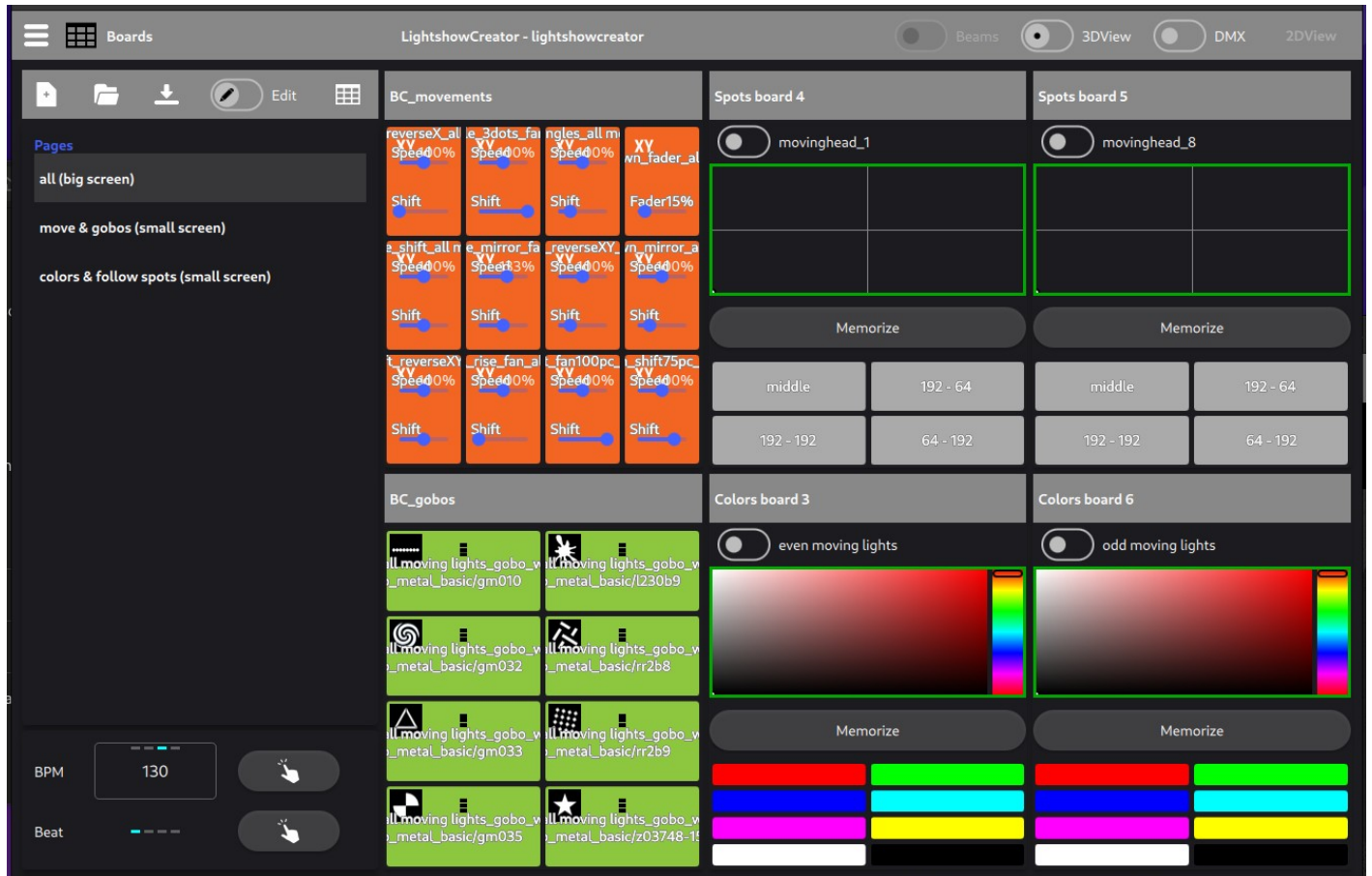


The Lighting Controller





[English user guide](#)



[French user guide](#)



[German user guide](#)



[Italian user guide](#)



[Spanish user guide](#)



[Portuguese user guide](#)

Indice

Menu laterale.....	5
Sezione “DMX”	6
Sezione “Show”.....	6
Sezione “Setup”.....	6
Sezione “Live”.....	6
Sezione “Standalone”	6
Sezione “Varie”.....	7
Barra del titolo.....	8
Modulo “Fader”.....	9
Modulo “Gestione lightshow”	10
Modulo “Fixtures”	12
Elenco dei dispositivi.....	13
Scheda “Impostazioni”	15
Finestra “Scelta del modello di dispositivo”	16
Scheda “Impostazioni Pan/Tilt”	19
Finestra “Modifica profilo” – scheda “Canali”	21
Finestra “Modifica canale del dispositivo”	23
Finestra “Modifica intervallo del canale”	24
Finestra “Modifica profilo” – scheda “Proprietà”	25
Finestra “Modifica profilo” – scheda “3DView”	26
2DView.....	28
Barra degli strumenti.....	28
Vista.....	28
Modulo “Gruppi”.....	30
Barra degli strumenti.....	30
Elenco dei gruppi.....	30
Sezione 2DView.....	31
Modulo “Generator”	32
Barra degli strumenti.....	32
Scheda “Fx” (Effetti).....	34
Scheda “Dispositivi”	34
Curva per i canali Pan/Tilt.....	35
La linea temporale.....	36
Curva per gli altri canali.....	41
Modulo “Boards”	43
Barra degli strumenti.....	43
Scheda “Pagine”	44
Pannello di pulsanti.....	45
Pannello di fader.....	45
Pannello colori.....	46
Pannello seguipersona.....	47
Beat/BPM.....	48
Modulo “Boards” in modalità “Modifica”	49

Sezione “Pagine”	49
Sezione “Beat/BPM”	51
Barra degli strumenti dei pannelli.....	51
Modulo “Boards – pulsanti” in modalità “Modifica”	52
Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti.....	52
Sezione dei pulsanti.....	53
Finestra “Impostazioni pulsante”	56
Finestra “Trigger”	60
Modulo “Boards – fader” in modalità “Modifica”	65
Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti.....	65
Finestra “Impostazioni fader”	66
Finestra “Selezione dei canali dei dispositivi”	67
Modulo “Boards – pannello colori” in modalità “Modifica”	70
Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti.....	70
Modulo “Boards – pannello seguipersona” in modalità “Modifica”	72
Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti.....	72
Modulo “Boards – Creazione pannelli”	74
Scheda “Scene”	74
Scheda “Preset”	75
Scheda “Fader dimmer master”	76
Modulo “Timeline”	78
Modulo “Timeline” in modalità “Modifica”	80
Finestra “Impostazioni scena”	84
Modulo “Standalone”	86
Modulo “Preferenze”	88
Scheda “Varie”	88
Scheda “Ingresso MIDI”	89
Scheda “Uscita MIDI”	90
Modulo “Informazioni”	92
Ableton Link.....	93
OS2L.....	94
3DView.....	95
Modulo “Impostazioni palco”	98
Modulo “Creazione tralicci”	100
Modulo “Parametri 3D”	101
Modulo “Impostazioni di rete”	102
Modulo “Preferenze”	102
Modulo “Cattura schermo”	103

