuration (player.ini)** (configurazione) modificabile, con **Enregistrer et recharger** (salva e ricarica), e un campo **code :** per il codice del player.

Senza Internet, il player prende l'ora dal browser all'apertura della pagina; con Internet, la prende dalla rete.

Il file player.ini

La configurazione del player sta in un file di testo, modificabile dalla pagina web. Esempio:

```
[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
```

- I **giorni** si scrivono con sette cifre, da lunedì a domenica (1 = attivo).
- L'**inizio** e la **fine** si scrivono `HH:MM`, `sunrise` o `sunset`, con un eventuale scostamento in minuti (`sunset-15` = un quarto d'ora prima del tramonto).
- Vince la prima fascia attiva.
- La latitudine e la longitudine servono al calcolo del sole.

Le sezioni `[wifi]` (ESP32), `[output]` (porte DMX e Art-Net), `[buttons]` e `[relays]` impostano l'hardware; il dettaglio è fornito nella documentazione del player.

Primo avvio di un ESP32

Senza una rete Wi-Fi configurata, l'ESP32 apre un proprio access point **DreamShow-Player** (password `dreamshow`); la sua pagina si trova allora a `http://192.168.4.1/`. Vi compili la sezione `[wifi]` e salvi: il player si collega alla Sua rete e risponde poi a `http://dsplayer.local/`.

Passo dopo passo

Illuminare una facciata ogni sera senza PC

1. Prepari lo show in DreamShow: una o più scene in **Loop** o concatenate, verificate nella simulazione.
2. Apra **File > Esporta per un player autonomo...**.
3. Scelga le scene e lasci la frequenza a 40 Hz (25 Hz se il file è troppo grande per un ESP32).
4. Deselezioni i dispositivi che il player non comanda.
5. In **Invio diretto al player**, indichi l'indirizzo del player, il suo codice se ne ha uno, e un nome di clip, per esempio `soir`.
6. Lasci spuntate le due caselle, poi clicchi su **Invia al player**. Il player riproduce subito la clip.
7. Apra la pagina web del player e, in **Configuration (player.ini)**, aggiunga la fascia desiderata in `[schedule]`, per esempio `soiree = 1111111 sunset-15 23:30 soir loop`, poi **Enregistrer et recharger**.
8. Clicchi su **Planning**: il player segue ora il proprio programma.

Preparare una clip per una scheda SD

1. Apra la finestra, imposti le scene e i proiettori.
2. Clicchi su **Salva il file…** e scelga la scheda SD o una chiavetta.
3. Dichiari il file nella sezione `[clips]` del `player.ini` del box.

Da sapere

- Le **attese di ora, di data o di sole** della timeline non passano nel flusso: sul player, è il suo **planning** a decidere quando riprodurre ogni clip. Faccia una clip per ogni momento della giornata.
- L'audio e il video non vengono riprodotti dal player.
- Il calcolo e l'invio avvengono in background; la finestra resta utilizzabile, ma i pulsanti sono disattivati durante il lavoro.
- Il flusso esportato ha lo stesso formato di quello di Stream DMX da un'IA.

Vedere anche

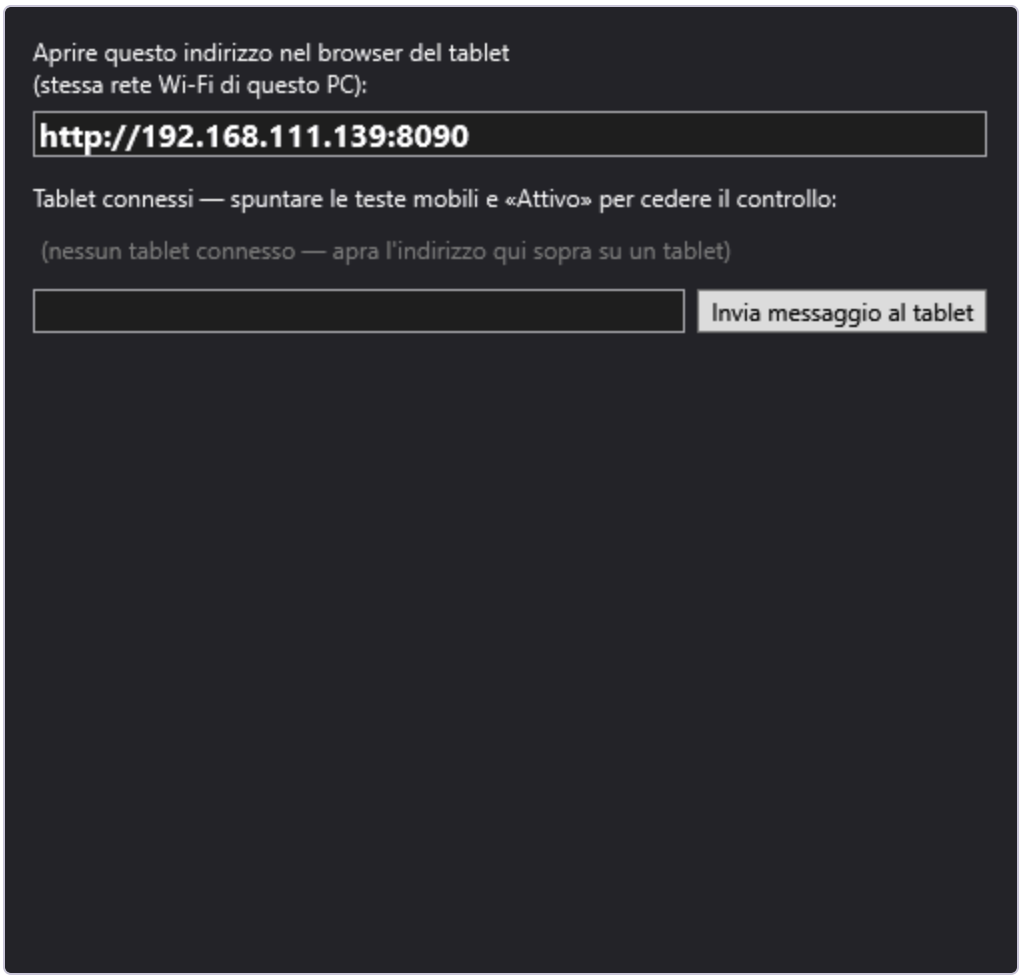
- L'illuminazione architetturale
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- Le impostazioni della scena
- Le connessioni DMX
- Stream DMX da un'IA

Il seguipersona su tablet

Uno o più tablet (o telefoni) fanno da «seguipersona»: sullo schermo compare una pianta della sala; Lei appoggia il dito e le teste mobili scelte seguono il Suo dito in diretta. Ogni tablet può comandare le proprie teste mobili, con la propria intensità e il proprio zoom. È ideale per seguire un attore, un cantante o un presentatore senza un seguipersona tradizionale.

Per aprirlo: menu **Sala > Seguipersona (tablet)…** (tooltip: «Pilotare una o più teste mobili con il dito da un tablet (browser, stessa rete Wi-Fi) — seguipersona.»).

Non c'è nulla da installare sul tablet: usa il suo browser web. Il tablet e il PC di regia devono trovarsi sulla stessa rete (lo stesso Wi-Fi, o un Wi-Fi collegato alla rete del PC).



Che cosa succede all'apertura

Alla prima apertura della finestra, DreamShow avvia un piccolo server web sulla **porta 8090** del PC. Il registro indica «Server avviato: http://<indirizzo del PC>:8090». Il server resta poi in funzione fino

alla chiusura di DreamShow, anche se chiude la finestra.

La finestra Seguipersona (tablet)

L'indirizzo da aprire

«Aprire questo indirizzo nel browser del tablet (stessa rete Wi-Fi di questo PC):» seguito dall'indirizzo, in grassetto, per esempio `http://192.168.1.20:8090`. Il testo può essere selezionato e copiato.

DreamShow mostra il primo indirizzo di rete (IPv4) del PC. Se il PC ha più schede di rete, potrebbe non essere quello della rete dei tablet: usi allora l'indirizzo del PC su quella rete, con `:8090`.

I tablet connessi

«Tablet connessi — spuntare le teste mobili e «Attivo» per cedere il controllo:»

Ogni tablet compare in un riquadro, identificato dal suo indirizzo IP. Se nessuno si è connesso: «(nessun tablet connesso — apra l'indirizzo qui sopra su un tablet)».

In ogni riquadro:

- **Lo stato** del tablet, a colori:
  - ● verde «IN CONTROLLO»: il tablet è attivo e ha delle teste mobili; «· pilotaggio in corso» si aggiunge quando ha inviato un puntamento negli ultimi due secondi;
  - ● arancione «attivo — nessuna testa mobile assegnata»;
  - ● grigio «connesso (inattivo)»;
  - ○ grigio scuro «disconnessa»: il tablet ha perso il collegamento, ma le sue impostazioni vengono conservate.
- **Attivo**: cede il controllo a questo tablet. All'attivazione, DreamShow legge dove punta già la prima testa mobile spuntata e vi colloca il punto del tablet: la testa mobile non scatta. Deselezionare restituisce le teste mobili allo show.
- **Una casella per testa mobile** della sala: le teste mobili che questo tablet comanda. Vengono proposte solo le teste mobili la cui modalità DMX ha davvero dei canali pan/tilt. «(non cal.)» segnala una testa mobile senza calibrazione: punta per calcolo, a partire dalla sua posizione dichiarata nella sala. Se la sala non ha alcuna testa mobile orientabile: «(nessuna testa mobile orientabile in questa sala)».
- **Ultimo puntamento**: «ultimo puntamento: u=… v=… · intensità … %», cioè l'ultima posizione del dito sulla pianta (da 0 a 1 in larghezza e in profondità) e l'intensità. Per un tablet disconnesso si aggiunge «(collegamento chiuso — assegnazione conservata per la riconnessione)».

Un tablet viene riconosciuto dal suo indirizzo IP: se si riconnette (standby, Wi-Fi interrotto), ritrova le sue teste mobili e il suo stato attivo.

Inviare un messaggio ai tablet

In basso: una zona di testo e il pulsante **Invia messaggio al tablet**. Il testo compare in alto sullo schermo di **tutti** i tablet connessi («preparati per l'entrata del re», «seguipersona sulla cantante»...). Invii un messaggio vuoto per cancellarlo.

Lo schermo del tablet

- **La pianta**: la sala vista dall'alto, **ribaltata**: il pavimento al centro, il palco disegnato sopra («scena») e i quattro muri ribaltati tutt'intorno, come nella pianta di DreamShow («muro di fondo» in alto, «parete anteriore» in basso, «jardin» a sinistra, «cour» a destra). La pianta mantiene le proporzioni della sala.
- **Il punto giallo**: dove puntano le teste mobili. Appoggi il dito e lo faccia scorrere: le teste mobili seguono. Scorrere su una fascia di muro fa salire il fascio su quel muro.
- **Int.**: cursore verticale dell'intensità delle teste mobili comandate (100 % all'inizio).
- **Zoom**: cursore verticale dello zoom, dal più stretto (in basso) al più ampio (in alto); senza effetto su una testa mobile priva di canale zoom.
- **La riga di stato** in basso a sinistra: «connesso», «disconnesso — riconnessione...» (il tablet si riconnette da solo ogni secondo), la posizione del dito, oppure «posizione testa mobile: ...» quando la regia ha riallineato il punto.

Come vengono comandate le teste mobili

- Sul palco e a terra, una testa mobile **calibrata** usa la propria calibrazione (la più precisa); altrove, o senza calibrazione, DreamShow calcola il puntamento a partire dalla posizione, dall'orientamento e dal verso di aggancio della testa mobile dichiarati nella sala.
- Per una spazzata orizzontale, DreamShow parte sempre dalla posizione attuale della testa mobile: non fa giri completi inutili.
- Le teste mobili comandate da un tablet attivo **passano sopra lo show**: pan, tilt, intensità e zoom provengono dal tablet, qualunque sia la scena in riproduzione. Quando deseleziona **Attivo** o la testa mobile, questa torna alla scaletta.
- Più tablet possono essere attivi contemporaneamente, ciascuno con le proprie teste mobili. Eviti di assegnare la stessa testa mobile a due tablet attivi.

Passo dopo passo

1. Calibri preferibilmente le teste mobili del seguipersona (vedere La calibrazione delle teste mobili) e verifichi la loro posizione in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni...**.
2. Apra **Sala > Seguipersona (tablet)...**.
3. Sul tablet, collegato allo stesso Wi-Fi, apra il browser e digiti l'indirizzo visualizzato. La riga di stato del tablet indica «connesso»; in DreamShow compare un riquadro con il suo indirizzo IP.
4. In questo riquadro, spunti la o le teste mobili del seguipersona.

5. Al momento voluto, spunti **Attivo**: lo stato passa a «IN CONTROLLO».
6. Sul tablet, appoggi il dito sull'attore (sulla pianta) e lo segua. Regoli **Int.** e **Zoom**.
7. Alla fine, deselezioni **Attivo**: le teste mobili tornano alla scaletta.

Da sapere

- **Il BUIO non interrompe il seguipersona**: le teste mobili di un tablet attivo passano sopra tutto, buio generale compreso. Per spegnerle, abbassi **Int.** sul tablet o deselezioni **Attivo**.
- Chiudere la finestra **non** restituisce il controllo: il server e i tablet attivi continuano. Deselezioni **Attivo** prima di chiudere.
- La connessione non ha password: la riservi a una rete fidata.
- Al primo avvio del server, il firewall di Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete: accetti, altrimenti i tablet non potranno connettersi.
- Non esiste un blocco di timeline «Seguipersona»: il controllo si cede e si riprende in questa finestra.

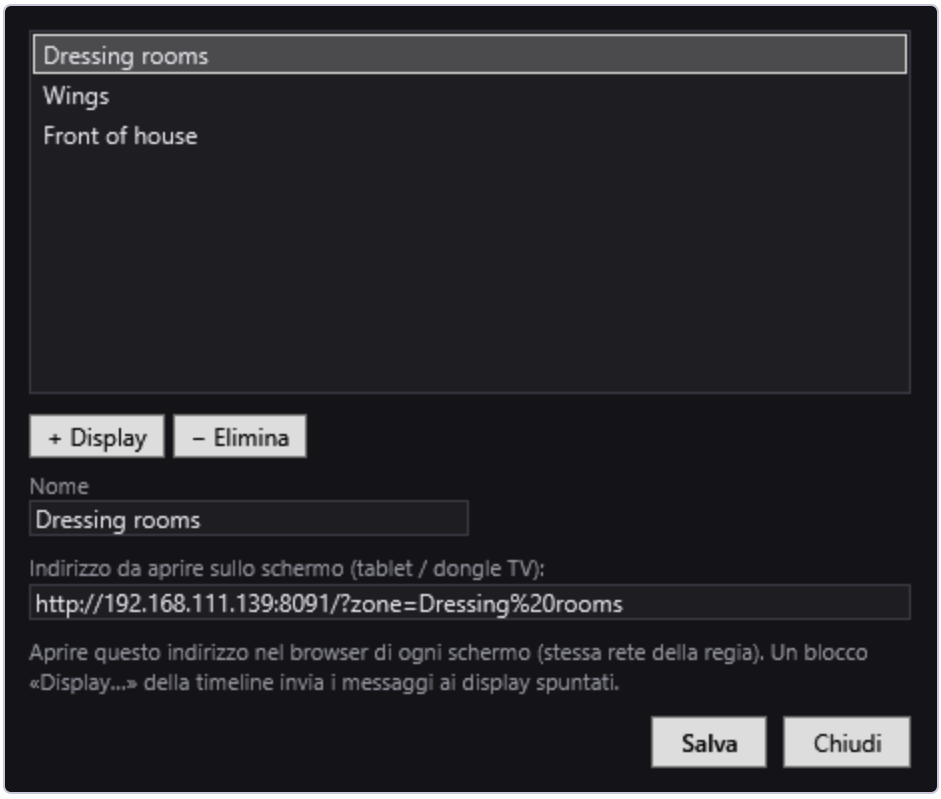
Vedere anche

- La calibrazione delle teste mobili
- Puntare e coprire una zona con le teste mobili
- I controlli manuali
- Il telecomando web
- Risoluzione dei problemi

I display backstage

I display backstage sono schermi informativi collocati dietro le quinte, nei camerini o all'accoglienza: «5 minuti all'apertura del sipario», «Intervallo — ripresa alle 21:15», «Scena in corso: Atto II», l'ora, la durata dello spettacolo… È DreamShow stesso a servire la pagina da visualizzare; qualsiasi schermo dotato di browser (tablet, televisore con chiavetta HDMI, mini-PC, telefono) la mostra a schermo intero. I messaggi partono dalla timeline, al momento giusto dello spettacolo, grazie ai blocchi **Display…**.