Modulo “Informazioni” 103

Sound2Beat.....104

Menu laterale

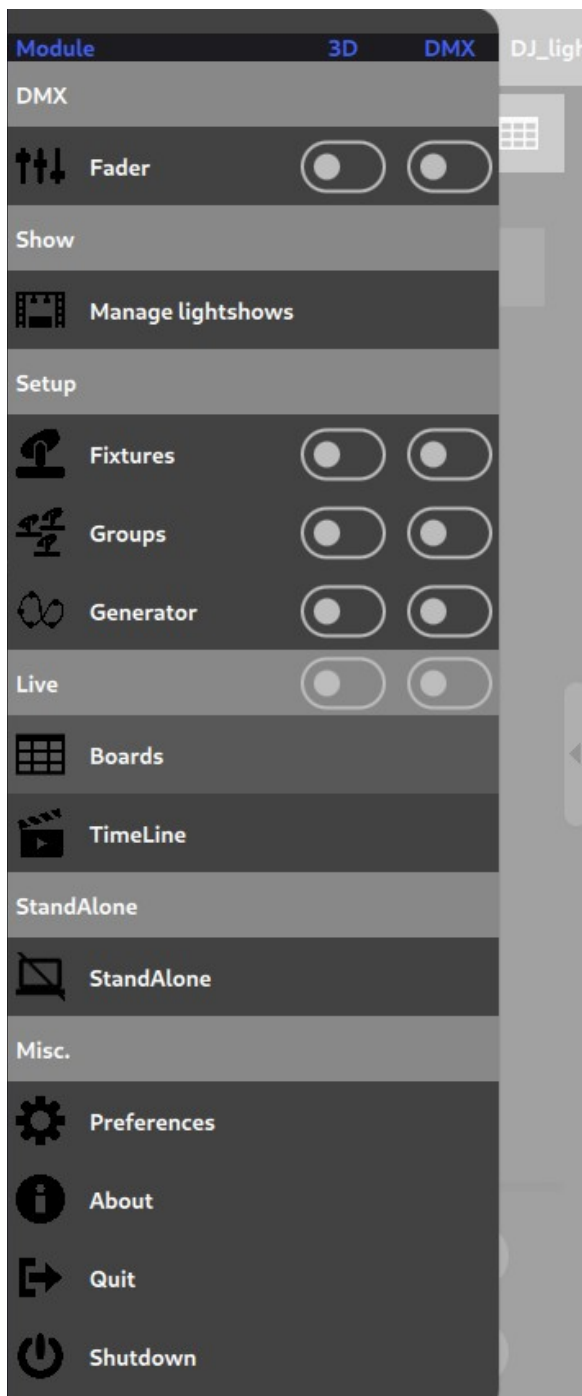
Pulsante “hamburger”



Apri il menu laterale.

Menu laterale

Mostra i moduli.



Colonna “Modulo”

Mostra l'icona e il nome del modulo.

Colonna “3D”

Indica se il modulo controlla i canali 3D.

Colonna “DMX”

Indica se il modulo controlla i canali DMX.

Sezione “DMX”

Modulo “**Fader**”

Controlla le uscite DMX tramite i fader (senza patch).

Il fader n. 1 controlla l'uscita DMX n. 1.

...

Il fader n. 512 controlla l'uscita DMX n. 512.

Sezione “Show”

Modulo “**Gestione lightshow**”

Apri una finestra per selezionare un lightshow esistente o crearne uno nuovo.

Il tasto “F3” apre questa finestra.

Sezione “Setup”

Modulo “**Fixtures**”

Consente di configurare i dispositivi DMX.

Modulo “**Groups**”

Consente di definire gruppi di dispositivi DMX.

Modulo “**Generator**”

Consente di creare scene di illuminazione.

Sezione “Live”

Modulo “**Boards**”

Consente di organizzare i pulsanti delle scene di illuminazione.

Modulo “**Timeline**”

Consente di creare spettacoli con suono e luci sincronizzati.

Sezione “Standalone”

Modulo **“Standalone”**

Trasferisce le scene all'interfaccia DMX per l'utilizzo in modalità standalone.

Sezione **“Varie”**

Modulo **“Preferenze”**

Consente di regolare le impostazioni principali.

Il tasto “F11” apre questa finestra.

Modulo **“Informazioni”**

Mostra le informazioni principali sul software.

Il tasto “F12” apre questa finestra.

“Esci”

Chiude il programma.

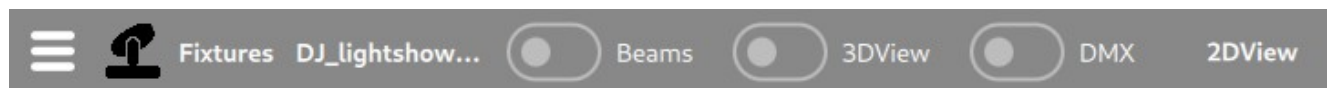
“Spegni”

Spegne il computer.

Questa funzione è disponibile soltanto sui computer Windows, macOS e Linux.

Android e iOS non consentono alle applicazioni di spegnere il sistema.

Barra del titolo



Da sinistra a destra

Pulsante “hamburger”
Apri il menu laterale.

Icona e nome del modulo selezionato (in questo caso “Dispositivi”).

Nome del lightshow attuale (in questo caso “DJ_Lightshow ...”).

Interruttore “Fasce luminose”

Accende i fasci luminosi dei dispositivi selezionati nel modulo selezionato.

Per impostazione predefinita, questa opzione forza i seguenti valori dei canali:

- Pan/Tilt al 50 %
- otturatore su “aperto”
- dimmer al 100 %
- iris al 100 %

È possibile modificare questi valori e forzare altri canali tramite l’opzione “Highlite” nel modulo “Dispositivi” > finestra “Modifica profilo” > finestra “Modifica intervallo del canale”.

Questa funzione è utile, ad esempio, per programmare una scena con soli effetti gobo.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [concetti fondamentali – visualizzare i fasci luminosi](#)

Interruttore “3DView”

Collega i canali del modulo selezionato al nostro programma 3DView.

Interruttore “DMX”

Collega i canali del modulo selezionato alle nostre interfacce DMX.

Pulsante “2DView”

Apri o chiude la vista 2D dei dispositivi DMX.

Modulo “Fader”

Questo modulo è utile per scoprire le funzioni DMX di un nuovo dispositivo quando non si dispone del relativo manuale.



Pulsante “Ripristina” (freccia in senso antiorario)
Disattiva i fader (nessun effetto sulle uscite).

Interruttore “DMX”
Mostra in rosso i canali DMX controllati dagli altri moduli.

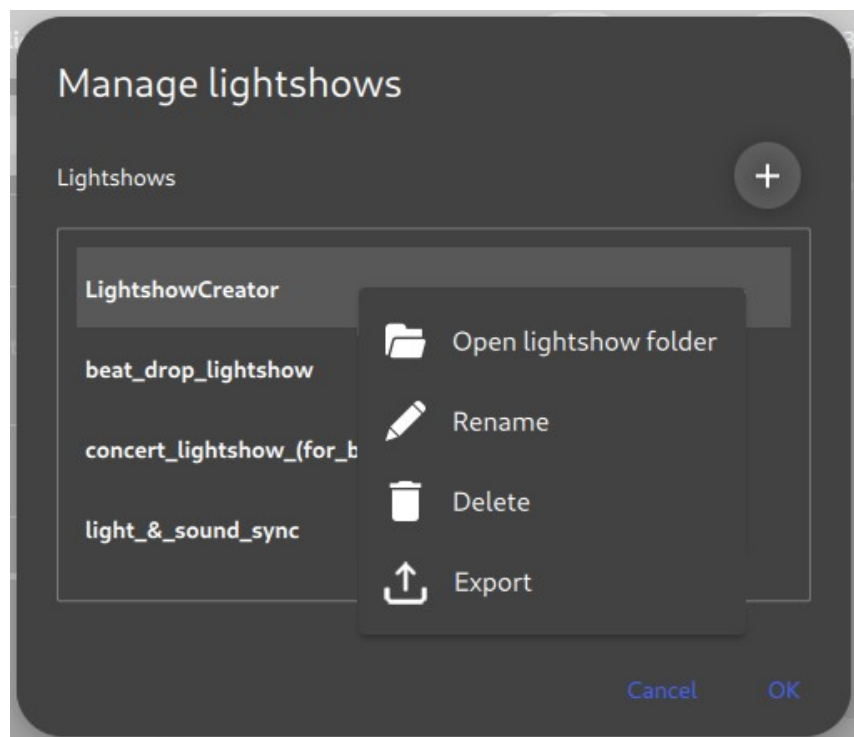
Elenco “Universo”
Seleziona l’universo.

Cursori
Il cursore n. 1 controlla il canale n. 1 dell’uscita DMX/3D (quando è attiva nella barra del titolo).
...
Il cursore n. 512 controlla il canale n. 512 dell’uscita DMX/3D (quando è attiva nella barra del titolo).
Il rosso indica il valore impostato da un altro modulo (Generator, Boards, ecc.).
Il verde indica che il valore è sovrascritto dal cursore.

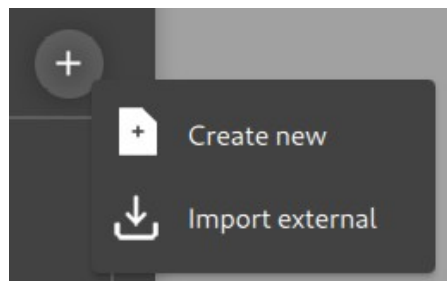
La barra di scorrimento orizzontale sotto i cursori permette di passare dal cursore n. 1 al n. 512.

Modulo “Gestione lightshow”

Consente di gestire i lightshow.



Pulsante “+”



Menu “Crea nuovo” – Crea un nuovo lightshow.

Menu “Importa esterno” – Importa un lightshow esterno.

Elenco “Lightshow”

Mostra i lightshow disponibili.

Menu “Apri cartella dei lightshow”

Apri nel gestore file del sistema la cartella che contiene i lightshow.

(Un lightshow è una cartella con il nome del lightshow.)

Per importare un lightshow nel software:

- apri il modulo “Gestione lightshow” nel software;
- fai clic con il tasto destro su un lightshow esistente nell'elenco e seleziona il menu “Apri cartella dei lightshow”;
- sposta il lightshow da importare nella cartella dei lightshow;
- chiudi e riapri il modulo “Gestione lightshow” per visualizzare il lightshow importato.

Per creare una copia di sicurezza del lightshow:

- apri il modulo “Gestione lightshow” nel software;
- fai clic con il tasto destro su un lightshow esistente nell'elenco e seleziona il menu “Apri cartella dei lightshow”;

- individua il lightshow nella cartella dei lightshow, copialo e incollalo nel supporto di backup (ad esempio una chiavetta USB).
Promemoria: è molto importante creare regolarmente una copia di sicurezza del lightshow e salvarla su un altro supporto o servizio di archiviazione (chiavetta USB, cloud, ecc.).

Avvertenze per Android e iOS

Android e iOS non consentono finestre secondarie, pertanto il menu “Apri cartella dei lightshow” non è disponibile.

- Su Android è consentito importare/esportare file soltanto dalla cartella “/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/”.
- Su iOS è consentito importare/esportare file soltanto tramite la posizione “Su iPad”.

Menu “Rinomina”

Rinomina il lightshow selezionato.

Menu “Elimina”

Elimina il lightshow selezionato.

Attenzione: una finestra chiede di confermare l'eliminazione del lightshow. Facendo clic su “OK”, il lightshow viene eliminato definitivamente.

Menu “Esporta”

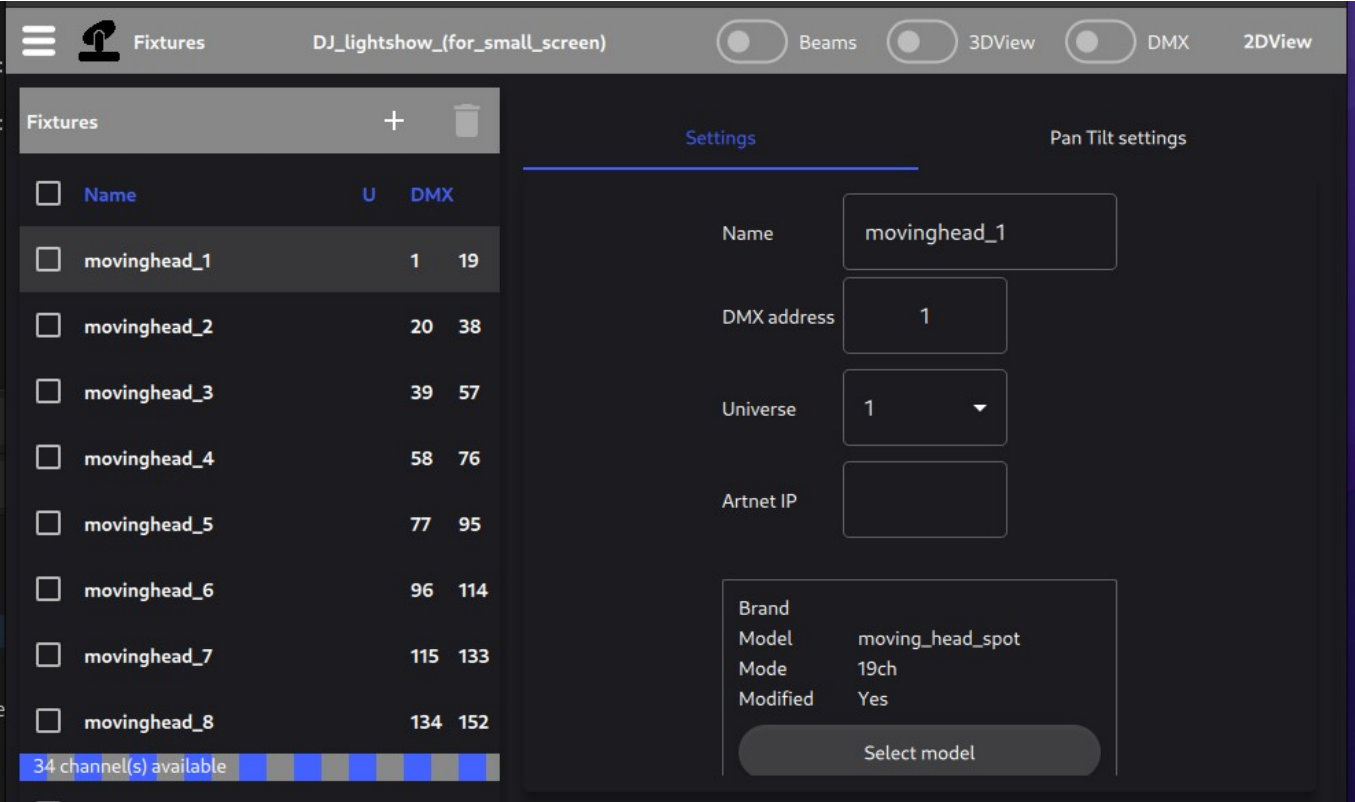
Esporta il lightshow in una posizione esterna, ad esempio su una chiavetta USB.

Nota: questa funzione è importante per creare una copia di sicurezza del lightshow su un altro supporto.

Attenzione: su Android è consentito esportare file soltanto nella cartella “/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...”.

Modulo “Fixtures”

Consente di configurare i dispositivi DMX.



Esempio di creazione di un dispositivo DMX: [creare un dispositivo](#)

Elenco dei dispositivi

Fixtures

+

☒	Name	U	DMX
☒	movinghead_1	1	19
☐	movinghead_2	20	38
☐	movinghead_3	39	57
☐	movinghead_4	58	76
☐	movinghead_5	77	95
☐	movinghead_6	96	114
☐	movinghead_7	115	133
☐	movinghead_8	134	152
34 channel(s) available			
☐	ledbar #1	187	189
1 channel(s) overlap			
☐	ledbar #2	189	191

Pulsante “+”
Aggiunge un nuovo dispositivo.

Pulsante “Elimina”
Elimina il dispositivo selezionato.

Colonna “Nome”
Mostra il nome del dispositivo.

Colonna “U” (per “Universo”)
Mostra l’universo (questo campo è vuoto quando è selezionato il primo universo).

Colonna “DMX”
Mostra il primo e l’ultimo indirizzo DMX del dispositivo.

Casella di controllo
Seleziona il dispositivo.

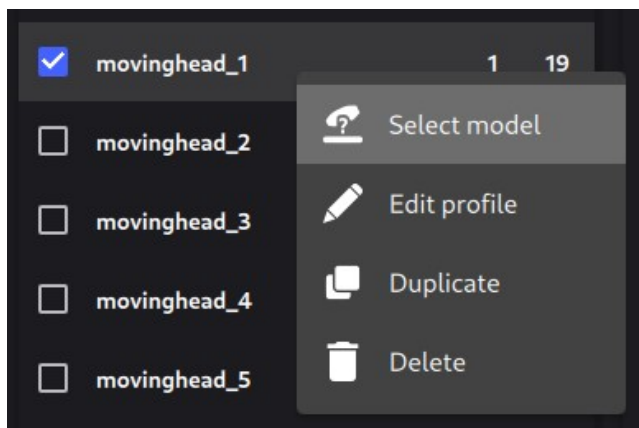
Barra blu
Mostra i canali liberi tra due dispositivi.

Barra rossa

Mostra i canali sovrapposti tra due dispositivi.

Se compare questa barra rossa, il software non può gestire correttamente i dispositivi: è necessario correggere la sovrapposizione.

Menu contestuale di un dispositivo



Menu “Seleziona modello”

Apri la finestra “Scelta del modello di dispositivo” per selezionare la marca e il modello di un dispositivo DMX.

Menu “Modifica profilo”

Apri la finestra “Modifica profilo” per modificare i canali e gli intervalli del dispositivo.

Menu “Duplica”

Apri una finestra per inserire il numero di dispositivi DMX identici presenti nel lightshow.

Menu “Elimina”

Elimina il dispositivo.

Scheda “Impostazioni”

The screenshot shows a dark-themed user interface with a 'Settings' tab selected. The 'Pan Tilt settings' section contains the following fields:

- Name:** A text input field containing 'movinghead_1'.
- DMX address:** A text input field containing '1'.
- Universe:** A dropdown menu showing '1' with a downward arrow.
- Artnet IP:** An empty text input field.