Per aprirlo: menu **Sala > Display backstage…** (tooltip: «Monitor informativi (quinte, camerini): pagina web servita da DreamShow (porta 8091). Un blocco « Display… » della timeline vi invia i messaggi.»).



Il principio

- Ogni display ha un **nome** (si parla anche di «zona»): «Camerini», «Quinta sinistra», «Accoglienza»…
- Ogni schermo apre l'indirizzo del **proprio** display: `http://<indirizzo del PC di regia>:8091/?zone=<nome>`.
- Un blocco **Display…** della timeline invia un messaggio a uno o più display. Il messaggio resta visualizzato fino al blocco successivo che si rivolge allo stesso display. Un messaggio vuoto

cancella lo schermo.

Il server dei display si avvia quando la sala dichiara almeno un display, o all'apertura di questa finestra. Il registro indica allora «Serveur afficheurs démarré : http://...:8091» (Server dei display avviato).

La finestra Display backstage

Il titolo ricorda la sala: «Display backstage: <sala>». Un asterisco * si aggiunge al titolo finché ci sono modifiche non salvate.

- L'**elenco** dei display della sala.
- **+ Display**: aggiunge un display chiamato «Display» (poi «Display 2», «Display 3»...) e lo seleziona.
- **− Elimina**: rimuove il display selezionato.
- **Nome**: il nome del display selezionato. È questo nome che i blocchi Display... propongono, e che compare nell'indirizzo. Preferisca nomi brevi, senza caratteri speciali.
- **Indirizzo da aprire sullo schermo (tablet / dongle TV):** l'indirizzo completo di questo display, da copiare nel browser dello schermo. Si aggiorna quando cambia il nome. Come ricorda la finestra: «Aprire questo indirizzo nel browser di ogni schermo (stessa rete della regia). Un blocco «Display...» della timeline invia i messaggi ai display spuntati.»
- **Salva**: salva l'elenco nella sala. I display senza nome vengono rimossi.
- **Chiudi**: chiude la finestra. Se restano modifiche, DreamShow chiede «Modifiche dei display non salvate. Salvare?» (Sì / No / Annulla).

L'indirizzo visualizzato usa il primo indirizzo di rete (IPv4) del PC. Se il PC ha più schede di rete, lo sostituisca se necessario con il suo indirizzo sulla rete degli schermi.

Lo schermo di un display

La pagina si visualizza su sfondo nero, senza nulla da regolare:

- al centro, **il messaggio**, a caratteri molto grandi, con i suoi a capo; diventa tenue quando è vuoto;
- in basso, una barra con, a sinistra, il nome del display (● Camerini), al centro «durata» seguita dalla durata dello spettacolo, a destra l'ora, al secondo.

La pagina si aggiorna da sola. Se il collegamento si interrompe (PC spento, Wi-Fi perso), si riconnette da sola circa ogni secondo e mezzo. Uno schermo che si connette riceve subito l'ultimo messaggio inviato al proprio display.

Metta il browser dello schermo a schermo intero (tasto F11 su un PC, modalità kiosk su un tablet).

Schermo LED e gobbo

Un display può essere anche un **ledwall o un pannello LED**: un dongle TV (Xiaomi TV Stick, Fire TV…) con un browser senza bordi, collegato all'ingresso HDMI della scheda di invio del pannello, apre l'indirizzo del display. Il PC di regia non cede alcuna uscita video: tutto passa dalla rete.

Una scheda di invio (Novastar MCTRL…) non ridimensiona l'immagine: mostra, pixel per pixel, la parte dell'immagine HDMI che corrisponde alla dimensione del pannello, spesso l'angolo in alto a sinistra. Su un piccolo pannello di 192 × 96 si vede solo quell'angolo di un'immagine 1920 × 1080. Impostatelo nella finestra Display backstage, sotto **Schermo LED o zona parziale**, per il display selezionato:

- **Immagine HDMI del dongle**: la risoluzione inviata dal dongle (per esempio 1920 × 1080).
- **Parte visibile: X, Y, Larghezza, Altezza**: la parte di quell'immagine mostrata dal pannello, in pixel (vuoto = fino al bordo).
- **Specchio (gobbo a vetro)**: capovolge il testo da sinistra a destra.
- **Nascondi la barra (zona, durata, ora)**: lascia solo il messaggio, utile su un piccolo pannello.
- **Mostra il monoscopio di regolazione su questo schermo**: una cornice rossa, le sue diagonali e le sue dimensioni sostituiscono il messaggio. La cornice deve cadere esattamente sui bordi del pannello. Il monoscopio non viene salvato e scompare alla chiusura della finestra.

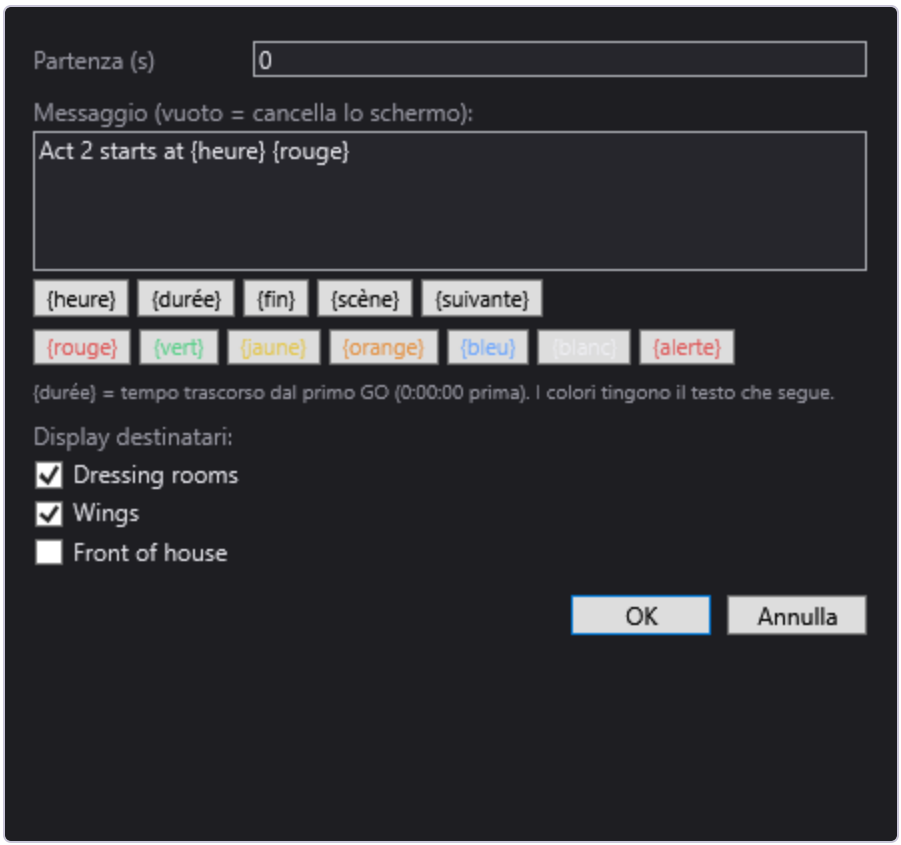
Appena è impostata una parte visibile, il messaggio è scritto in grassetto, **grande quanto la zona permette**, senza spezzare le parole, e il resto dell'immagine è nero. Le modifiche compaiono subito sullo schermo, senza ricaricarlo. Sotto l'indirizzo, la finestra indica se uno schermo è connesso a questo display.

La regolazione è in pixel dell'immagine HDMI, qualunque sia la scala del browser del dongle. Se il testo appare spostato, verificate che il dongle non applichi zoom, overscan o regolazione della posizione dello schermo.

Il blocco Display…

Nel pannello **Librerie**, l'elenco **Altri** contiene **Display…**. Lo trascini su una traccia della timeline, nel punto in cui il messaggio deve partire: la finestra **Display backstage** si apre subito. Se la annulla, non viene creato alcun blocco. Per modificare un blocco esistente: doppio clic su di esso, oppure clic destro > **Proprietà…**.

Sulla timeline, il blocco mostra 🖵, l'inizio del messaggio e i suoi destinatari, per esempio «🖵 Intervallo → Camerini, Accoglienza». Un blocco senza messaggio mostra «(cancella)»; senza destinatario, «→ (nessuno)».



Le impostazioni del blocco

- **Partenza (s)**: l'istante, dall'inizio della scena, in cui parte il messaggio.
- **Messaggio (vuoto = cancella lo schermo):** il testo, anche su più righe se vuole (tasto Invio per andare a capo).
- **I pulsanti dei token**, che inseriscono una parola chiave nel punto del cursore; sullo schermo, ogni token viene sostituito dal suo valore e resta aggiornato:

Token	Sostituito da
{heure}	l'ora, al secondo (orologio dello schermo)
{durée}	il tempo trascorso dal primo GO dello spettacolo, nella forma 0:00:00 (0:00:00 prima del primo GO)
{fin}	l'ora (hh:mm) alla quale lo show è arrivato sulla sua ultima scena, «—» prima
{scène}	la scena in corso, con il suo numero («4 · Atto II»)
{suivante}	la scena successiva, con il suo numero

- **I pulsanti di colore**: **{rouge}**, **{vert}**, **{jaune}**, **{orange}**, **{bleu}**, **{blanc}** colorano tutto il testo che li **segue** (fino al token di colore successivo). **{alerte}** porta tutto lo sfondo dello schermo al rosso (la parola stessa non viene visualizzata).
- Il promemoria: «{durée} = tempo trascorso dal primo GO (0:00:00 prima). I colori tingono il testo che segue.»

- **Display destinatari:** una casella per ogni display della sala; spunti quelli che devono ricevere questo messaggio. Se la sala non ne ha nessuno: «Nessun display dichiarato (Sala → Display backstage…).».
- **OK** salva il blocco, **Annulla** lo abbandona.

Un blocco senza alcun display spuntato non invia nulla.

Esempi di messaggi

- `Apertura del sipario tra 5 minuti` → Camerini, Quinte.
- `{rouge}SILENZIO{blanc}` poi, a capo, `Scena: {scène}` → Quinte.
- `{alerte}INTERRUZIONE DELLO SPETTACOLO` → tutti i display.
- `Inizio alle 20:30 — durata {durée}` → Accoglienza.
- Messaggio vuoto → cancella gli schermi spuntati.

Passo per passo

1. Apra **Sala > Display backstage…**.
2. Clicchi su **+ Display** e lo chiami «Camerini». Ripeta per «Quinte». Clicchi su **Salva**.
3. Su ogni schermo, connesso alla stessa rete della regia, apra il suo indirizzo (visualizzato sotto il nome quando lo seleziona) e metta il browser a schermo intero. La barra in basso mostra «● Camerini» (o «● Quinte»).
4. Nella scena di pre-spettacolo, trascini **Display…** da **Altri** su una traccia, a 0 s. Scriva `Apertura delle porte — inizio tra 15 min`, spunti «Camerini» e «Quinte», **OK**.
5. Nella prima scena dello spettacolo, aggiunga un blocco `{vert}IN SCENA{blanc}` poi, a capo, `{scène} — {durée}`, per «Quinte».
6. Passi alla modalità show e prema GO: gli schermi seguono lo spettacolo.

Buono a sapersi

- {heure} e {durée} sono calcolati dallo schermo con il proprio orologio: regoli l'ora degli schermi se è sbagliata.
- {durée} continua ad avanzare sui display anche dopo l'arrivo sull'ultima scena, mentre la finestra della scaletta si ferma sulla durata finale.
- Sulla pagina funzionano anche {duree} e {scene} (senza accento); esistono due colori senza pulsante: {cyan} e {gris}.
- I messaggi partono quando la linea rossa passa sul blocco, in spettacolo come durante la riproduzione nell'editor.
- Il server resta in ascolto sulla porta **8091**; al primo avvio, il firewall di Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete: accetti.
- La pagina non ha password: gli schermi devono trovarsi su una rete fidata.

Vedere anche

- La timeline della scena
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Il telecomando web
- Risoluzione dei problemi

Il gobbo

Il gobbo mostra il testo dello spettacolo, una battuta alla volta, su un display backstage: uno schermo tra le quinte, un tablet o un pannello LED rivolto agli attori. Avanza **indipendentemente dalla lista dei cue**: la persona incaricata lo fa avanzare da un **telefono**, senza toccare luci né audio; anche il direttore di scena può farlo avanzare con i tasti del conduttore.

Per aprirlo: menu **File > Gobbo…**. Il testo è salvato nello show.

Il testo

Fate clic su **Importa un testo…** e scegliete un file di testo (UTF-8 o ANSI) nel formato del répétiteur:

- ogni battuta inizia con `@NOME` seguito dal testo, oppure con `NOME:` a inizio riga; il nome è in maiuscolo (`JEAN-CLAUDE`, `L'HOMME` vanno bene);
- una riga `# titolo` segna l'inizio di una scena (`# Atto II`); non viene mostrata sullo schermo;
- due battute consecutive dello stesso personaggio vengono unite.

La finestra riassume il testo: numero di battute, di personaggi, di scene del testo, e quante di queste scene portano il nome di una scena dello show. Ogni personaggio riceve un colore. Una nuova importazione mantiene le impostazioni; **Rimuovi** toglie il testo dallo show.

Le impostazioni

- **Display**: il display backstage che mostra il testo (da dichiarare prima in **Sala > Display backstage…**). Per un pannello LED impostate lì anche la parte visibile dell'immagine e nascondete la barra: vedere I display backstage.
- **Caratteri max per schermata**: una battuta più lunga viene divisa in più schermate, a fine frase se possibile, altrimenti dopo una virgola, altrimenti tra due parole. 0 = la battuta intera su una sola schermata. Su un pannello piccolo abbassate questo numero per mantenere il testo leggibile.
- **Mostra il nome del personaggio sopra il testo**, nel suo colore.
- **Seguire le scene dello show**: quando lo show entra in una scena, il gobbo salta alla prima battuta della scena del testo che porta **lo stesso nome** (maiuscole e accenti ignorati; conta anche il nome breve della scena). Chiamate quindi le scene DreamShow come i segni `#` del testo. Una scena senza segno corrispondente non sposta il gobbo.

L'elenco mostra tutte le schermate; quella visualizzata è evidenziata. Doppio clic su una schermata per mostrarla. In basso: ◀ **Precedente**, **BUIO** (cancella lo schermo; **Riaccendi il testo** lo fa tornare) e **Avanti** ▶, con la posizione (« Schermata 12 / 870 »).

A voce

Spunti **Avanzare a voce**: il microfono delle battute (lo stesso dei blocchi Attendere una battuta, da scegliere subito sotto) ascolta la scena e il gobbo passa da solo alla schermata successiva.

- La schermata cambia appena è stata detta **tutta tranne l'ultima parola**, oppure alla prima pausa quando è stato detto l'essenziale: anche una battuta detta in modo un po' diverso dal testo fa avanzare.
- Se un passaggio viene saltato, o non viene sentito (una voce che esce da un altoparlante lontano dal microfono), il gobbo recupera appena riconosce il seguito. Se il testo viene ripreso più in alto, torna indietro.
- Per saltare avanti o indietro serve un **passaggio coerente** di più parole: poche parole che ricorrono in tutto il testo (un nome, «de», «le») non bastano mai.
- La mano ha la precedenza: uno spostamento dal telefono, dai tasti o da questa finestra riporta lì l'ascolto. Durante **NERO** non si muove nulla.
- Sotto la casella, la finestra indica il microfono ascoltato e le ultime parole sentite.