Below these fields is a summary box containing:

- Brand:** (empty)
- Model:** moving_head_spot
- Mode:** 19ch
- Modified:** Yes

At the bottom of the summary box is a 'Select model' button. Below the entire settings section is a 'Duplicate' button.

Campo di testo “Nome”

Consente di inserire il nome del dispositivo selezionato nell’elenco dei dispositivi.

Campo di testo “Indirizzo DMX”

Consente di inserire l’indirizzo DMX del dispositivo.

Elenco a discesa “Universo”

Consente di impostare l’universo del dispositivo.

Campo di testo “IP Art-Net”

Consente di inserire l’indirizzo IP Art-Net del dispositivo (non necessario senza una connessione Art-Net).

Campo “Marca”

Mostra la marca del dispositivo.

Campo “Modello”

Mostra il modello del dispositivo.

Campo “Modalità”

Mostra la modalità del dispositivo (ad esempio “19 canali”).

Campo “Modificato”

Indica se il modello originale è stato modificato.

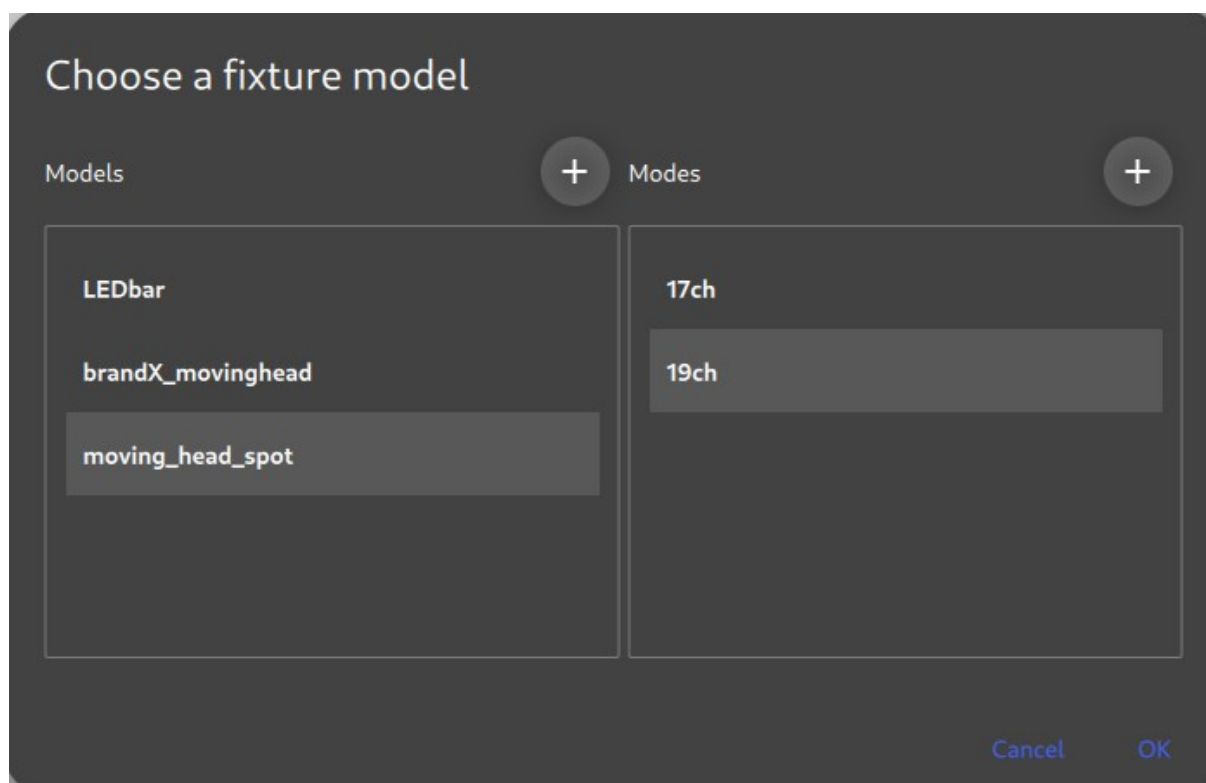
Pulsante “Seleziona modello”

Apri la finestra “Scelta del modello di dispositivo” per selezionare la marca e il modello di un dispositivo DMX.

Pulsante “Duplica”

Apri una finestra per inserire il numero di dispositivi DMX identici presenti nel lightshow.

Finestra “Scelta del modello di dispositivo”



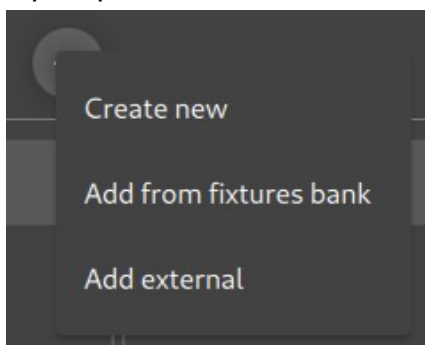
Sezione “Modelli”

Elenco “Modelli”

Mostra i dispositivi DMX presenti nel lightshow.

Pulsante “+”

Apri questo menu contestuale.



Menu “Crea nuovo”

Crea un nuovo dispositivo DMX.

Menu “Aggiungi dalla libreria dispositivi”

Importa un dispositivo DMX dalla libreria dei dispositivi del software.

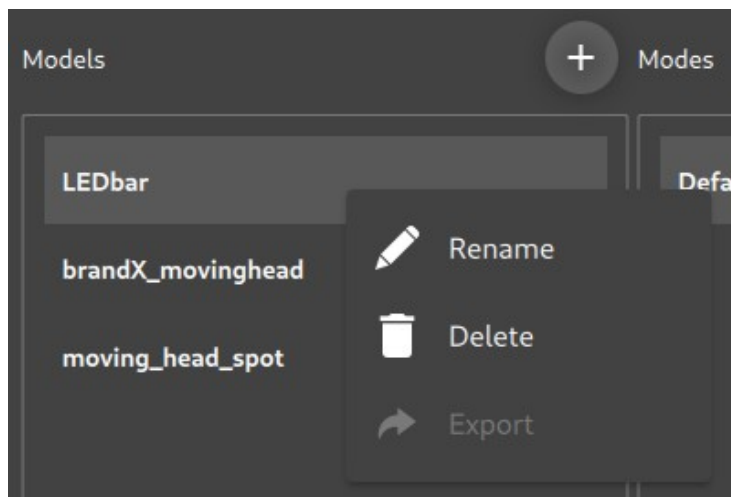
Menu “Aggiungi esterno”

Importa un dispositivo DMX da una posizione esterna (ad esempio una chiavetta USB).

Attenzione: su Android è consentito importare file soltanto dalla cartella

“/Android/media/com.easydigitalconcept.TheLightingController/...”.

Menu contestuale di un modello



Menu “Rinomina”

Rinomina il modello.

Menu “Elimina”

Elimina il modello dal lightshow (non dalla libreria del software).

Menu “Esporta”

Esporta il profilo in una posizione esterna a scelta (ad esempio una chiavetta USB).

Sezione “Modalità”

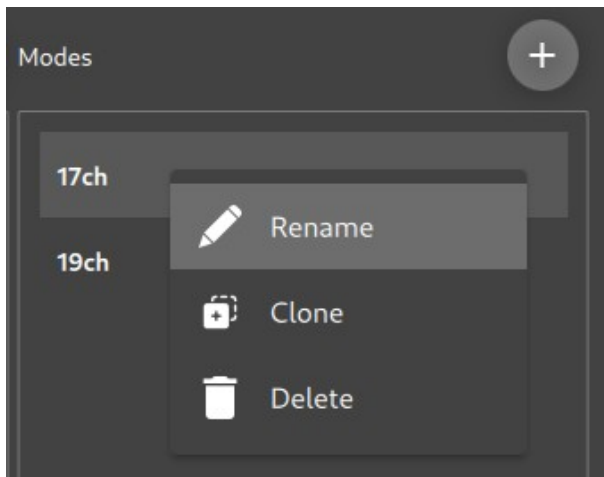
Elenco “Modalità”

Mostra le modalità del dispositivo DMX selezionato nell’elenco dei modelli.

Pulsante “+”

Crea una nuova modalità.