Mostrare la schermata successiva in grigio aggiunge la schermata successiva, in grigio, sotto quella attuale: l'attore vede arrivare la sua battuta mentre l'altro parla. È utile a voce quando la battuta precedente è detta da una voce che il microfono sente male.

Il riconoscimento avviene sul PC, senza Internet. **Lingua parlata** (sotto la casella) sceglie la lingua del testo: francese, inglese, tedesco, spagnolo o italiano — la stessa dei blocchi **Attendere una battuta…** dello spettacolo. Il francese è incluso in DreamShow; un'altra lingua si scarica una sola volta (da 40 a 50 MB) quando la si sceglie. Posizionate il microfono vicino agli attori: più sente chiaramente, più la schermata cambia al momento giusto.

Da un telefono

Sul telefono, collegato alla stessa rete della regia, aprite l'indirizzo indicato nella finestra: `http://<indirizzo del PC di regia>:8091/prompteur`. La pagina mostra tutto il testo, la battuta sullo schermo evidenziata e centrata, la successiva un po' più chiara:

- **SUIVANT ▶** (avanti, grande pulsante sotto il pollice), ◀ per tornare indietro, **NOIR** per cancellare lo schermo (**TEXTE** per riaccenderlo);
- toccate una battuta, poi **Afficher ici** per saltarci;
- **A−** / **A+** regolano la dimensione del testo sul telefono;
- funziona anche un telecomando per presentazioni Bluetooth abbinato al telefono: frecce, Pag↓/Pag↑, Spazio (avanti/indietro), B o punto (nero).

Un punto verde in alto indica il collegamento; se si interrompe compare una fascia rossa e la pagina si ricollega da sola. Possono essere collegati più telefoni: seguono tutti la stessa posizione. Impostate lo spegnimento dello schermo del telefono su un tempo lungo; la pagina non può impedirlo.

Dal conduttore

In **File > Telecomando (tasti GO)…**, le sezioni **Gobbo: schermata successiva** e **Gobbo: schermata precedente** ricevono i tasti che preferite (nessuno per impostazione predefinita). Agiscono nella finestra del conduttore, in modalità show.

Buono a sapersi

- Lo schermo e la pagina del telefono passano dal server dei display (porta 8091), che si avvia appena lo spettacolo ha un testo e la sala dichiara un display.
- Un blocco **Display…** della timeline rivolto allo stesso display sostituisce il testo fino al movimento successivo del gobbo.
- La posizione non viene salvata: alla riapertura dello show il gobbo riparte dall'inizio (o dalla scena in corso se segue le scene).
- La pagina del telefono non ha password: solo su una rete fidata.

Vedi anche

- I display backstage
- La modalità show e la finestra del conduttore

I robot umanoidi

DreamShow comanda robot umanoidi Booster K1 dalla timeline: alzarsi, parlare (con un file audio), ballare, salutare, camminare, girare la testa… Ogni azione è un blocco **Robot…** posizionato al momento giusto della scena, sincronizzato con la luce, l'audio e, se desidera, la bocca di una maschera LED. Per sicurezza, **un robot si muove solo se la regia lo ha armato**.

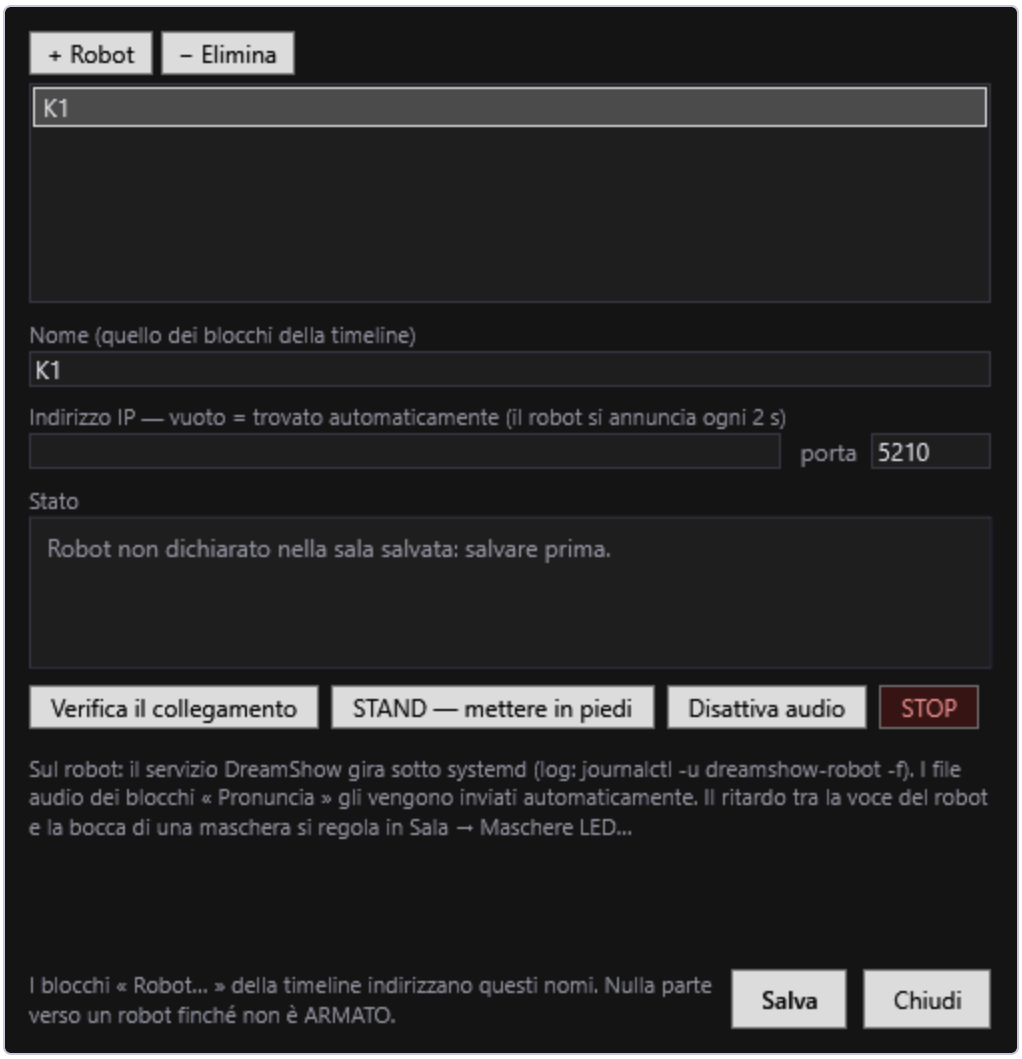
Il robot deve eseguire il servizio DreamShow (programma `dreamshow_robot.py` installato sul robot, avviato all'accensione). DreamShow gli invia semplici comandi attraverso la rete; il robot deve quindi trovarsi sulla stessa rete del PC di regia.

Il servizio si installa una sola volta sul robot. È fornito da Polux: lo richieda all'assistenza, che Le indicherà come installarlo.

Per aprirla: menu **Sala > Robot…** (tooltip: «Robot umanoidi (Booster K1) pilotati dal servizio DreamShow installato sul robot. I blocchi «Robot…» della timeline li pilotano.»).

> ⚠ Un robot umanoide è pesante e può cadere. Mantenga sempre 2 m liberi intorno a lui, un pavimento duro e piano, e il controller del robot in mano durante le prove.

La finestra Robot



Il titolo ricorda la sala: «Robot: <sala>». Un asterisco * segnala modifiche non salvate.

- L'**elenco** dei robot dichiarati nella sala.
- **+ Robot**: aggiunge un robot di nome «K1» (poi «K1 2»…) e lo seleziona.
- **– Elimina**: rimuove il robot selezionato.
- **Nome (quello dei blocchi della timeline)**: il nome che i blocchi Robot… usano per indirizzare questo robot.
- **Indirizzo IP — vuoto = trovato automaticamente (il robot si annuncia ogni 2 s)**: lo lasci vuoto nel caso normale. Il servizio del robot si annuncia sulla rete; DreamShow memorizza l'indirizzo dell'annuncio che porta lo stesso nome oppure, se la sala ha un solo robot, quello di un qualsiasi robot che si annuncia. Un indirizzo inserito qui disattiva la ricerca automatica.
- **porta** (tooltip «Porta TCP del servizio (5210 predefinita)»): da cambiare solo se il servizio del robot è stato impostato diversamente.

Stato

Il riquadro **Stato** si aggiorna in continuo (per il robot selezionato):

- «Robot non dichiarato nella sala salvata: salvare prima.»: clicchi su **Salva**.

- «In attesa dell'annuncio del robot sulla rete (UDP 5211)… Il servizio dreamshow_robot.py è in esecuzione? Stessa rete della regia?»: DreamShow non ha ancora ricevuto alcun annuncio.
- «Irraggiungibile: indirizzo:porta» seguito dall'errore, in rosso: l'indirizzo è noto ma il robot non risponde.
- «Connesso indirizzo:porta», in verde, poi:
    - «(SIMULAZIONE, senza SDK)» se il servizio gira senza comandare un vero robot;
    - **Modalità** (per esempio Damping per smorzamento, Prepare per in piedi) e **Batterie** (batteria) in %;
    - «⚠ AU SOL» (a terra) in rosso se il robot è caduto;
    - «En cours : …» (azione in corso) oppure «Inactif» (inattivo);
    - «ARMATO» o «disarmato»;
    - lo standby: «standby fermato», «standby: testa» o «standby: testa + braccia», con «(in attesa della modalità marcia)» se aspetta la modalità marcia;
    - «Ultimo errore: …» se del caso.

I pulsanti di prova

- **Verifica il collegamento**: invia una semplice chiamata al robot (passa anche da disarmato).
- **STAND — mettere in piedi** (tooltip «Mette il robot in posizione eretta (PREP). Chiede conferma.»): una finestra di avviso ricorda che il robot si IRRIGIDIRÀ e assumerà la posizione eretta, che occorre appoggiarlo a terra a piedi piatti o tenerlo per la maniglia sul dorso, lasciare liberi 2 m, tenere il controller in mano (LT + BACK lo rimette in smorzamento), che mantiene la postura ma NON recupera uno squilibrio (lo fa la modalità marcia, LT + RT + A), e che deve essere ARMATO perché il comando parta. **OK** invia il comando, **Annulla** (scelta predefinita) non invia nulla.
- **Disattiva audio**: ferma l'audio che il robot sta riproducendo (passa anche da disarmato).
- **STOP** (in rosso): arresto immediato del movimento e dell'audio, anche da disarmato.

Il testo in basso ricorda che il servizio gira sul robot sotto systemd (log: `journalctl -u dreamshow-robot -f`), che i file audio dei blocchi «Pronuncia» gli vengono inviati automaticamente, e che il ritardo tra la voce del robot e la bocca di una maschera si imposta in **Sala > Maschere LED…**.

- **Salva**: salva i robot nella sala (i robot senza nome vengono rimossi) e riavvia il collegamento.
- **Chiudi**: se restano modifiche, DreamShow chiede «Modifiche non salvate. Salvare?».

In fondo alla finestra: «I blocchi « Robot… » della timeline indirizzano questi nomi. Nulla parte verso un robot finché non è ARMATO.»

La modalità test

Prima di mettere un movimento in uno show, provatelo qui per vedere se **sposta il robot**. Un calcio, una danza o il fatto di essere sollevato possono farlo scivolare o girare, e il resto dello spettacolo si svolge allora nel posto sbagliato.

1. Mettete il robot sul suo segno, poi fate clic su 📍 **Segnare la sua posizione**. Ricorda dove si trova, senza muoversi.
2. Scegliete un movimento nell'elenco (calci, danze, gesti, alzarsi, prepararsi), poi fate clic su ▶ **Provare**. Una finestra descrive il movimento e ricorda le precauzioni prima che l'ordine parta.
3. Leggete sotto i pulsanti di quanto si è spostato, per esempio «Dal suo segno: 23 cm in avanti, 8 cm a sinistra, girato di 15° a sinistra». Oltre 10 cm o 10°, l'indicazione diventa arancione.
4. ↩ **Tornare al suo segno** lo fa camminare dritto verso il suo segno, senza girarsi, poi riprendere l'orientamento che aveva; corregge in due o tre piccoli passaggi al massimo. Un solo ritorno alla volta: il pulsante resta grigio durante il tragitto. Deve essere in modalità camminata e il segno a 1,5 m al massimo; più lontano, rimettetelo a posto a mano.

Se un movimento sposta il robot, aggiungete alla timeline due blocchi **Robot…**: **Segnare la sua posizione** all'inizio dello show e **Tornare al suo segno** dopo quel movimento.

La posizione viene dall'odometria del robot: contate qualche centimetro di scarto, un po' di più dopo un movimento brusco. Il robot deve essere **armato** perché i movimenti partano; segnare la posizione funziona anche disarmato, dato che non lo fa muovere.

La modalità test richiede una versione recente del servizio del robot; con un servizio più vecchio, la finestra lo segnala: chiedetene l'aggiornamento al supporto.

L'armamento 🤖

Non appena la sala dichiara un robot, in alto a destra nella schermata principale compare un pulsante, accanto a **LIVE**:

- 🤖 **disarmato** (aspetto normale): i blocchi Robot della timeline vengono **ignorati**. Prova la luce e l'audio senza che il robot si muova. Il registro annota ogni comando scartato: «… DISARMATO — comando ignorato: …».
- 🤖 **ARMATO** (sfondo rosso): i blocchi Robot vengono eseguiti.

Un clic passa dall'uno all'altro. Il pulsante mostra anche lo stato del primo robot: «· non trovato», «· hors ligne» (fuori linea), oppure la modalità e la batteria (per esempio «· Prepare 82 %»), «⚠ AU SOL», «(simu)».

Il registro annota «Robot ARMATI — i blocchi Robot vengono eseguiti» oppure «Robot disarmati — i blocchi Robot vengono ignorati».

DreamShow si avvia sempre **disarmato**: occorre armare volontariamente a ogni sessione.

Nella finestra della scaletta (modalità show)

La finestra della scaletta mostra anche:

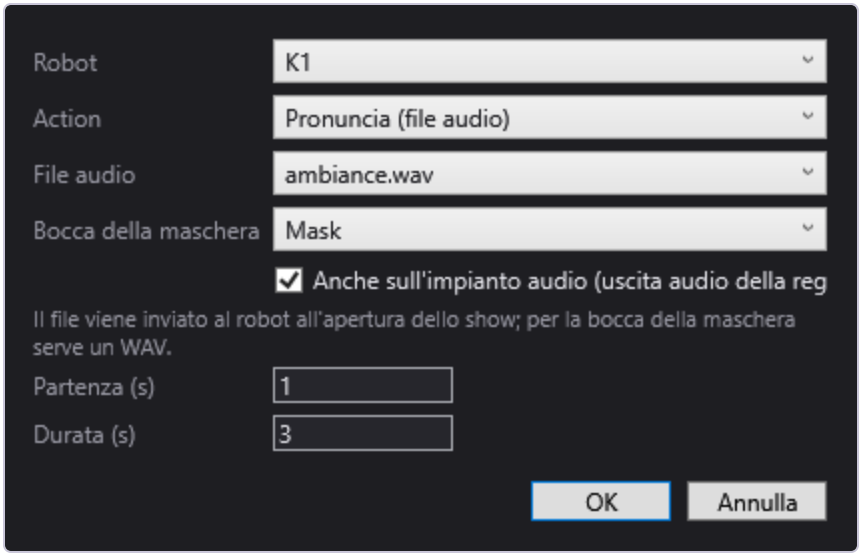
- il pulsante 🤖 **Robot disarmato** / 🤖 **Robot ARMATO** (rosso quando è armato), con lo stato del robot; un clic arma o disarma;
- un pulsante rosso ⛔ **EMERGENZA — <nome>** per ogni robot (e ⛔ **EMERGENZA — TUTTI** se ce n'è più di uno): «stop immediato poi motori spenti (il robot si affloscia). Passa anche da disarmato.».

> L'arresto di emergenza spegne i motori: il robot si affloscia. Lo usi solo se il robot deve essere neutralizzato subito.

I blocchi Robot…

Nel pannello **Librerie**, l'elenco **Altri** contiene **Robot…**. Lo trascini su una traccia della timeline: si apre subito la finestra **Blocco Robot** (se la annulla, non viene creato alcun blocco). Per modificare un blocco: doppio clic, oppure clic destro > **Proprietà…**.

Nella timeline, il blocco mostra 🤖, il nome del robot e l'azione, per esempio « 🤖 K1: Danse : Michael Jackson (partie 1)», con «+ 🎭 <maschera>» e «+ sono» per una battuta accompagnata.



Le impostazioni comuni

- **Robot**: il robot interessato. Se la sala non ne dichiara nessuno, la finestra lo segnala.
- **Azione**: l'azione (elenco qui sotto). Cambiare azione ricostruisce le impostazioni specifiche dell'azione.
- **Partenza (s)**: l'istante, dall'inizio della scena, in cui parte il comando.
- **Durata (s)**: la lunghezza del blocco nella timeline. Viene compilata automaticamente in base all'azione (e alla durata del file per «Pronuncia») finché non la modifica Lei stesso. Serve a posizionare i blocchi successivi; il robot, invece, esegue la sua azione con i propri tempi.
- **OK** / **Annulla**.

Le azioni

Le etichette dell'elenco delle azioni, dei balli, dei gesti e dei modi non sono ancora tradotte nel software: restano in francese, con la traduzione italiana tra parentesi alla prima occorrenza.

Azione	Impostazioni	Durata proposta
Prepara (pronto a muoversi)	—	5 s
Se lever (alzarsi)	—	8 s
Sdraiarsi ⚠ non su K1	—	6 s
Pronuncia (file audio)	**File audio**, **Bocca della maschera**, **Anche sull'impianto audio (uscita audio della regia)**	durata del file
Danser (ballare)	**Danse** (ballo)	in base al ballo
Boxe / calcio	**Mouvement** (movimento)	6 s
Geste (gesto)	**Geste**	in base al gesto
Testa (inclinazione, rotazione)	**Inclinazione (°)**, **Rotazione (°)**	1 s
Avancer / reculer (m) (avanzare / indietreggiare)	**Distance (m)** (distanza)	distanza ÷ 0,2 m/s + 1 s
Ruota (°)	**Angolo (°)**	angolo ÷ 25 °/s + 1 s
Mode (debout, marche, amorti) (modalità: in piedi, marcia, smorzamento)	**Modalità**	da 1 a 3 s
Veille (petits mouvements) (standby: piccoli movimenti)	**Veille**	0 s
Stop (movimento e audio)	—	0 s
Disattiva l'audio del robot	—	0 s

Dettaglio delle azioni:

- **Prepara (pronto a muoversi)**: mette il robot nella postura pronta a muoversi. È indispensabile prima di un ballo, di un colpo, di un gesto o di una camminata.
- **Se lever**: rialza il robot seduto o sdraiato, sia sulla schiena sia sulla pancia.

- **Sdraiarsi ⚠ non su K1**: la finestra avvisa in rosso che il K1 non sa sdraiarsi (il comando è vuoto presso il produttore e il robot in piedi rischierebbe di cadere): il servizio lo rifiuta. Faccia sdraiare il robot a mano, in modalità smorzamento.
- **Pronuncia (file audio)**:
  - **File audio**: uno dei file audio della cartella media dello show («Nessun file audio nella cartella media dello show.» se non ce ne sono). Il robot lo riproduce con il proprio altoparlante.
  - **Bocca della maschera**: «(nessuno)» oppure una maschera LED della sala, la cui bocca si muoverà su questo stesso file. La bocca richiede un file WAV.
  - **Anche sull'impianto audio (uscita audio della regia)**: riproduce in più il file sull'uscita audio del PC, nello stesso momento, come un blocco audio.
  - Il promemoria: «Il file viene inviato al robot all'apertura dello show; per la bocca della maschera serve un WAV.»
- **Danser** — **Danse**: Michael Jackson (parti 1 e 2) 57,6 s, Michael Jackson (partie 1) 21,5 s, Michael Jackson (partie 2) 30,3 s, Michael Jackson (partie 3), Danse arabe (danza araba), Shan He Gu Ren, Gai Ge Chun Feng (circa 30 s ciascuno). «Robot in piedi e stabile, 2 m liberi. «~» = durata da misurare.»: le durate contrassegnate con ~ sono stime.
- **Boxe / calcio** — **Mouvement**: Calcio da boxe, Calcio circolare. «Robot in piedi e stabile, 2 m liberi: un calcio sposta il baricentro.»
- **Geste** — **Geste**: Saluta con la mano, Stretta di mano (4 s), Danza di Capodanno, Danse Nezha (danza Nezha), Danse Towards Future (danza Towards Future) (circa 20 s), Dab, Ultraman, Salut respectueux (saluto rispettoso), Encouragement (incoraggiamento), Chat porte-bonheur (gatto portafortuna) (3 s).
- **Testa (inclinazione, rotazione)**: «Inclinazione positiva = testa abbassata; rotazione positiva = verso sinistra.»
- **Avancer / reculer (m)**: «Negativo = all'indietro. Cammina a 0,2 m/s, si ferma in base all'odometria (± 5 cm).» Valore proposto: 0,5 m.
- **Ruota (°)**: «Positivo = verso sinistra.» Valore proposto: 90°.
- **Mode (debout, marche, amorti)**: **Debout (PREP)** (in piedi), **Marche (WALK)** (marcia), **Smorzamento (DAMP) — il robot si affloscia**.
- **Veille (petits mouvements)** — **Veille**: **Solo testa**, **Testa e braccia**, **Tête, bras et jambes** (testa, braccia e gambe), **Arrestata**. In standby, il robot si guarda lentamente intorno quando non ha nient'altro da fare (la testa ruota fino a 18°), per sembrare vivo; con le braccia si aggiungono una respirazione di 3,5° alle spalle e un lento ondeggiamento di 7°, in dissolvenza su 6 secondi; con le gambe (questa scelta include le braccia), il robot non comanda alcuna articolazione delle gambe — cosa impossibile sul K1 — ma ogni 15-35 secondi restituisce per un istante le braccia al proprio controllore e poi le riprende, il che fa riassestare il suo equilibrio: i fianchi e la parte inferiore del corpo si muovono davvero, senza che lasci il suo segno. Lo standby si mette in pausa durante ogni azione, richiede la modalità marcia e si ferma con uno STOP.
- **Stop (movimento e audio)**: «Arresto immediato del movimento e del suono (inviato anche da disarmato).»

- **Disattiva l'audio del robot**: ferma solo l'audio.

I file audio e la bocca delle maschere

- All'apertura dello show (e dopo ogni modifica), DreamShow invia al robot, in background, i file dei blocchi «Pronuncia» che non ha ancora, non appena il robot viene trovato sulla rete. Il registro annota «« … » inviato a K1».
- Per una battuta accompagnata dalla bocca di una maschera, MaskCtl calcola la sequenza della bocca a partire dal file WAV (vedere Le maschere LED). Se il file non è un WAV, il registro lo segnala: «la bocca della maschera richiede un file WAV (MaskCtl non legge gli MP3)».
- Il **Ritardo voce del robot → bocca (ms)**, impostato in **Sala > Maschere LED…**, allinea la bocca alla voce reale del robot: positivo, la bocca parte più tardi; negativo, il comando al robot parte prima.

Passo dopo passo

Far salutare e parlare il robot all'apertura del sipario

1. Accenda il robot, verifichi che si trovi sulla stessa rete del PC.
2. Apra **Sala > Robot…**, clicchi su **+ Robot**, poi **Salva**. Attenda «Connesso …» in **Stato**; clicchi su **Verifica il collegamento**.
3. Copi la battuta (preferibilmente in WAV) nella cartella media dello show.
4. Nella scena, trascini **Robot…** su una traccia a 0 s: azione **Se lever**, **OK**.
5. Aggiunga a 8 s un blocco **Prepara (pronto a muoversi)**.
6. A 13 s, un blocco **Geste** > **Saluta con la mano**.
7. A 17 s, un blocco **Pronuncia (file audio)** con la battuta; spunti **Anche sull'impianto audio** se il pubblico deve sentirla attraverso l'impianto di sonorizzazione.
8. Provi da disarmato: la luce e l'audio si svolgono, il robot non si muove.
9. Con il robot appoggiato a terra, 2 m liberi, controller in mano: clicchi su 🤖 **disarmato** per passare a 🤖 **ARMATO**, e riesegua la scena.

Da sapere

- **Sicurezza**: da disarmato, non parte alcun comando di movimento; solo la chiamata di prova, **Disattiva audio** e **STOP** passano sempre. Anche l'arresto di emergenza della finestra della scaletta passa sempre.
- Un comando inviato a un robot irraggiungibile va perso: «… irraggiungibile — comando perso: …» nel registro.
- Le durate contrassegnate con «~» sono stime: le misuri sul Suo robot e regoli la durata dei blocchi.
- Lo show può essere preparato e simulato senza robot.

- Al primo avvio, il firewall di Windows può chiedere di autorizzare DreamShow sulla rete: accetti (porte utilizzate: TCP 5210 verso il robot, UDP 5211 per i suoi annunci).

Vedere anche

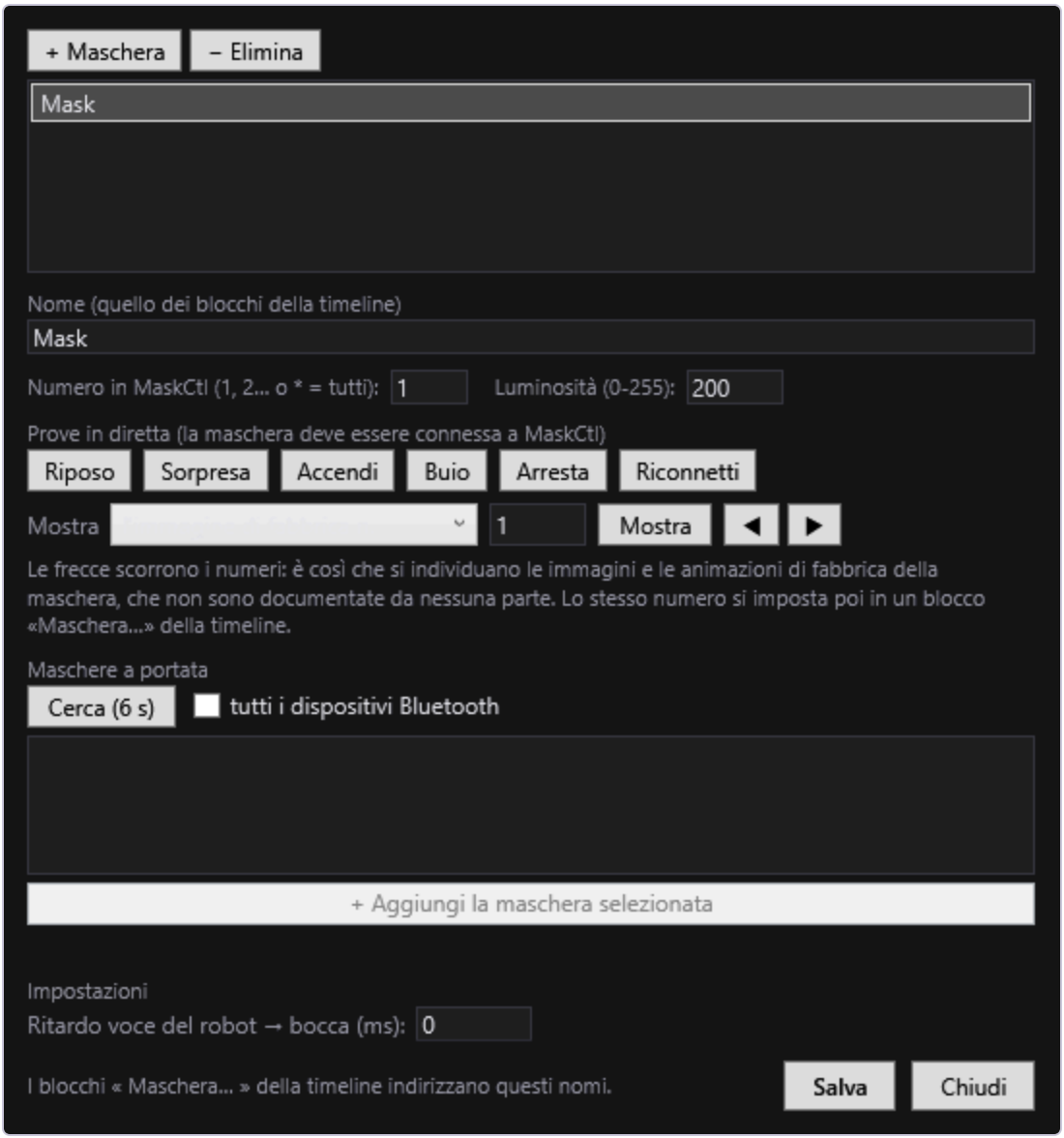
- Le maschere LED
- La timeline della scena
- La modalità show e la finestra della scaletta
- Creare uno show con un'IA
- Risoluzione dei problemi

Le maschere LED

DreamShow pilota maschere LED Bluetooth della famiglia Shining Mask, indossate da un attore o collocate sul volto di un robot. Dalla timeline, un blocco **Maschera…** cambia il viso visualizzato, mostra un'immagine o un'animazione, fa scorrere un testo, oppure fa **parlare** la maschera: la sua bocca si muove a ritmo su un file audio.

Le maschere sono pilotate da **MaskCtl**, un piccolo programma installato con DreamShow (nella cartella `tools` del software), che si connette alle maschere in Bluetooth. DreamShow lo avvia da solo quando la sala dichiara delle maschere.

Per aprirla: menu **Sala > Maschere LED…** (tooltip: «Maschere LED (Shining Mask) comandate in Bluetooth da MaskCtl. I blocchi « Maschera… » della timeline le comandano.»).



Prima di cominciare

Come ricorda il fondo della finestra:

- la maschera deve essere **accesa** e **non associata in Windows** (non la aggiunga nelle impostazioni Bluetooth di Windows);
- MaskCtl vi si connette in Bluetooth, **un solo collegamento alla volta**: chiuda l'app mobile della maschera;
- i visi del catalogo occupano i 20 slot memorizzati della maschera («faces upload» in MaskCtl);
- un blocco «Parla» richiede un file **WAV**: la bocca viene calcolata da MaskCtl all'apertura dello show.

La finestra Maschere LED

Il titolo ricorda la sala: «Maschere LED: <sala>». Un asterisco * segnala modifiche non salvate.

L'elenco delle maschere

- **+ Maschera**: aggiunge una maschera chiamata «Maschera» (poi «Maschera 2»…), con il numero successivo in MaskCtl.
- **− Elimina**: rimuove la maschera selezionata.
- **Nome (quello dei blocchi della timeline)**: il nome che i blocchi Maschera… usano.
- **Numero in MaskCtl (1, 2… o = *tutti):** il numero della maschera nell'elenco di MaskCtl (file `masks.txt` accanto a `MaskCtl.exe`); `*` indirizza tutte le maschere insieme.
- **Luminosità (0-255):** la luminosità usata dal pulsante di prova **Accendi** (200 per impostazione predefinita).

DreamShow trasmette da solo gli ordini dei blocchi **Maschera…** a MaskCtl: non c'è nient'altro da dichiarare oltre alle maschere stesse.