Menu contestuale di una modalità



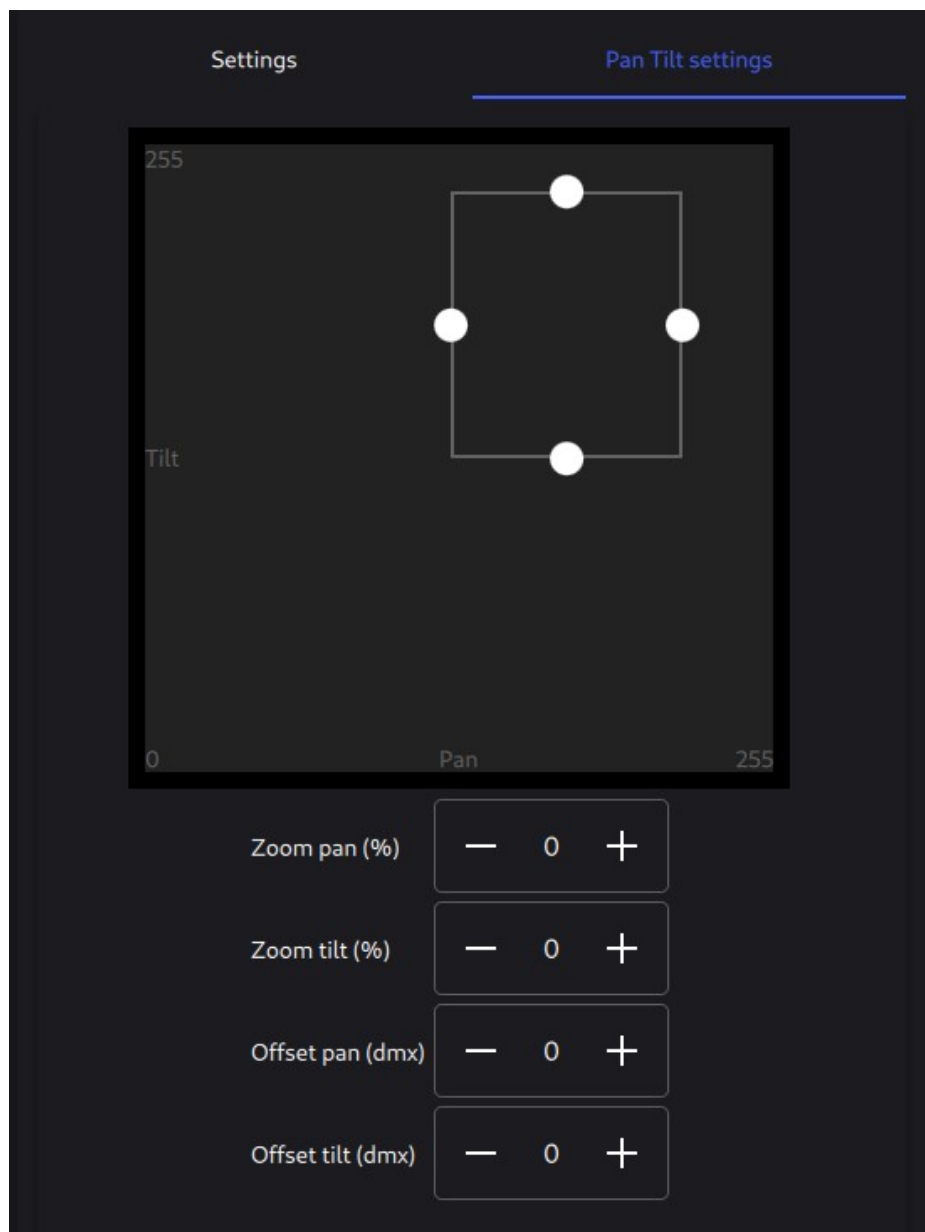
Menu “Rinomina”
Rinomina la modalità.

Menu “Clona”
Clona la modalità.

Menu “Elimina”
Elimina la modalità dal lightshow (non dalla libreria del software).

Scheda “Impostazioni Pan/Tilt”

Le teste mobili possono ruotare fino a 540 gradi in Pan e fino a 270 gradi in Tilt. Quando sono montate, ad esempio, dietro e sopra il DJ, può essere opportuno limitare il loro movimento all'area davanti al palco.



Sezione “Pan/Tilt”

Regola i limiti del movimento Pan/Tilt del dispositivo selezionato tramite i quattro punti bianchi.

Campo numerico “Zoom”

Amplia o restringe il movimento.

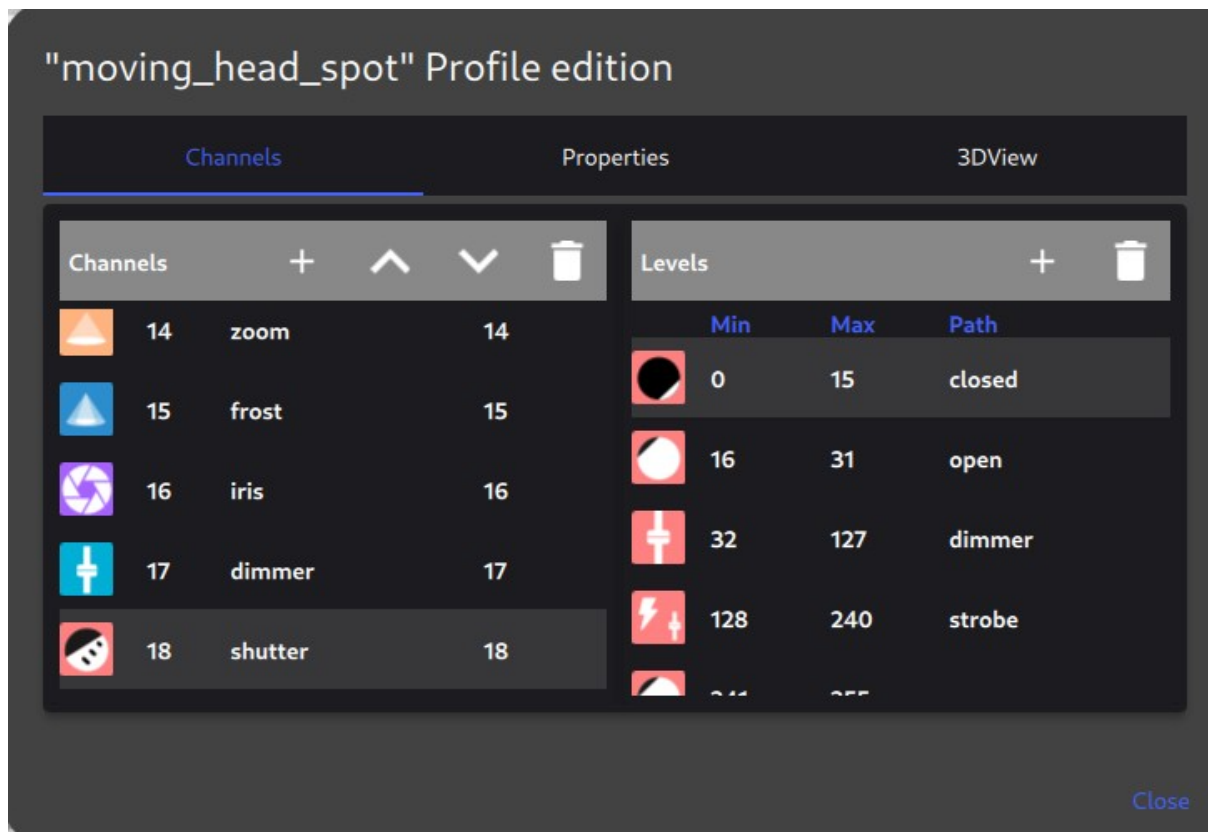
Campo numerico “Offset”

Applica uno spostamento al movimento Pan/Tilt.

Questi parametri si applicano a tutti gli altri moduli (“Generator”, “Boards”), ad eccezione del modulo “Fader”.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [concetti fondamentali – limitazioni Pan/Tilt](#)

Finestra “Modifica profilo” – scheda “Canali”



Barra degli strumenti “Canali”

Pulsante “+”

Aggiunge un canale.

Pulsanti “Su” / “Giù”

Spostano il canale selezionato verso l’alto o verso il basso.

Pulsante “Elimina”

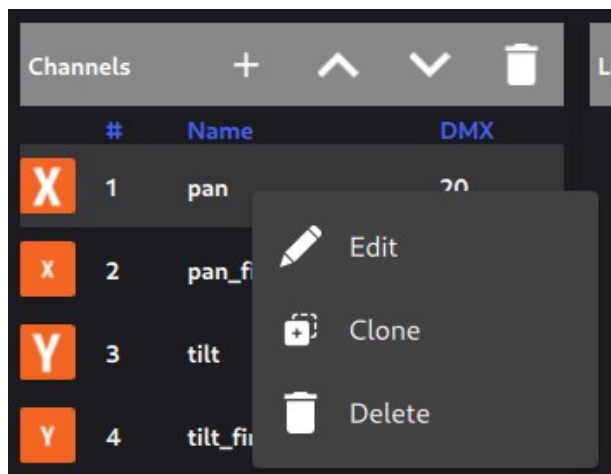
Elimina il canale selezionato.