Prove in diretta (la maschera deve essere connessa a MaskCtl)

Dei pulsanti per testare subito la maschera selezionata:

- **Riposo**: visualizza il viso di riposo.
- **Sorpresa**: visualizza il viso Sorpresa.
- **Accendi**: riaccende la maschera alla luminosità impostata.
- **Buio**: spegne la visualizzazione (luminosità 0).
- **Arresta**: «Arresta una sequenza o un parlato in corso».
- **Riconnetti**: «MaskCtl: riconnette le maschere assenti».

La riga **Mostra** serve a esplorare il contenuto della maschera:

- scelga **l'immagine di fabbrica n.**, **l'animazione di fabbrica n.** o **l'immagine memorizzata n.**;
- digiti un numero (da 0 a 255) e clicchi su **Mostra**;
- ◀ e ▶ passano al numero precedente o successivo e lo visualizzano subito.

Come spiega la finestra: «Le frecce scorrono i numeri: è così che si individuano le immagini e le animazioni di fabbrica della maschera, che non sono documentate da nessuna parte. Lo stesso numero si imposta poi in un blocco «Maschera…» della timeline.»

Maschere a portata

- **Cerca (6 s)**: avvia la ricerca Bluetooth di MaskCtl («Ricerca Bluetooth in corso…»). Tooltip: «Una maschera GIÀ connessa non compare: ha smesso di annunciarsi.»
- **tutti i dispositivi Bluetooth**: allarga la ricerca a tutti i dispositivi, perché «Una maschera nuova non si annuncia necessariamente con un nome che inizia per MASK.»
- L'elenco mostra ogni dispositivo trovato con la forza del segnale, per esempio `MASK-BF5F1A -54 dBm` (più il numero è vicino a 0, più il segnale è forte).
- **+ Aggiungi la maschera selezionata**: iscrive la maschera nell'elenco di MaskCtl (`masks.txt`), che fissa il suo numero, e la dichiara qui con il suo nome Bluetooth. Messaggio: ««…» registrato come n. …. Salvare, poi «Riconnetti» per collegarlo.» Se questo numero è già dichiarato, la finestra lo indica e seleziona la maschera esistente.

Se non viene trovato nulla: «Nessuna maschera trovata. La maschera è accesa e disconnessa dall'app mobile? Una maschera già pilotata da MaskCtl non si annuncia più: è normale che non compaia.»

Impostazioni

- **Ritardo voce del robot → bocca (ms):** serve quando un robot dice una battuta e una maschera muove la bocca sullo stesso file. Tooltip: «Misurato una volta: positivo se la voce del robot esce DOPO il comando (la bocca viene ritardata di altrettanto), negativo se il comando al robot deve partire prima.» Valore predefinito: 0.
- **MaskCtl.exe:** il percorso del programma MaskCtl, con il pulsante **…** per sceglierlo. Lasciato vuoto, DreamShow usa la copia installata con lui (`tools\MaskCtl.exe` nella cartella del software). Un percorso relativo parte dalla cartella dei dati. Tooltip: «Percorso di MaskCtl.exe (driver Bluetooth delle maschere). Avviato automaticamente quando la sala dichiara delle maschere.»

In basso: «I blocchi « Maschera… » della timeline indirizzano questi nomi.»

- **Salva**: salva le maschere e le impostazioni nella sala, poi riavvia MaskCtl se necessario.
- **Chiudi**: se restano modifiche, DreamShow chiede «Modifiche non salvate. Salvare?».

MaskCtl avviato automaticamente

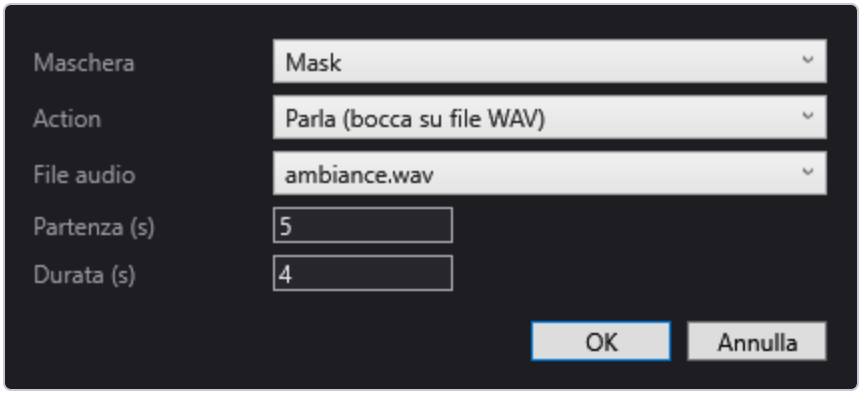
Quando la sala dichiara almeno una maschera e nessun MaskCtl è in esecuzione, DreamShow lo avvia, ridotto a icona nella barra delle applicazioni. Il registro annota «MaskCtl avviato automaticamente (pipe maskctl)». Problemi possibili, segnalati nel registro:

- «MaskCtl.exe non trovato: …» o «MaskCtl.exe non è indicato (Sala → Maschere LED…): le maschere non saranno comandate»;
- «Avvio di MaskCtl impossibile: …».

I blocchi Maschera…

Nel pannello **Librerie**, l'elenco **Altri** contiene **Maschera…**. Lo trascini su una traccia: si apre subito la finestra **Blocco Maschera** (se la annulla, non viene creato alcun blocco). Per modificare un blocco: doppio clic, oppure clic destro > **Proprietà…**.

Sulla timeline, il blocco mostra 🎭, il nome della maschera e l'azione, per esempio « 🎭 Maschera: Viso: Rabbia».



Le impostazioni comuni

- **Maschera**: la maschera interessata.
- **Azione** («Action»): l'azione (qui sotto).
- **Partenza (s)**: l'istante, dall'inizio della scena, in cui parte l'ordine.
- **Durata (s)**: la lunghezza del blocco sulla timeline; per **Parla**, segue la durata del file finché non la cambia.
- **OK** / **Annulla**.

Le azioni

- **Viso del catalogo** — **Viso**: uno dei 20 visi del catalogo di MaskCtl, visualizzati con la loro chiave:
  - le **bocche** (per comporre un parlato a mano): Riposo (rest), Labbra chiuse (m/b/p), Denti serrati (s/z), Labbro e denti (f/v), Lingua ai denti (th), Lingua alta (n/d/t), i breve (ih), r (rr), o piccolo cerchio (oo), i/e largo e piatto (ee), e aperta (eh), eu ovale (uh), l lingua sollevata (ll), o rotonda media (oh), o aperta (aw), a larga (ah), a molto aperta (aa);

    - le **espressioni**: Rabbia (colere), Sorpresa (surprise), Tristezza (triste).
- **Immagine memorizzata (numero)** — **Immagine memorizzata n.**: «0-19 = i volti del catalogo MaskCtl; oltre, le Sue immagini memorizzate.»
- **Immagine di fabbrica (numero)** — **Immagine di fabbrica n.**: un'immagine integrata nella maschera.
- **Animazione di fabbrica (numero)** — **Animazione di fabbrica n.**: un'animazione integrata nella maschera. Per queste due azioni: «Numero nel catalogo interno della maschera. Sfogliarli in Sala → Maschere LED… (frecce ◀ ▶).»
- **Sequenza di immagini memorizzate** — «Emplacements» (Slot): «Numeri separati da virgole (massimo 10): la maschera concatena le immagini da sola, alla velocità impostata.»
- **Parla (bocca su file WAV)** — **File audio**: un file WAV della cartella dei media dello show. L'elenco propone solo WAV; se non ce ne sono: «Nessun WAV nella cartella media dello show (la bocca richiede un WAV).». La bocca si muove a ritmo su questo file; **l'audio in sé non viene riprodotto da questo blocco** (vedere più avanti).
- **Viso animato (battito di ciglia)**: un viso vivo che batte le palpebre.
- **Arresta l'animazione / il parlato**: ferma la sequenza di immagini, l'animazione o il parlato in corso.
- **Testo scorrevole** — **Testo**: un testo che scorre sulla maschera.
- **Luminosità** — **Livello (0-255)**: 200 per impostazione predefinita.
- **Velocità di scorrimento** — **Velocità (0-255)**: velocità del testo e delle sequenze di immagini; 50 per impostazione predefinita.
- **Modalità di visualizzazione** (campo **Modalità**): **Fisso**, **Lampeggiante**, **Scorri a sinistra**, **Scorri a destra**, **Fisso personalizzato**.
- **Buio (spegni)**: spegne la visualizzazione (luminosità 0).

La sincronizzazione labiale

La bocca «parla» a partire da una sequenza calcolata da MaskCtl su un file **WAV**:

1. All'apertura dello show, e dopo ogni modifica, DreamShow individua i blocchi **Parla** e le battute di robot che animano una bocca di maschera.
2. Per ogni file WAV che non ha ancora la sua sequenza, chiede a MaskCtl di calcolarla. Il registro annota «Analisi della bocca da parte di MaskCtl: …». MaskCtl scrive un file con lo stesso nome e l'estensione `.seq` accanto al WAV.
3. Al passaggio del blocco, la maschera riproduce questa sequenza.

Due modi per far parlare un personaggio:

- **Un attore mascherato**: collochi il file audio in un blocco audio (per l'impianto audio) **e** un blocco Maschera **Parla** con lo stesso file, alla stessa partenza.
- **Un robot con una maschera**: un solo blocco Robot **Pronuncia (file audio)**, con **Bocca della maschera** impostato su questa maschera (vedere I robot umanoidi). Il **Ritardo voce del robot → bocca (ms)** allinea allora la bocca alla voce reale del robot; si applica solo a questo caso.

Il ritardo voce / bocca

L'altoparlante di un robot può emettere il suono un po' dopo l'ordine. Per compensare:

1. Faccia dire una battuta al robot con la bocca della maschera, e osservi.
2. Se la bocca è **in anticipo** sulla voce, imposti un ritardo **positivo** (in millisecondi): la bocca parte altrettanto più tardi.
3. Se la bocca è **in ritardo**, imposti un ritardo **negativo**: l'ordine parte prima verso il robot.
4. **Salvi** e riprovi finché i due coincidono.

Passo per passo

Dichiarare una maschera nuova

1. Accenda la maschera, chiuda la sua app mobile.
2. Apra **Sala > Maschere LED...**, clicchi su **Cerca (6 s)** (spunti **tutti i dispositivi Bluetooth** se non compare nulla).
3. Selezioni la maschera trovata, clicchi su **+ Aggiungi la maschera selezionata**, poi **Salva**.
4. Clicchi su **Riconnetti**: MaskCtl si collega alla maschera.
5. Provi con **Riposo**, **Sorpresa**, **Buio**, **Accendi**.

Far parlare un attore mascherato

1. Converta la battuta in WAV e la copi nella cartella dei media dello show.
2. Collochi il WAV su una traccia audio nell'istante voluto.
3. Su un'altra traccia, alla stessa partenza, trascini **Maschera...**, azione **Parla (bocca su file WAV)**, scelga lo stesso file, **OK**.
4. Attenda qualche secondo che il registro indichi l'analisi della bocca, poi riproduca la scena.

Buono a sapersi

- MaskCtl non legge gli MP3: la bocca richiede un WAV. Creare uno show con un'IA fabbrica da sola questo WAV a partire da un m4a o da un mp3.
- Se sostituisce un WAV con una nuova versione con lo stesso nome, elimini il suo file `.seq`: DreamShow ricalcola la sequenza solo se non esiste.
- Una maschera già connessa a MaskCtl non compare nella ricerca: è normale.
- Lo show si prepara e si simula senza maschera.

Vedere anche

- I robot umanoidi
- La timeline della scena

- Audio e video nella timeline
- Creare uno show con un'IA
- Risoluzione dei problemi

Le prese connesse

DreamShow può accendere o spegnere prese elettriche durante uno show: togliere l'alimentazione ai proiettori architetturali di notte, ridarla prima dell'apertura, avviare una macchina del fumo o un'insegna al momento giusto. Sono supportati quattro tipi di prese:

Tipo	Cosa serve	Impostazione della presa
Home Assistant	un server Home Assistant che conosce già la presa (Zigbee tramite ZHA o Zigbee2MQTT, Wi-Fi…)	l'entità, per esempio `switch.facciata`
Zigbee2MQTT	una chiavetta USB Zigbee, Zigbee2MQTT e un server MQTT (Mosquitto…), senza Home Assistant	il topic del dispositivo, per esempio `zigbee2mqtt/presa_facciata`
Shelly (Wi-Fi)	nient'altro: DreamShow parla direttamente con la presa	il suo indirizzo IP
Tasmota (Wi-Fi)	nient'altro: DreamShow parla direttamente con la presa	il suo indirizzo IP

Per aprirla: menu **Sala > Prese connesse…**.

I gateway

In alto nella finestra, le impostazioni comuni a tutte le prese:

- **Home Assistant: indirizzo** (per esempio `http://homeassistant.local:8123`) e **Token di accesso**. Il token si crea in Home Assistant: il vostro profilo → Sicurezza → Token di accesso a lunga durata → Crea token. Viene salvato nel file della sala.
- **Server MQTT: indirizzo**, **porta** (di solito 1883), **Nome utente MQTT** e **Password MQTT**: il server MQTT usato da Zigbee2MQTT. Lasciate vuoto il nome utente se non ne richiede uno.

Le prese Shelly e Tasmota non ne hanno bisogno.

Le prese

- **+ Presa** aggiunge una presa, **− Elimina** rimuove quella selezionata.
- **Nome**: il nome scelto nei blocchi della timeline (due prese non possono avere lo stesso nome).
- **Tipo**: Home Assistant, Zigbee2MQTT (MQTT), Shelly (Wi-Fi) o Tasmota (Wi-Fi).

- **Entità**, **Topic Zigbee2MQTT** o **Indirizzo IP**, secondo il tipo. Fissate l'indirizzo IP delle prese Wi-Fi nel router, altrimenti può cambiare.
- **Relè n.** (Shelly e Tasmota): 0 per il primo relè; utile per i moduli a più relè, per esempio un modulo nel quadro elettrico che taglia due linee di proiettori.
- **Accendi**, **Spegni**, **Leggi lo stato**: prova immediata della presa selezionata con le impostazioni correnti (anche non salvate). Il risultato appare accanto: « Presa: accesa », « Presa: spenta » o il motivo di un errore (token rifiutato, nessuna risposta, indirizzo non impostato…).
- **Salva** salva l'elenco nella sala.

Per Shelly, DreamShow riconosce da solo le due generazioni di dispositivi (l'API « RPC » degli Shelly Plus, Pro e Gen3 e l'API dei primi Shelly).

Il blocco Presa…

In **Librerie**, elenco **Altri**, trascinate **Presa…** su una traccia della timeline. Scegliete la presa e l'azione: **acceso**, **spento** o **commuta** (inverte lo stato attuale). Sulla timeline il blocco mostra 🔌, il nome della presa e l'azione.

Il comando parte quando la testina di lettura raggiunge il blocco, nello show come durante la riproduzione nell'editor. Non blocca mai lo show: se la presa non risponde, il registro lo segnala (categoria « prese ») e lo show prosegue.

Nella finestra del conduttore

Finché la finestra del conduttore è aperta, una fascia 🔌 **Prese**, in fondo al grande pannello di sinistra, elenca le prese della sala con il loro stato, riletto ogni 10 secondi: ● **accesa** (verde), ○ **spenta**, ⚠ **irraggiungibile** (arancione: la presa o il suo gateway non risponde) o ◌ **stato sconosciuto** (non ancora letto). Le prese Zigbee2MQTT segnalano inoltre ogni cambiamento appena avviene.

Illuminazione architetturale: un esempio

Per una facciata che si accende al tramonto e si spegne all'1:

1. Un blocco **Attendere un'ora, una data, il sole…** impostato sul tramonto, poi un blocco **Presa…** « Facciata » su **acceso**, poi, uno o due secondi dopo, i blocchi luce (il tempo di avvio dei proiettori).
2. Più avanti, un blocco **Attendere…** impostato sull'1:00, blocchi luce a zero, poi un blocco **Presa…** « Facciata » su **spento**.