Elenco “Canali”

Ogni riga mostra:

- l’icona del canale;
- il numero del canale all’interno del dispositivo;
- il nome del canale;
- l’indirizzo DMX del canale.

Menu contestuale di un canale



Menu “Modifica”

Modifica il canale selezionato (apre la finestra “Modifica canale del dispositivo”).

Menu “Clona”

Aggiunge una copia del canale selezionato, compresi i relativi intervalli.

Menu “Elimina”

Elimina il canale selezionato.

Barra degli strumenti “Intervalli”

Pulsante “+”

Aggiunge un intervallo.

Pulsante “Elimina”

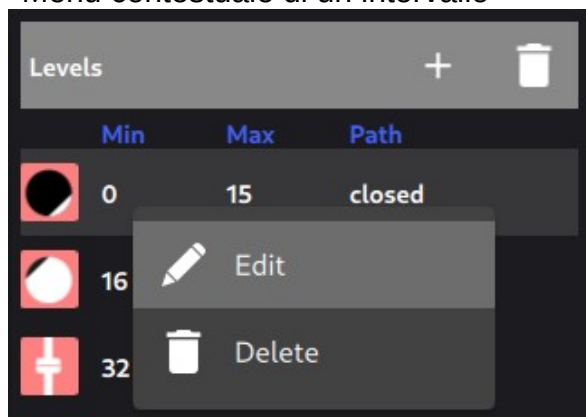
Elimina l’intervallo selezionato.

Elenco “Intervalli”

Ogni riga mostra:

- l’icona dell’intervallo;
- il valore minimo dell’intervallo;
- il valore massimo dell’intervallo;
- il nome dell’intervallo.

Menu contestuale di un intervallo



Menu “Modifica”

Modifica l’intervallo selezionato (apre la finestra “Modifica intervallo del canale”).

Menu “Elimina”

Elimina l'intervallo selezionato.

Finestra “Modifica canale del dispositivo”

Edit fixture channel

pan-tilt ▼

Icon **X**

Name pan

Head All ▼

X pan

XY pan-tilt_speed

x pan_fine

Y tilt

Y tilt_fine

Cancel OK

Sezione sinistra

Elenco a discesa

Seleziona la famiglia di canali.

Alcuni esempi di famiglie di canali:

- famiglia “pan/tilt”, con i canali pan, pan_fine, tilt, tilt_fine, pan-tilt_speed;
- famiglia “animation”, con i canali animation, animation_fade, animation_rotate, ecc.

Icona

Mostra il canale selezionato.

Campo di testo “Nome”

Consente di inserire il nome del canale.

Elenco a discesa “Testa”

Seleziona la parte del dispositivo.

Questa impostazione è destinata ai dispositivi con più teste.

Seleziona “Tutte” per i dispositivi con una sola testa.

Sezione destra

Mostra i canali disponibili nella famiglia selezionata.

Fai clic su un'icona per selezionarla.

Finestra “Modifica intervallo del canale”

Edit channel level

Min / Max 16 31 ☒ fixed

Icon 

Name open

Hightlite ☐

 open  open_pulse

 open_random  strobe

 strobe_pulse  strobe_random

Cancel OK

Sezione superiore

Campo di testo “Min”

Consente di inserire il valore inferiore dell’intervallo.

Cursore a due maniglie

Regola il valore inferiore e quello superiore dell’intervallo.

Campo di testo “Max”

Consente di inserire il valore superiore dell’intervallo.

Casella di controllo “Fisso”

Specifica che tutti i valori dal minimo al massimo producono lo stesso effetto.

Ad esempio:

- l’intervallo “aperto” è “fisso”;
- l’intervallo “strobo” non è “fisso”.

Sezione sinistra

Icona

Mostra l'icona dell’intervallo selezionato.

Campo di testo “Nome”

Consente di inserire il nome dell’intervallo selezionato.

Casella di controllo “Highlite”

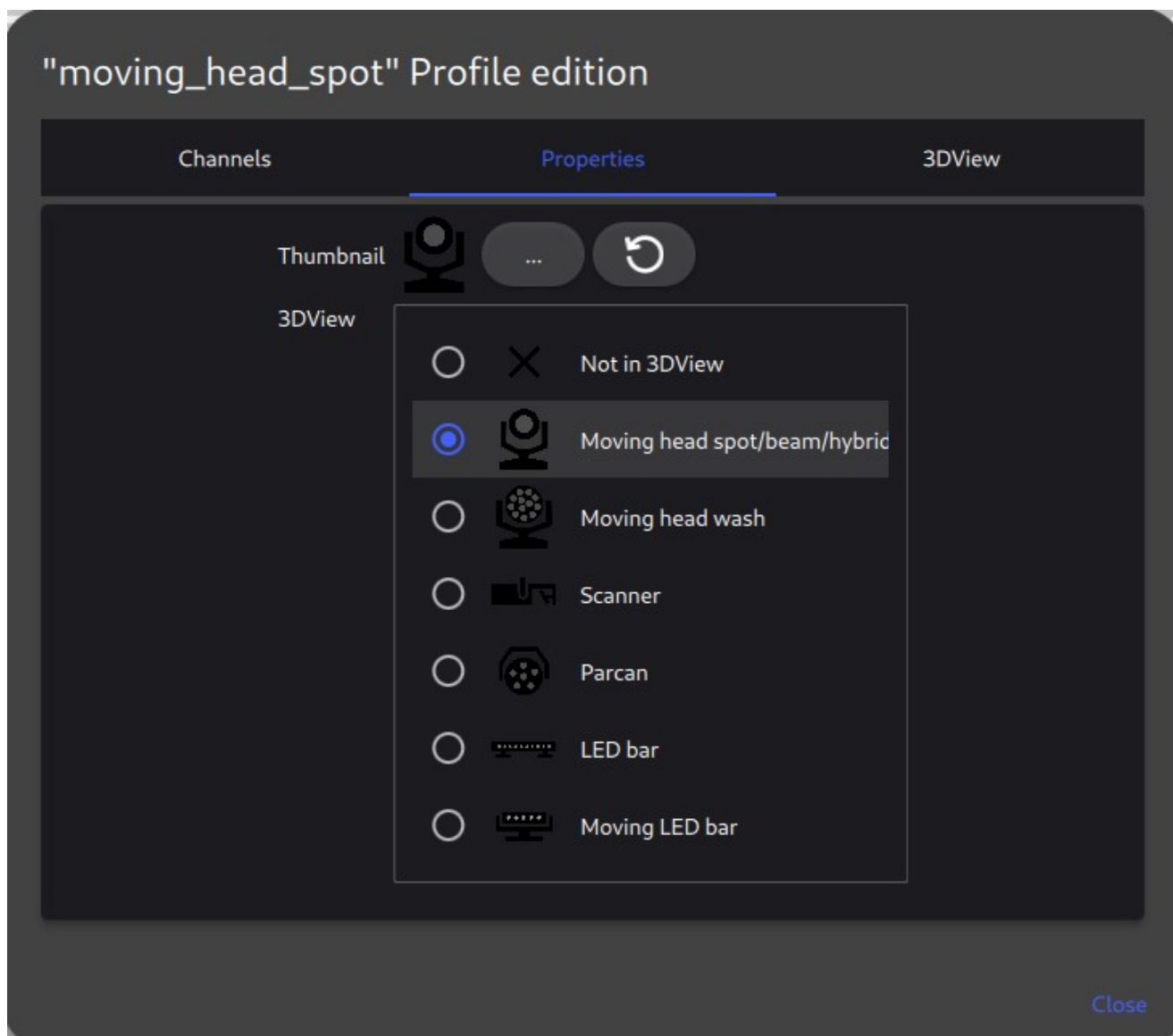
Forza un valore specifico da utilizzare con la funzione “Mostra fasci luminosi”.

Sezione destra

Mostra gli intervalli disponibili per il canale selezionato.

Fai clic su un'icona per selezionarla.

Finestra “Modifica profilo” – scheda “Proprietà”



Pulsante “Miniatura”

Modifica la miniatura del dispositivo in 2DView.

Pulsante “Ripristina”

Annulla la modifica della miniatura.

Elenco “3DView”

Seleziona il tipo di dispositivo nella vista 3D.

“Non in 3DView” è destinato ai dispositivi che 3DView non può visualizzare, come una sfera a specchi.

Finestra “Modifica profilo” – scheda “3DView”

The screenshot shows a software window titled '"moving_head_spot" Profile edition'. It has three tabs: 'Channels', 'Properties', and '3DView'. The '3DView' tab is selected and highlighted in blue. Below the tabs, there is a list of settings for a moving head spot light. Each setting has a label on the left and a control on the right. The controls include dropdown menus for power, beam angle, beam angle zoom, pan amplitude, and tilt amplitude, and toggle switches for reverse pan, reverse tilt, reverse dimmer, and reverse iris. A 'Close' button is located in the bottom right corner.

Property	Value
Power	1200W
Beam angle (°)	10
Beam angle zoom (°)	25
Pan amplitude (°)	540
Tilt amplitude (°)	270
Reverse pan	Off
Reverse tilt	Off
Reverse dimmer	Off
Reverse iris	Off

Questa scheda riguarda soltanto il nostro visualizzatore 3D “3DView”.

Elenco a discesa “Potenza”

Seleziona la potenza del fascio luminoso.

Campo di testo “Angolo del fascio”

Consente di inserire l’angolo del fascio in gradi.

Campo di testo “Angolo del fascio con zoom”

Consente di inserire l’angolo massimo del fascio in gradi, se il dispositivo dispone della funzione zoom.

Se il dispositivo non dispone dello zoom, inserisci lo stesso valore del campo “Angolo del fascio”.

Campi di testo "Ampiezza Pan"

Consentono di inserire l'ampiezza massima del movimento Pan in gradi.

Campi di testo "Ampiezza Tilt"

Consentono di inserire l'ampiezza massima del movimento Tilt in gradi.

Casella di controllo "Inverti Pan"

Inverte il movimento Pan (da sinistra a destra / da destra a sinistra).

Casella di controllo "Inverti Tilt"

Inverte il movimento Tilt (dal basso verso l'alto / dall'alto verso il basso).

Casella di controllo "Inverti dimmer"

Inverte la curva del dimmer (da 0 a 255 = dal massimo al minimo).

Casella di controllo "Inverti iris"

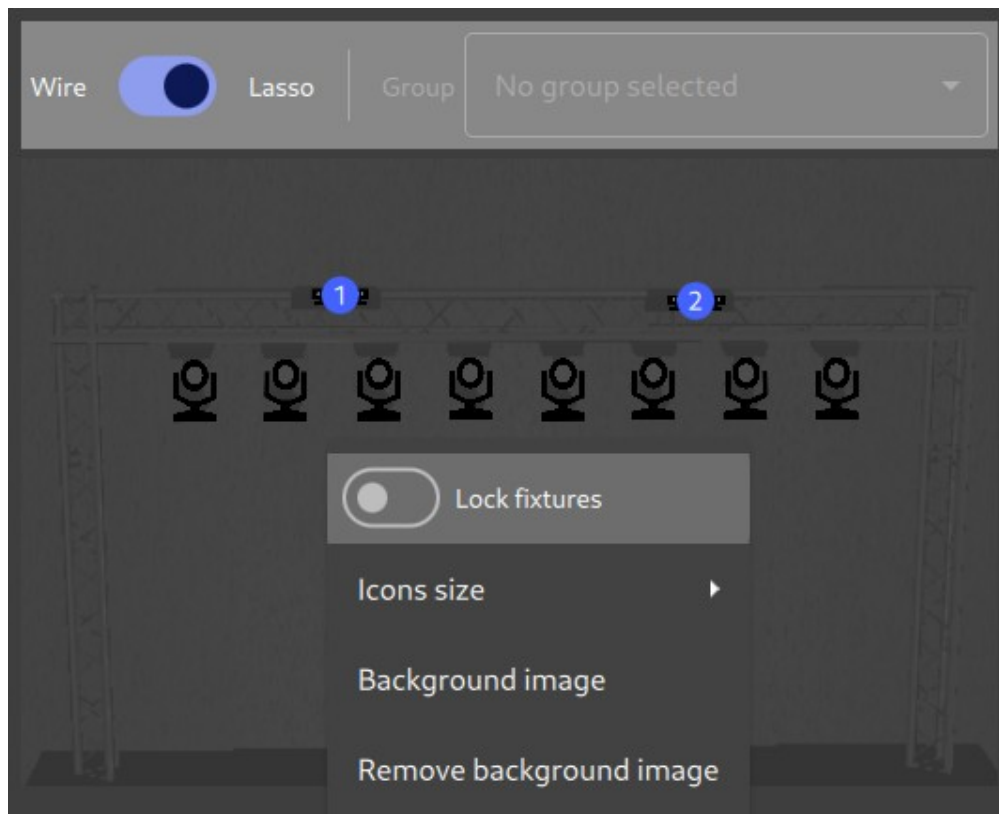
Inverte la curva dell'iris (da 0 a 255 = da aperto a chiuso).

2DView

Inserisci qui una foto del palco come immagine di sfondo e sposta le miniature dei dispositivi nelle posizioni dei dispositivi DMX reali.

Qui si selezionano i dispositivi per i diversi moduli.

Ogni modulo dispone di una propria selezione dei dispositivi.



Barra degli strumenti

Interruttore “Linea/Lazo”

Seleziona i dispositivi con una linea o un lazo.

Elenco a discesa “Gruppo”

Seleziona un gruppo esistente.

Vista

Il numero in un cerchio blu indica che il dispositivo è selezionato.

Menu contestuale “Blocca dispositivi”

Impedisce di spostare le miniature dei dispositivi.

Menu contestuale “Dimensioni icone”

Regola le dimensioni delle miniature.

Menu contestuale “Immagine di sfondo”

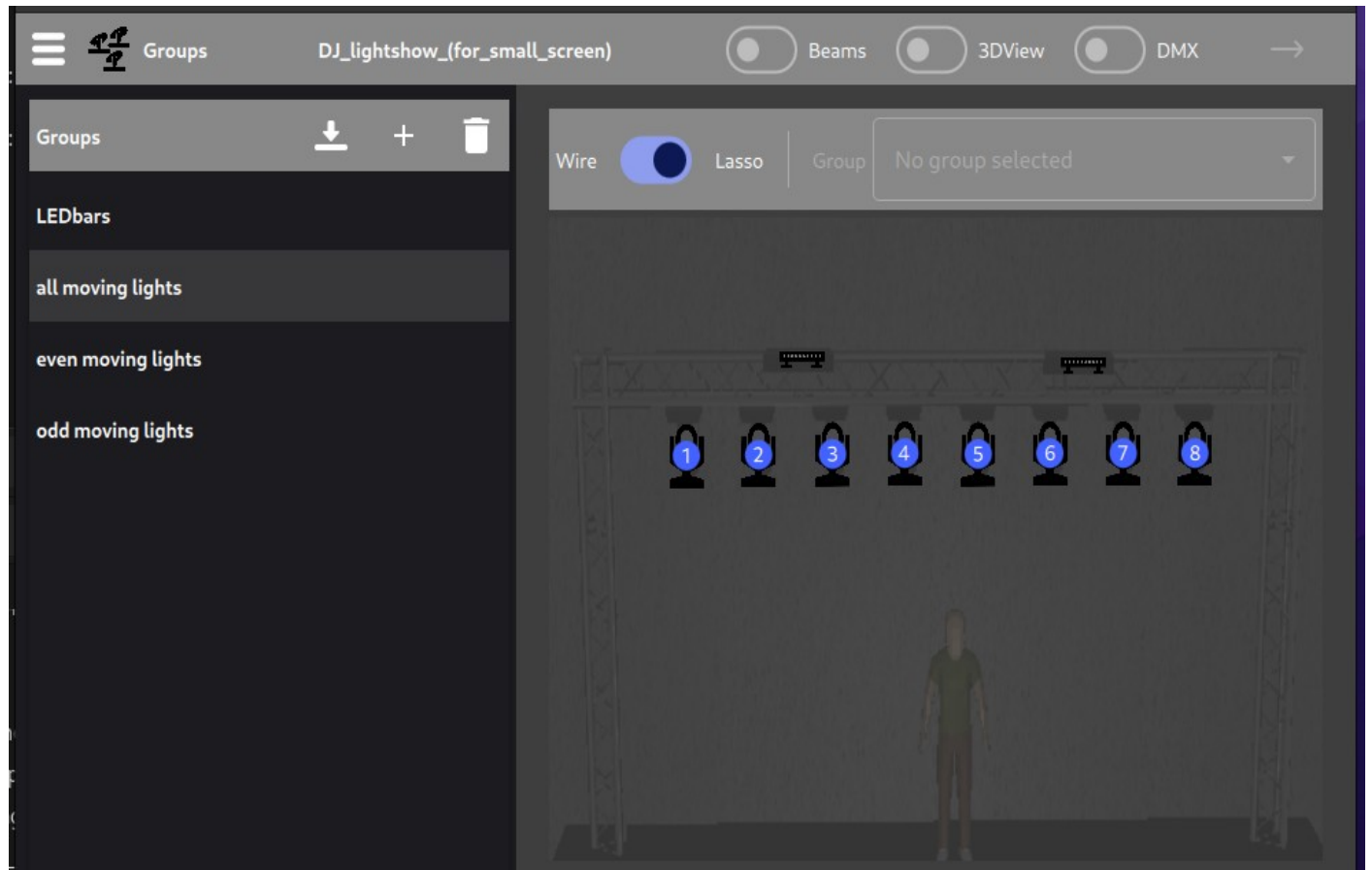
Carica un’immagine da utilizzare come sfondo.