Buono a sapersi

- Il PC di regia deve essere sulla stessa rete delle prese Wi-Fi, del server Home Assistant o del server MQTT.
- Con Zigbee2MQTT lo stato reale della presa torna via MQTT: la finestra lo mostra dopo **Leggi lo stato**.
- Il token di Home Assistant e la password MQTT sono salvati in chiaro nel file della sala: non condividete questo file fuori dal vostro gruppo.

Vedi anche

- Le attese
- L'illuminazione architetturale

Show, file e progetti

Questa pagina descrive il menu **File** (creare, aprire, salvare uno show, esportare o importare un progetto completo) e spiega dove DreamShow archivia le Sue sale, i Suoi show, i Suoi media e le Sue impostazioni.

Per aprirlo: menu **File**. Scorciatoia: Ctrl+S per salvare.

Show, sala, progetto: di che cosa si parla?

- Uno **show** è il Suo spettacolo: la serie delle scene, le loro timeline e i loro stati finali. È un file `<nome>.show.json`.
- Una **sala** descrive il luogo e il materiale: proiettori, indirizzi, posizioni, gruppi, schermi, connessioni DMX. È un file `<nome>.venue.json`. Una sala può servire a più show.
- Uno show è legato alla sua sala **dal nome della sala**. Quando apre uno show, DreamShow passa automaticamente alla sua sala (se esiste).
- Il **progetto** è tutta la cartella dei dati di DreamShow: tutte le sale, tutti gli show, i media, gli effetti, le palette, le traiettorie e le impostazioni.

Il menu File

Nuovo show…

Crea uno show vuoto sulla sala attiva.

1. Se lo show in corso ha modifiche non salvate, DreamShow chiede **Salvare le modifiche dello show?**.
2. Una piccola finestra **Nuovo show** chiede **Nome dello show:**. Digiti il nome poi **OK**. Chiudere questa finestra senza nome annulla.
3. Se esiste già uno show con questo nome: «Esiste già uno show «…». Sovrascriverlo?». **No** annulla.
4. Lo show viene creato con una sola scena, «Scena 1», salvato subito e aperto.

Il file viene creato nella stessa cartella dello show in corso.

Apri uno show…

Apre un file `*.show.json` (selettore di file, filtro «Show DreamShow»), partendo dalla cartella dello show in corso. DreamShow propone prima di salvare lo show in corso se è stato modificato.

All'apertura:

- se lo show è stato preparato per un'altra sala rispetto alla sala attiva, DreamShow passa a questa sala; se non la trova, mantiene la sala attuale e lo scrive nel **Registro** («Lo show fa riferimento alla sala « … », non trovata — sala attuale mantenuta (…)»);
- la prima scena viene selezionata e la riproduzione viene azzerata;
- lo show viene aggiunto in cima ai **Show recenti**.

Show recenti

Gli ultimi 10 show aperti, il più recente per primo, numerati («1 nome.show.json», «2 …»): digiti la cifra per aprirlo con la tastiera quando il sottomenu è aperto. Lo show aperto è in grassetto. Il tooltip indica il percorso completo. **(nessuno)** viene visualizzato quando l'elenco è vuoto.

Un file che non esiste più viene rimosso dall'elenco con il messaggio «File non trovato: …».

Salva (Ctrl+S)

Salva lo show in corso. Un messaggio «✓ show salvato (HH:mm:ss)» viene visualizzato per qualche secondo accanto al titolo dello show, e l'asterisco `*` che segnalava modifiche scompare.

A ogni salvataggio, DreamShow:

- scrive prima un file temporaneo, poi sostituisce il vecchio: un'interruzione durante il salvataggio non può distruggere la versione precedente;
- conserva una copia della versione precedente nella sottocartella `autosave` (vedere più avanti);
- annota nello show il nome della sala attiva (è lei che verrà riaperta con questo show).

Salva con nome…

Salva lo show con un altro nome (filtro «Show DreamShow», estensione `.show.json` aggiunta se necessario), poi continua a lavorare su questo nuovo file.

Ogni show ha la propria cartella dei media: DreamShow **copia** i media del vecchio show nella cartella dei media del nuovo nome (solo i file che non vi sono già). Un messaggio indica «… media copiati verso …». Lo show salvato con un altro nome è così completo e indipendente dall'originale.

Telecomando (tasti GO)…

Assegna i tasti di un telecomando 2,4 GHz alle azioni GO / Passo precedente / Blackout della scaletta. Vedere Il telecomando (tasti GO).

Apri la cartella dei media dello show

Apre in Esplora risorse di Windows la cartella dei media dello show in corso (`data\medias\<nome dello show>`), creandola se non esiste. È qui che vanno gli audio, i video e i flussi DMX usati dallo show. I media sono richiamati **solo dal loro nome**, mai da un percorso completo: un progetto si sposta da un PC all'altro senza rompere nulla.

Per aggiungere media, usi di preferenza il pulsante **Importa media…** del pannello dei media, che li copia in questa cartella. Vedere Audio e video nella timeline.

Esporta il progetto completo (zip)…

Patch della sala, proiettori, show, effetti e media — per trasferirli su un altro PC.

1. Se lo show in corso ha modifiche, viene salvato prima, senza domande.
2. Scelga dove salvare il file zip (nome proposto: `<nome della sala>-dreamshow.zip`, gli spazi sostituiti da trattini).
3. DreamShow mette nello zip **tutta la cartella dei dati**, sottocartelle comprese, tranne le copie della cartella `autosave` e la disposizione della schermata (`dreamshow.ui.json`).
4. Un messaggio indica la dimensione dello zip e la sua posizione: «Progetto esportato (… MB): …».

Importa un progetto (zip)…

Carica un progetto esportato da un altro PC (o un backup).

1. Scelga il file zip (filtro «Progetto DreamShow»).
2. Confermi: «L'importazione sostituisce i file del progetto attuale con lo stesso nome (sala, show, effetti, media). Continuare?»
3. I file dello zip vengono copiati nella cartella dei dati, sostituendo quelli con lo stesso nome. I file che non sono nello zip restano al loro posto.
4. «Progetto importato — l'applicazione verrà riavviata per caricarlo.»: DreamShow si riavvia da solo.

Crea uno spettacolo con un'IA…

Vedere Creare uno show con un'IA.

Stream DMX da un'IA…

Richiesta da incollare in una chat IA (sala, proiettori, musica), poi importazione verificata dello stream ottenuto. Vedere Stream DMX da un'IA.

Esporta per un player autonomo…

Flusso DMX (.DmxStreaming) riprodotto senza PC da un ESP32, un Raspberry Pi o un mini-PC. Vedere Il player autonomo.

Importa uno show ppshow…

Per gli utenti del software ppshow: ricrea uno show DreamShow da una cartella di show ppshow (il file `dmx.ini` e gli audio), abbinando i proiettori **per indirizzo DMX** alla sala attuale. La sala attiva deve quindi riflettere esattamente il parco ppshow.

1. Scelga la cartella dello show ppshow (titolo del selettore: «Cartella dello show ppshow (contenente dmx.ini)»). Senza `dmx.ini`: «Questa cartella non contiene dmx.ini (non è uno show ppshow).»
2. Indichi il **Nome dello show DreamShow:** (viene proposto il nome della cartella). Se questo show esiste già, DreamShow chiede se sovrascriverlo.
3. Gli audio vengono copiati nella cartella dei media del nuovo show.
4. Viene visualizzato un bilancio: numero di passi ppshow e di scene create (passi in sequenza automatica possono essere fusi), stati di proiettori e di teste mobili abbinati, stati di canali (dimmer), passi con nome, comandi supplementari, audio e cambi di livello sonoro. I proiettori ppshow senza un proiettore DreamShow allo stesso indirizzo vengono ignorati e contati.

Dove sono archiviati i file

Tutto è nella cartella `data`, accanto a `DreamShow.exe` (in un'installazione normale: `C:\Users\<Lei>\AppData\Local\Programs\DreamShow\data`). Il modo più semplice per accedervi: **File > Apri la cartella dei media dello show**, poi risalire di due livelli.

Elemento	Posizione
Sale	`data\<nome>.venue.json` (una per sala)
Show	`data\<nome>.show.json`
Media di uno show	`data\medias\<nome dello show>\` (una cartella per show)
Effetti	`data\effects.json` (comuni a tutti gli show)
Palette	`data\palettes.json` (comuni a tutti gli show)
Traiettorie	`data\trajectoires\<nome>.traj.json` (una per traiettoria)
Definizioni dei proiettori	`data\fixtures\`; le Sue definizioni modificate in `data\fixtures\custom\`, quelle aggiornate online in `data\fixtures\online\`
Copie delle versioni precedenti	`data\autosave\`
Impostazioni di DreamShow	`data\dreamshow.settings.json` (lingua, show recenti, tasti GO, MIDI, OSC, telecomando web…)

Disposizione della schermata	`data\dreamshow.ui.json`
Traduzioni	`data\lang\`
Marcatore di ripresa dopo un crash	`recovery.json`, nella cartella `DreamShow` dei dati locali del Suo account Windows (`%LOCALAPPDATA%\DreamShow`) (vedere Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente)

La cartella autosave: le versioni precedenti

Ogni volta che uno show, una sala o le palette vengono salvati, DreamShow copia prima la versione che sta per essere sostituita in `data\autosave`, con la data e l'ora nel nome. Per esempio, salvare `concert.show.json` il 5 ottobre 2026 alle 14:32:10 conserva la vecchia versione come `concert.show-20261005-143210.json`.

DreamShow non salva lo show da solo a intervalli regolari: si ricordi di Ctrl+S. La cartella `autosave` non viene mai svuotata automaticamente.

Passo per passo

Ripartire da uno show esistente per un nuovo spettacolo

1. Apra lo show di partenza (**File > Apri uno show...**).
2. **File > Salva con nome...**, digiti il nuovo nome.
3. Lavora ora sulla copia, con la propria copia dei media. L'originale non viene modificato.

Trasferire un progetto sul PC di regia

1. Sul PC di preparazione: **File > Esporta il progetto completo (zip)...**, salvi lo zip su una chiavetta USB.
2. Sul PC di regia (DreamShow installato): **File > Importa un progetto (zip)...**, scelga lo zip, confermi.
3. DreamShow si riavvia. Apra lo show con **File > Apri uno show...** se non è lui ad aprirsi.
4. Verifichi **Sala > Connessioni DMX...**: le interfacce del PC di regia possono essere diverse.

Tornare a una versione precedente di uno show

1. In DreamShow, apra un altro show (o esca da DreamShow), per non lavorare sul file che sta per sostituire.
2. In Esplora risorse, apra la cartella `data`. Per conservare la versione attuale, rinomini per esempio `concert.show.json` in `concert-actuel.show.json`.
3. Apra la sottocartella `autosave` e individui la copia con la data e l'ora giuste, per esempio `concert.show-20261005-143210.json`.

4. La copi nella cartella `data` e la rinomini esattamente come lo show originale: `concert.show.json`. Ritrova così la sua cartella dei media `medias\concert`.
5. In DreamShow, **File > Apri uno show...** e scelga `concert.show.json`.

Buono a sapersi

- L'asterisco `*` dopo il titolo dello show segnala modifiche non salvate. DreamShow chiede di salvare prima di aprire un altro show, di crearne uno, di lanciare un assistente e all'uscita.
- Uscendo, DreamShow chiede «Uscire da DreamShow?» (o «Uno spettacolo è IN CORSO. Uscire comunque da DreamShow?» se la finestra della scaletta è aperta).
- La cartella dei media di uno show dipende dal **nome del suo file**. Se rinomina un file `.show.json` in Esplora risorse, rinomini anche la sua cartella in `medias`, oppure usi piuttosto **Salva con nome...**.
- Uno show è legato alla sua sala dal nome della sala. Rinomini una sala con **Sala > Rinomina la sala...**, che aggiorna gli show che vi fanno riferimento: vedere Cambiare, rinominare, duplicare una sala.
- L'esportazione del progetto contiene tutta la cartella dei dati, compresa la libreria dei proiettori e le Sue impostazioni (lingua, tasti, MIDI, OSC...). L'importazione sostituisce quindi anche le impostazioni del PC che lo riceve.
- Salvi il Suo show prima di importare un progetto: al riavvio che segue l'importazione, DreamShow propone di salvare lo show in corso, e rispondere **Sì** riscriverebbe questo show sopra un file con lo stesso nome appena portato dall'importazione.
- Prima di un aggiornamento di DreamShow, esporti il progetto: vedere Installazione, lingue e aggiornamenti.

Vedere anche

- Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente
- Cambiare, rinominare, duplicare una sala
- Audio e video nella timeline
- Le librerie
- Installazione, lingue e aggiornamenti

Risoluzione dei problemi

Questa pagina raccoglie i problemi più frequenti e la procedura da seguire per ciascuno. Il primo riflesso è sempre lo stesso: guardare il pannello **Registro**, dove DreamShow annota ciò che fa e ciò che non va (righe **AVV** per gli avvisi, **ERR** per gli errori).

Il registro, il Suo primo strumento

Il pannello **Registro** mostra i messaggi di DreamShow, con l'ora e la sorgente (dmx, video, audio, robot, maschere, display…).

- Le caselle **Info**, **Avv.**, **Errori** e **Debug** scelgono i messaggi visualizzati (Debug, molto prolisso, è deselezionato per impostazione predefinita).
- **Cancella** svuota la visualizzazione.
- **Copia**: «Copia il registro visualizzato negli appunti». Incolli queste righe in una richiesta di aiuto: dicono esattamente che cosa è successo.
- **Segui** fa scorrere il registro sui messaggi più recenti.

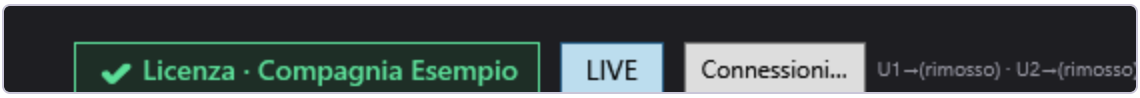
Vedere Registro, Audio e Orologio.

Non esce nulla verso i proiettori (DMX)

Verifichi in quest'ordine:

1. **Il pulsante LIVE**, in alto a destra. Acceso, la scena selezionata viene inviata alle interfacce; spento, «non parte più alcun frame, continua solo la simulazione». Non ha effetto in modalità spettacolo.
2. **La modalità visualizzatore.** Durante **DMX > Modalità visualizzatore (Art-Net / sACN ricevuto)…**, DreamShow tace: la sua uscita è interrotta. Arresti questa modalità.
3. **Le connessioni.** Accanto al pulsante **Connessioni…** (in alto nella schermata), un testo riassume le uscite in servizio; il suo tooltip elenca gli eventuali errori. Apra **Sala > Connessioni DMX…** e verifichi che ogni universo usato abbia un'interfaccia (e non «Nessuna»). Vedere Le connessioni DMX.
4. **Che cosa invia DreamShow.** Apra **DMX > Valori DMX…**: se i valori si muovono mentre la scena è in riproduzione, DreamShow sta inviando; il problema è tra il PC e i proiettori.
5. **A seconda dell'interfaccia:**
    - **Art-Net**: l'indirizzo IP del nodo deve essere sulla stessa rete del PC, e il numero di universo di rete deve corrispondere a quello impostato nel nodo. Il firewall di Windows deve autorizzare DreamShow (vedere più avanti).

    - **sACN**: verifichi il numero di universo (da 1 a 63 999), e che la rete lasci passare il multicast, oppure indichi l'indirizzo IP del ricevitore.
    - **USB DMX PRO**: la porta COM dell'interfaccia deve figurare nell'elenco «Porte COM: …» della finestra **Connessioni DMX**; altrimenti, verifichi il collegamento e il driver dell'interfaccia.
    - **uDMX**: l'interfaccia usa il driver libusbK.
6. **I proiettori.** L'indirizzo DMX e la modalità (numero di canali) impostati su ogni proiettore devono essere quelli di **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**. Verifichi i cavi e la terminazione a fine linea.
7. **Testare un canale. DMX > Fader DMX…** forza dei canali a mano sopra la scaletta: alzi il canale di intensità di un proiettore per verificare che risponda. Vedere Valori DMX e fader DMX.



Un proiettore fa cose strane

- Modalità DMX sbagliata: il proiettore è impostato su un numero di canali diverso da quello dichiarato nella sala. Allinei i due.
- Sovrapposizione di indirizzi: due proiettori condividono dei canali. Verifichi gli indirizzi in **Sala > Proiettori, indirizzi, posizioni…**.
- Definizione errata: la corregga in **Sala > Libreria dei proiettori…**. Vedere La libreria dei proiettori.
- Una testa mobile punta male: verifichi la sua posizione, il suo orientamento e il suo aggancio nella sala, oppure la calibri. Vedere La calibrazione delle teste mobili.

Il video non parte

I video su monitor sono riprodotti da **ppvideoplayer**, installato con DreamShow. DreamShow lo avvia da solo, **ridotto a icona nella barra delle applicazioni**, quando lo show contiene dei video. Legga il registro (sorgente «video»):

- «ppvideoplayer avviato automaticamente (lo show contiene video)» poi «ppvideoplayer pronto — cartella media e caricamenti trasmessi»: tutto bene lato avvio.
- «Lo show contiene video ma ppvideoplayer non è stato trovato (…)»: il lettore non è nelle posizioni indicate; reinstalli DreamShow.
- «ppvideoplayer avviato ma la sua pipe non risponde (15 s) — nuovo tentativo tra 30 s.»: il lettore si avvia male; attenda il nuovo tentativo, oppure lo riavvii (vedere sotto).
- «ppvideoplayer tourne (…) mais son pipe est absent — instance morte, elle est arrêtée et relancée.» (ppvideoplayer è in esecuzione (…) ma la sua pipe è assente — istanza morta, viene fermata e riavviata.): DreamShow ha riparato da solo.

Verifichi anche:

1. Che il file video sia effettivamente nella cartella dei media dello show (**File > Apri la cartella dei media dello show**).
2. Che lo schermo scelto esista: **Sala > Schermi...**, pulsante 🔎 **Identifica lo schermo** (una mira compare sul monitor; un clic o un tasto la chiude), poi ▶ **Prova il video**.
3. **ppvideoplayer vede solo i monitor collegati al suo avvio.** Se collega uno schermo in seguito, clicchi su ⟳ **Riavvia ppvideoplayer** in **Sala > Schermi...**.

Vedere Gli schermi video e Audio e video nella timeline.

Nessun audio

- DreamShow riproduce gli audio da sé, sull'**uscita audio predefinita di Windows**: non ha un'impostazione di uscita propria. Cambi l'uscita predefinita nelle impostazioni audio di Windows se necessario.
- Guardi i livelli del pannello **Audio** (sinistra / destra): un blocco **Livello sonoro** della timeline può averli abbassati.
- Il registro (sorgente «audio») segnala un file assente: «File non trovato: ...». Il file deve trovarsi nella cartella dei media dello show.
- 🔇 **Disattiva i suoni** (pannello **Audio**, e finestra della scaletta) ferma immediatamente tutti gli audio in corso.

Vedere Registro, Audio e Orologio.

DreamShow è lento, la simulazione scatta

- **Spegnere la simulazione: pulsante** ⏻, in alto nel pannello **Sala** (la simulazione). Spento, «la sala non viene più calcolata né disegnata (2D e 3D), alleggerendo processore e scheda grafica durante uno spettacolo. L'uscita DMX non è interessata.» Il pannello mostra «Simulazione disattivata — il pulsante ⏻ la riaccende. L'uscita DMX continua normalmente.» Questa impostazione viene conservata al prossimo avvio: se la simulazione resta nera, verifichi questo pulsante.
- **Abbassare la qualità 3D**: in vista 3D, l'elenco accanto a **2D / 3D** propone **Basic** (coni piatti), **Standard** (nucleo e alone sfumati, macchie d'impatto morbide) e **Massima** (rendering tramite scheda grafica, fasci volumetrici). Scelga Basic su un PC modesto.
- **Passare al 2D**, nettamente più leggero del 3D.
- La piccola riga sotto la simulazione indica la frequenza di aggiornamento e il costo di un frame; la barra in alto della schermata principale indica la frequenza reale del motore.
- Il motore continua a riprodurre lo show anche se la visualizzazione è lenta: la luce non viene rallentata dalla simulazione.

Vedere La simulazione 2D e 3D.

Firewall di Windows e rete

Diverse funzioni di DreamShow passano dalla rete: Art-Net, sACN, il telecomando web, il telecomando OSC, i tablet del seguipersona, i display, i player video IP, i robot, la modalità visualizzatore. La prima volta, Windows può chiedere se autorizzare DreamShow sulla rete: **accetti** (almeno per le reti private). Se ha rifiutato, autorizzi DreamShow nelle impostazioni del firewall di Windows.

Porte usate (per un amministratore di rete):

Funzione	Porta
Art-Net (uscita e modalità visualizzatore)	UDP 6454
sACN (uscita e modalità visualizzatore)	UDP 5568
Telecomando OSC	8000 per impostazione predefinita (modificabile)
Telecomando web	8092 per impostazione predefinita (modificabile)
Tablet del seguipersona	TCP 8090
Display backstage	TCP 8091
Player video IP	TCP 5555
Robot	TCP 5210 (verso il robot), UDP 5211 (annunci)

Per i tablet e i display: l'indirizzo visualizzato da DreamShow è il primo indirizzo di rete del PC. Se ha più schede (Wi-Fi e cavo, scheda virtuale…), usi il suo indirizzo sulla rete dei dispositivi.

Tablet, display, robot, maschere

- **Un tablet del seguipersona non si connette**: stessa rete, firewall, indirizzo con `:8090`. Vedere Il seguipersona su tablet.
- **Un display resta vuoto**: verifichi il nome della zona nell'indirizzo, e che un blocco Display… punti davvero a questo display. Vedere I display backstage.
- **Il robot non si muove**: è **ARMATO** (pulsante 🤖)? Altrimenti il registro annota «… DISARMATO — comando ignorato: …». Vedere I robot umanoidi.
- **La maschera non risponde**: accesa, non associata in Windows, app mobile chiusa, pulsante **Riconnetti**. Vedere Le maschere LED.

Dopo un crash o un'interruzione di corrente

Riavvii DreamShow. Se si è arrestato durante uno spettacolo o una modifica (nelle ultime 6 ore), mostra la finestra **Ripresa dopo un'interruzione**: «DreamShow si è arrestato … (ultimo punto: …).»

con lo show, la scena e la posizione, e propone di **riprendere esattamente da quel punto** (**Sì, riprendi** / **No**). Vedere Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente.

I Suoi file sono protetti: ogni salvataggio conserva anche una copia datata in una sottocartella `autosave` della cartella dei dati.

Se il crash si ripete, annoti la versione (**? > Informazioni su DreamShow…**), che cosa stava facendo, e copi il registro (pulsante **Copia**) per il supporto.

La disposizione della schermata è andata persa

Il pulsante ↻ **UI**, in alto a destra, ripristina la disposizione predefinita dei pannelli. Vedere Panoramica della schermata principale.

Vedere anche

- Le connessioni DMX
- Valori DMX e fader DMX
- Gli schermi video
- La simulazione 2D e 3D
- Ripresa dopo un crash o un'interruzione di corrente
- Installazione, lingue e aggiornamenti

Scorciatoie da tastiera

Questa pagina elenca tutte le scorciatoie da tastiera e da mouse di DreamShow, finestra per finestra. I tasti della finestra della scaletta (GO, precedente, buio) si cambiano in **File > Telecomando (tasti GO)...**; gli altri sono fissi.

Ovunque nella schermata principale (editor)

Tasto	Azione
Spazio	**GO**: passa alla scena successiva, come il pulsante **GO (Spazio)** del pannello **Scene**. Nessun effetto quando il cursore si trova in una zona di testo, o su una casella o un elenco a discesa.
Ctrl+S	Salva lo show (come **File > Salva**).
Tasto atteso da un blocco «Attendere un tasto...»	Quando la timeline è ferma su questo blocco, il tasto scelto fa ripartire la riproduzione. Ha la precedenza su qualsiasi altra scorciatoia.

Nell'editor, solo la barra spaziatrice fa GO; il tasto Invio e i tasti del telecomando servono solo in modalità show.

Finestra della scaletta (modalità show)

Tasto	Azione
Spazio o **Invio** (predefiniti)	**GO**.
Backspace (predefinito)	◀ **Precedente**: torna alla scena precedente.
N (predefinito)	**BUIO**: buio generale, una seconda pressione lo rilascia.
F9	Passa dalla finestra completa alla ▭ **Miniatura** (piccola barra sempre in primo piano).
F11	Schermo intero (senza bordo) o ritorno alla finestra normale; esce prima dalla miniatura se necessario.
Tasto atteso da un blocco «Attendere un tasto...»	Fa ripartire la scaletta; ha la precedenza su qualsiasi altra scorciatoia.

I pulsanti della scaletta ricordano il primo tasto di ogni azione: «GO (Spazio)», «◀ Precedente (Backspace)», «BUIO (N)».

GO resta senza effetto sull'ultima scena e, in GO manuale, finché la timeline della scena in corso non è finita (il pulsante è allora disattivato).

Cambiare i tasti (telecomando)

File > Telecomando (tasti GO)… apre la finestra **Telecomando**, con tre sezioni: **GO (passo successivo)**, **Passo precedente** e **Blackout (buio)**.

- **+ Tasto…** poi prema il tasto (o il pulsante di un telecomando per presentazioni a 2,4 GHz, che invia tasti della tastiera): viene aggiunto all'azione.
- **Esc** durante l'acquisizione la annulla invece di aggiungere il tasto.
- Il piccolo pulsante di ogni tasto lo rimuove.
- **OK** salva. GO conserva sempre almeno un tasto: se li rimuove tutti, viene rimesso Spazio.

Vedere Il telecomando (tasti GO).

Timeline della scena

Gesto	Azione
Ctrl + rotella	Zoom orizzontale della timeline, centrato sul mouse.
Rotella sul righello (in alto nella timeline)	Zoom, senza Ctrl.
Clic sul righello	Posiziona la linea rossa in quell'istante.
Trascinare un blocco	Sposta la sua partenza (passo di 0,1 s, calamitato all'inizio o alla fine dei blocchi vicini).
Trascinare il bordo destro di un blocco	Cambia la sua durata (passo di 0,1 s).
Doppio clic su un blocco	Apre le sue proprietà; per un blocco effetto, passa alla modifica dell'effetto; per una traiettoria, apre il suo editor; per un effetto dinamico o un pixel mapping, apre la sua finestra delle impostazioni.
Clic destro su un blocco	Menu: **Proprietà…**, **Elimina**, e a seconda del blocco **Modifica l'effetto…**, **Modifica la traiettoria…**, **Sostituisci con la selezione + impostazioni correnti**.
Trascinare da Librerie	Un gruppo, un media, un effetto, una traiettoria o un elemento dell'elenco **Altri** rilasciato su una traccia crea un blocco.

Librerie

Tasto o gesto	Azione
Canc nell'elenco **Traiettorie**	Elimina la traiettoria selezionata (dopo conferma).
Doppio clic su una traiettoria	Apre il suo editor.
Doppio clic su un effetto	Modifica l'effetto.
Clic destro su un media	Menu del media; il clic destro seleziona prima l'elemento sotto il mouse.

Simulazione (pannello Sala)

Vista 2D (pianta):

Gesto	Azione
Clic su un proiettore	Lo seleziona o lo deseleziona.
Trascinare sulla pianta	Selezione con rettangolo: sostituisce la selezione.
Ctrl + trascinare	Aggiunge alla selezione i proiettori del rettangolo.
Con **Punta** premuto: **clic e trascinamento**	Le teste mobili selezionate seguono il mouse.
Con lo strumento **Zona**: **clic e trascinamento**	Traccia, sposta o ridimensiona la zona.

Vista 3D:

Gesto	Azione
Trascinare (pulsante sinistro o destro)	Ruota attorno alla sala.
Maiusc + trascinare, oppure **trascinare con la rotella premuta**	Fa scorrere la vista.
Rotella	Zoom avanti / indietro.
Clic (senza muoversi) su un proiettore	Lo seleziona o lo deseleziona.
Con **Punta** o lo strumento **Zona**: **clic e trascinamento**	Come in 2D, sulla superficie sotto il mouse.

Rotazione della zona: nella casella di rotazione (in gradi), **Invio** conferma il valore.

Vedere La simulazione 2D e 3D e Puntare e coprire una zona con le teste mobili.

Editor di traiettoria

Tasto o gesto	Azione
Doppio clic su una zona vuota della barra delle chiavi	Aggiunge un'immagine chiave in quell'istante.
Clic su una chiave	La seleziona; **trascinare** la sposta nel tempo.
Trascinare su una zona vuota	Fa scorrere l'anteprima.
Invio nella casella «Chiave — tempo (s):»	Applica il tempo digitato.

Vedere Le traiettorie.

Proiettori, indirizzi, posizioni (editor di sala)

Tasto	Azione
Ctrl+Z	Annulla (pulsante ↶).
Ctrl+Y	Ripeti (pulsante ↷).

Nella finestra **Aggiungi un proiettore — libreria QLC+**: digiti la ricerca, poi **freccia giù / freccia su** per scorrere l'elenco senza lasciare la casella, **Invio** (pulsante **Aggiungi**) o **doppio clic** per scegliere.

Valori DMX e fader DMX

Tasto o gesto	Finestra	Azione
Doppio clic su un canale	**Valori DMX…**	Apre i fader su questo canale.
Invio in «Primo canale»	**Fader DMX…**	Mostra la pagina che inizia da questo canale.
Invio nel valore di un fader	**Fader DMX…**	Applica il valore digitato.
Rotella su un fader	**Fader DMX…**	±1.
Maiusc + rotella	**Fader DMX…**	±10.

Vedere Valori DMX e fader DMX.

Altre finestre

Tasto	Finestra	Azione
T	**Audio-luce e tempo…**	Tap tempo (come il pulsante **TAP**), tranne quando il cursore si trova in una zona di testo.
Esc, qualsiasi tasto o un clic	Schermata di identificazione 🔎 **Identifica lo schermo** (**Sala > Schermi…**)	Chiude la schermata (si chiude anche da sola dopo qualche secondo).
Il tasto da attendere	Proprietà di un blocco **Attendere un tasto**	Dopo un clic su **Definisci…**, il tasto premuto diventa il tasto atteso.

In tutte le finestre di dialogo

- **Invio** conferma il pulsante predefinito (**OK**, **Aggiungi**, **Salva**… a seconda della finestra).
- **Esc** chiude senza confermare (pulsante **Annulla** o **Chiudi**), nelle finestre che ne hanno uno.
- Le normali zone di testo accettano Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+A, ecc.

Vedere anche

- La modalità show e la finestra della scaletta
- Il telecomando (tasti GO)
- La timeline della scena
- Le attese (tasto, ora, data, sole)
- La simulazione 2D e 3D

Glossario

Le parole del mestiere e quelle di DreamShow, con una breve definizione. I termini sono in ordine alfabetico.

A

- **Armare (un robot)**: autorizzare i blocchi Robot a far muovere il robot. Da disarmati, vengono ignorati. Vedere I robot umanoidi.
- **Art-Net**: protocollo che trasporta il DMX su una rete informatica (Ethernet, Wi-Fi), verso un **nodo** Art-Net che lo restituisce su cavo DMX. Ogni universo ha un numero di rete (da 0 a 32 767 in DreamShow).
- **Atmosfera**: impostazione d'insieme della luce (piena luce, giorno, sera, notte, interno caldo, esterno freddo, mistero, ingresso del pubblico, buio) usata dagli assistenti e dalla creazione di uno show con un'IA.
- **Attesa**: blocco di timeline che ferma la riproduzione fino a un tasto, una durata, un'ora, una data o l'alba / il tramonto. Vedere Le attese.
- **Attivazione**: il modo in cui una scena passa alla successiva: **GO manuale**, **Auto** (dopo un ritardo) o **Concatenata** (quando tutto ciò che contiene è finito).
- **Audio-luce**: funzione in cui la musica (microfono, ingresso di linea o audio del PC) fa variare l'intensità di un gruppo, con rilevamento del tempo. Vedere Audio-luce e tempo.
- **Auto**: attivazione di una scena che passa da sola alla successiva dopo un ritardo.
- **Auto-fade (disinserire l')**: casella che impedisce qualsiasi concatenamento automatico: si avanza tutto con il GO.
- **Autosave**: sottocartella in cui DreamShow conserva una copia datata di ogni file salvato.

B

- **Blocco**: elemento collocato su una traccia della timeline, con una partenza e spesso una durata: luce, effetto, audio, video, attesa, salto, robot, maschera, display…
- **BPM**: battiti al minuto, il tempo di una musica.
- **Buio**: spegnimento della luce. **BUIO** (finestra della scaletta) è il buio generale d'emergenza, che una seconda pressione rilascia; gli apparecchi manuali restano come sono.

C

- **Calibrazione (di una testa mobile)**: impostazione che registra dove punta una testa mobile su quattro angoli del palco (più due punti facoltativi sulla parete di fondo), perché punti con

precisione. Vedere La calibrazione delle teste mobili.

- **Canale (DMX)**: uno dei 512 valori di un universo, da 0 a 255. Un proiettore ne usa uno o più (intensità, rosso, verde, blu, pan, tilt…).
- **Canale fine (16 bit)**: secondo canale che affina un'impostazione (pan, tilt, intensità): i due insieme danno 65 536 passi invece di 256, per movimenti e dissolvenze senza scatti.
- **Cella**: parte di un proiettore che si regola separatamente (ogni LED di una barra, ogni pixel di una matrice, ogni testa di un proiettore multi-fascio).
- **Clock MIDI**: segnale di tempo inviato da un apparecchio MIDI, che DreamShow può seguire.
- **Concatenata**: attivazione di una scena che passa alla successiva non appena tutto ciò che contiene è finito.
- **Controlli manuali**: finestra che pilota a mano gli apparecchi dichiarati «manuali» (argano, alimentazione di teste mobili, shutter), imposti in permanenza, fuori sequenza. Vedere I controlli manuali.
- **Controluce**: proiettore collocato dietro gli attori, che li illumina da dietro.
- **Cour (destra)**: lato destro del palco visto dal pubblico.

D

- **Definizione (di proiettore)**: la descrizione di un modello: le sue modalità, i suoi canali e ciò che fa ogni valore. Formati importati: GDTF, QLC+ (.qxf), DJworld (.fxt).
- **Display (backstage)**: schermo informativo dietro le quinte o nei camerini, che visualizza una pagina web servita da DreamShow; i blocchi «Display…» della timeline vi inviano messaggi. Vedere I display backstage.
- **Dissolvenza**: passaggio progressivo da un'illuminazione a un'altra. La **dissolvenza verso la successiva** di una scena è la durata del passaggio verso la scena successiva, al GO o in automatico; la **dissolvenza in entrata** e la **dissolvenza in uscita** di un blocco fanno salire e scendere la sola intensità. Vedere Dissolvenze e mix.
- **DMX (DMX512)**: il linguaggio standard dei proiettori: una serie di 512 canali, inviata in continuo, circa 40 volte al secondo in DreamShow.
- **.DmxStreaming**: formato di file di DreamShow che registra un flusso DMX fotogramma per fotogramma. Serve al player autonomo e allo stream DMX da un'IA.

E

- **Effetto**: impostazione con nome di uno o più proiettori o gruppi, salvata nella libreria e riutilizzabile in tutti gli show.
- **Effetto dinamico**: blocco che fa variare un'impostazione (intensità, colore, arcobaleno, pan, tilt, cerchio, otto) secondo una forma d'onda, con ogni proiettore sfasato rispetto agli altri per creare un'onda, un inseguimento, un ventaglio… Vedere Gli effetti dinamici.
- **Etichetta**: nome breve e stabile di una scena (per esempio «pioggia»); i salti e le sequenze parallele puntano alla scena con questo nome, anche se si inseriscono o spostano scene. Vedere Salti ed etichette di scena.

F

- **Fader DMX**: finestra che forza dei canali a mano sopra la scaletta. Vedere Valori DMX e fader DMX.
- **Fixture**: parola inglese per «apparecchio di illuminazione»; DreamShow la usa per qualsiasi apparecchio con patch nella sala (proiettore, testa mobile, macchina del fumo, relè…); nell'interfaccia italiana compare come «proiettore».
- **Fondo palco (lontano)**: parte del palco più lontana dal pubblico.
- **Fotogramma chiave**: tappa registrata di una traiettoria (posizione e impostazioni delle teste mobili in un istante); DreamShow calcola il passaggio da un fotogramma chiave all'altro.
- **Frontale**: proiettore collocato davanti agli attori, dal lato del pubblico.

G

- **GDTF**: formato aperto di descrizione dei proiettori, fornito da molti produttori.
- **Go (GO)**: l'ordine di passare alla scena successiva, con il pulsante **GO**, la barra spaziatrice o un telecomando.
- **Gobo**: motivo ritagliato collocato davanti alla lampada di una testa mobile, che proietta una forma (stella, fogliame…).
- **Gruppo**: insieme con nome di proiettori della sala («Frontali», «Teste mobili»…), che si regola in un colpo solo.

H

- **HTP** («il più alto prevale»): regola di miscelazione in cui, tra due sorgenti, vince l'intensità più forte. DreamShow la applica all'intensità tra la scaletta e una sequenza parallela.

I

- **Indirizzo DMX**: numero del primo canale che un proiettore usa nel suo universo (da 1 a 512). Un proiettore a 8 canali all'indirizzo 17 occupa i canali da 17 a 24. L'indirizzo impostato sul proiettore deve essere quello dichiarato nella sala.
- **Ingresso del pubblico**: atmosfera luminosa di pre-spettacolo: la sala debolmente illuminata, il palco in penombra.
- **Invisibile**: impostazione di un apparecchio della sala che non viene disegnato né sulla pianta né nella simulazione (relè, alimentazione…), ma resta con patch e pilotato.

J

- **Jardin (sinistra)**: lato sinistro del palco visto dal pubblico.

L

- **Libreria dei proiettori**: l'insieme delle definizioni di proiettori note a DreamShow (più di 1 600, provenienti da QLC+ e da Polux), che si può completare. Vedere La libreria dei proiettori.
- **Librerie (pannello)**: pannello della schermata principale che contiene i gruppi, i media, gli effetti, le traiettorie e l'elenco **Altri**, da trascinare sulla timeline.
- **Linea rossa**: la linea verticale della timeline che mostra l'istante in riproduzione.
- **LIVE**: pulsante della schermata principale; acceso, la scena selezionata viene inviata alle interfacce DMX; spento, continua solo la simulazione.
- **Loop**: impostazione di una scena la cui timeline ricomincia da sola fino al GO (o fino a una durata massima).
- **LTC** (Linear Time Code): timecode trasportato sotto forma di segnale audio, su una traccia audio o un cavo audio.
- **LTP** («l'ultimo prevale»): regola di miscelazione in cui vince la sorgente più recente. DreamShow la applica a tutto tranne l'intensità (colore, posizione…) tra la scaletta e una sequenza parallela.

M

- **Maschera LED**: maschera con schermo di LED, pilotata in Bluetooth da MaskCtl, che visualizza volti, immagini o una bocca che parla. Vedere Le maschere LED.
- **MaskCtl**: programma fornito con DreamShow che collega le maschere LED al PC in Bluetooth.
- **Media**: i file audio, video e flussi DMX di uno show, archiviati nella cartella `medias\<nome dello show>`.
- **Messaggio scaletta**: testo visualizzato in grande durante una scena in modalità show: ciò che il direttore di scena attende prima di premere GO.
- **MIDI**: standard di comunicazione degli strumenti e dei controller musicali; DreamShow accetta controller MIDI (pulsanti, fader) e rinvia lo stato ai loro LED. Vedere I controller MIDI.
- **Mix**: su una stessa traccia, due blocchi luce che si sovrappongono si fondono l'uno nell'altro durante la sovrapposizione: colori e posizioni scivolano dall'uno all'altro. Vedere Dissolvenze e mix.
- **Modalità DMX**: configurazione di un proiettore che fissa il suo numero di canali e il loro ruolo (per esempio 8 canali o 16 canali). La modalità scelta nella sala deve essere quella impostata sull'apparecchio.
- **Modalità show**: uso in spettacolo, con la finestra della scaletta. Vedere La modalità show e la finestra della scaletta.
- **Modalità visualizzatore**: modalità in cui DreamShow riceve il DMX da un altro software o da una console luci (Art-Net o sACN) e lo visualizza nella sua simulazione, senza inviare nulla. Vedere La modalità visualizzatore.
- **MTC** (MIDI Time Code): timecode trasportato da un collegamento MIDI.

N

- **Nodo (Art-Net)**: box che riceve il DMX dalla rete e lo restituisce su prese DMX.

O

- **OSC** (Open Sound Control): protocollo di rete di comando, usato da TouchOSC, Companion, QLab… per pilotare DreamShow. Vedere Il telecomando OSC.

P

- **Palette**: colore, posizione o impostazione di fascio con nome, che si applica con un clic; modificare la palette modifica tutte le scene che la usano. Vedere Le palette.
- **Pan**: rotazione orizzontale di una testa mobile.
- **PAR**: proiettore fisso a fascio largo, oggi più spesso a LED colorati.
- **Patch**: l'assegnazione dei proiettori ai loro universi e indirizzi DMX.
- **Piena luce**: tutto il palco illuminato al massimo.
- **Pixel mapping**: blocco che fa passare un'immagine animata (sfumatura, arcobaleno, onda, fuoco, immagine…) sulle celle di barre LED, matrici o proiettori. Vedere Il pixel mapping.
- **Player autonomo**: piccolo box (ESP32, Raspberry Pi, mini-PC) che riproduce uno show esportato senza PC. Vedere Il player autonomo.
- **Player video IP**: box video collegato alla rete, che riproduce video memorizzati su di sé, su ordine di DreamShow.
- **ppvideoplayer**: il lettore video installato con DreamShow, che riproduce i video sui monitor.
- **Prisma**: elemento ottico di una testa mobile che moltiplica il fascio.
- **Proiettore**: apparecchio di illuminazione di scena (vedere anche fixture, testa mobile, PAR, wash).
- **Pronto**: stato di pre-spettacolo (buio, media fermi); il GO successivo avvia la scena 1. L'**Azzeramento (Pronto)** vi riporta.
- **Proscenio**: parte del palco più vicina al pubblico.
- **Puntare**: strumento che orienta le teste mobili selezionate verso il punto cliccato sulla pianta o nella vista 3D. Vedere Puntare e coprire una zona con le teste mobili.

Q

- **QLC+**: software libero di illuminazione di cui DreamShow riprende la libreria di definizioni (file .qxf).

R

- **Registro**: pannello che visualizza i messaggi di DreamShow (informazioni, avvisi, errori). Vedere Registro, Audio e Orologio.
- **Robot umanoide**: robot Booster K1 pilotato dalla timeline tramite blocchi Robot. Vedere I robot umanoidi.

S

- **sACN** (E1.31): altro protocollo che trasporta il DMX su una rete; universi numerati da 1 a 63 999.
- **Sala**: il luogo descritto in DreamShow: le sue dimensioni, i suoi proiettori collocati in metri, i loro indirizzi, i loro gruppi, i suoi schermi, le sue connessioni DMX. Una sala può servire a più show.
- **Salto**: blocco «Vai alla scena…» che fa passare la scaletta a un'altra scena quando la linea rossa lo raggiunge.
- **Scaletta**: la serie delle scene dello spettacolo, nell'ordine in cui il direttore di scena le invia. Per estensione, la **finestra della scaletta** della modalità show.
- **Scena**: una tappa dello show, attivata da GO, automaticamente o in concatenamento. Ha una timeline e uno stato finale.
- **Schermo**: uscita video dichiarata nella sala: un monitor Windows (riprodotto da ppvideoplayer) o un player video IP. Vedere Gli schermi video.
- **Seguipersona**: proiettore che segue un artista. In DreamShow, teste mobili pilotate con il dito da un tablet. Vedere Il seguipersona su tablet.
- **Senza direzione**: impostazione di un apparecchio della sala (macchina del fumo, striscia LED, illuminazione di sala…) che si accende senza fascio orientato.
- **Sequenza parallela**: seconda riproduzione avviata da una scena, che gira contemporaneamente alla scaletta principale. Vedere Le sequenze parallele.
- **Show**: lo spettacolo in DreamShow: una serie di scene, salvata in un file `.show.json`.
- **Shutter (otturatore)**: canale di un proiettore che apre, chiude o fa lampeggiare (strobo) il fascio.
- **Simulazione**: la sala disegnata in 2D o in 3D con i suoi fasci e i suoi schermi, agganciata alla linea rossa. Il pulsante ⏻ la spegne. Vedere La simulazione 2D e 3D.
- **Slot**: posizione di un player video IP a cui si associa un file video.
- **Stato finale**: l'illuminazione stabile di una scena, una volta terminata la sua timeline. È anche ciò che si ottiene saltando direttamente sulla scena. Un proiettore non regolato nello stato finale è a zero (salvo un argano, mantenuto).
- **Stream DMX**: flusso DMX registrato fotogramma per fotogramma (file .DmxStreaming), riprodotto da un blocco ▦ della timeline. Vedere Stream DMX da un'IA.
- **Strobo**: apparecchio, o impostazione di shutter, che produce lampi rapidi. DreamShow non lo attiva mai automaticamente da un assistente o da un'IA.

T

- **Tap tempo**: dare il tempo battendo a ritmo su un pulsante (**TAP**) o un tasto.
- **Telecomando (tasti GO)**: telecomando per presentazioni 2,4 GHz i cui pulsanti inviano tasti di tastiera, assegnati al GO, al passo precedente e al buio. Vedere Il telecomando (tasti GO).
- **Telecomando web**: telefono o tablet della rete che pilota lo show dal suo browser. Vedere Il telecomando web.
- **Testa mobile**: proiettore con testa motorizzata che si orienta a distanza (pan e tilt), spesso con colori, gobo e zoom.
- **Tilt**: inclinazione verticale di una testa mobile.
- **Timecode**: segnale orario (ore:minuti:secondi:fotogrammi) proveniente da una traccia audio, da una console o da un software, che fa partire ogni scena alla sua ora. Vedere Il timecode (LTC / MTC).
- **Timeline**: la linea temporale di una scena, con le sue tracce e i suoi blocchi. Vedere La timeline della scena.
- **Traccia**: riga orizzontale della timeline che porta dei blocchi. Una scena può avere più tracce che girano contemporaneamente.
- **Traiettoria**: movimento di teste mobili descritto da fotogrammi chiave, collocato sulla timeline come un blocco. Vedere Le traiettorie.

U

- **uDMX**: piccola interfaccia USB-DMX a un universo.
- **Universo**: un insieme di 512 canali DMX, cioè una linea DMX. Una grande sala ne usa diversi.
- **USB DMX PRO**: interfaccia USB-DMX (tipo Enttec DMX USB PRO), riconosciuta da Windows come porta COM.

V

- **Valori DMX**: finestra che mostra in diretta i 512 canali di ogni universo così come vengono inviati.

W

- **Wash**: proiettore (spesso una testa mobile) a fascio largo e morbido, che «lava» una superficie di luce.

Z

- **Zona**: strumento che disegna una zona sulla pianta; le teste mobili selezionate la coprono. Nelle atmosfere: sinistra, centro, destra, proscenio, fondo o tutto il palco.
- **Zoom**: impostazione dell'apertura del fascio, dal più stretto al più largo.

Vedere anche

- Benvenuto in DreamShow
- Panoramica della schermata principale
- Scorciatoie da tastiera