Menu contestuale “Rimuovi immagine di sfondo”

Rimuove l’immagine di sfondo.

Modulo “Gruppi”

Per utilizzare al meglio il software è molto importante definire dei gruppi.
La creazione automatica di lightshow nel modulo “Boards” si basa sui gruppi.



Barra degli strumenti

Pulsante “Salva”
Salva il gruppo selezionato.

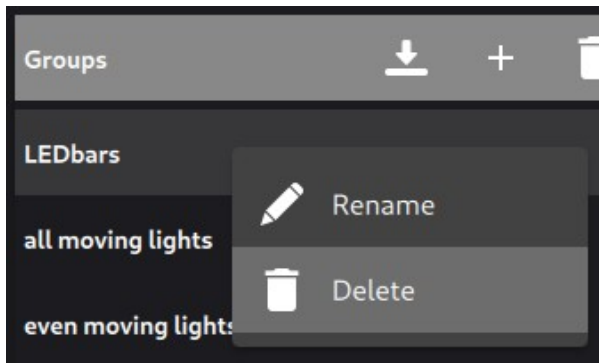
Pulsante “+”
Aggiunge un nuovo gruppo.

Pulsante “Elimina”
Elimina il gruppo selezionato.

Elenco dei gruppi

Mostra i gruppi.

Menu contestuale di un gruppo



Menu “Rinomina”
Rinomina il gruppo.

Menu “Elimina”
Elimina il gruppo.

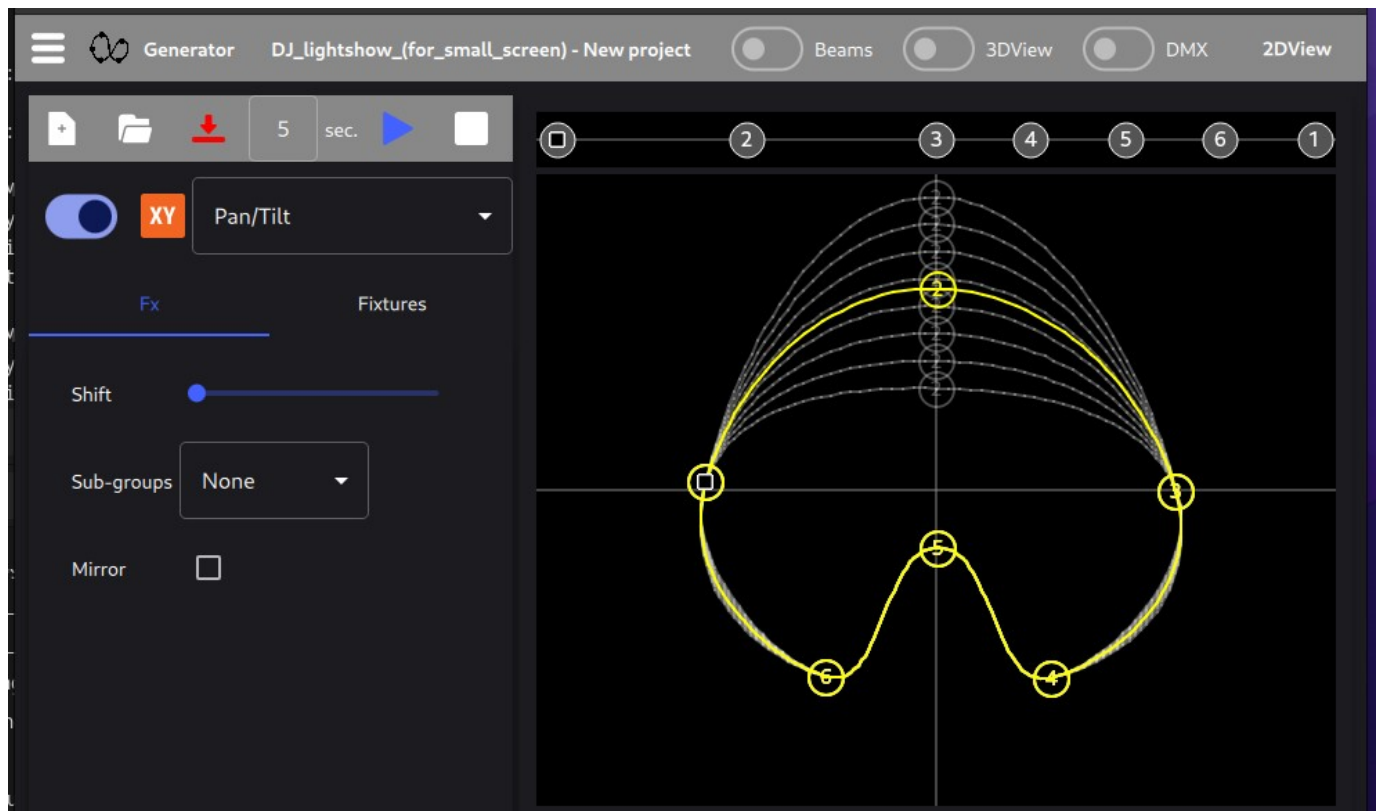
Sezione 2DView

2DView rimane sempre aperto quando è selezionato il modulo “Gruppi”.
Definisci qui i dispositivi che appartengono al gruppo.

Esempio di creazione di un gruppo: [creare un gruppo](#)

Modulo “Generator”

Seleziona innanzitutto i dispositivi in 2DView.
Quindi crea qui le scene di illuminazione.



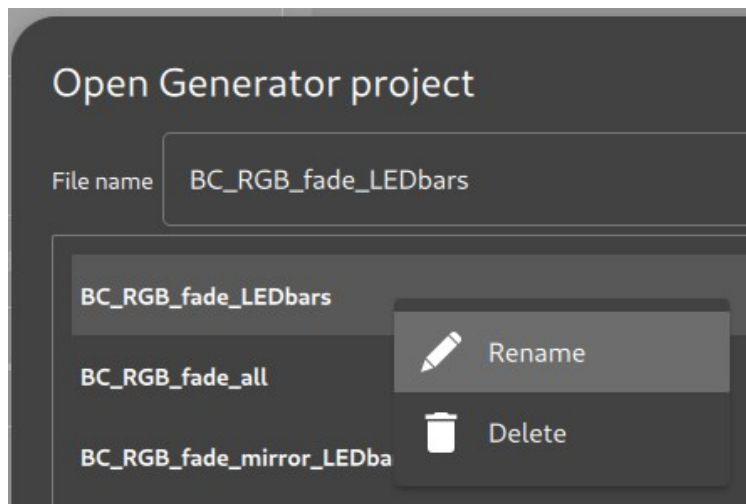
Guarda questo esempio di creazione di una scena: [creare una scena](#)

Barra degli strumenti



Pulsante “Nuovo”
Crea un nuovo progetto di scena.

Pulsante “Apri”
Apri un progetto di scena esistente.



Menu “Rinomina”

Rinomina il file della scena selezionata.

Menu “Elimina”

Elimina il file della scena selezionata.

Attenzione: una finestra chiede di confermare l’eliminazione del file. Facendo clic su “OK”, il file viene eliminato definitivamente.

Pulsante “Salva”

Salva il progetto di scena.

Campo di testo (sec.)

Consente di inserire la durata della scena.

Pulsante “Riproduci”

Riproduce la scena.

Pulsante “Stop”

Arresta la riproduzione della scena.

Barra “Canale”



Interruttore

Attiva o disattiva il canale selezionato.

“Disattivato” significa che il canale non sovrascrive le altre scene nei moduli della sezione “Live”.

Icona

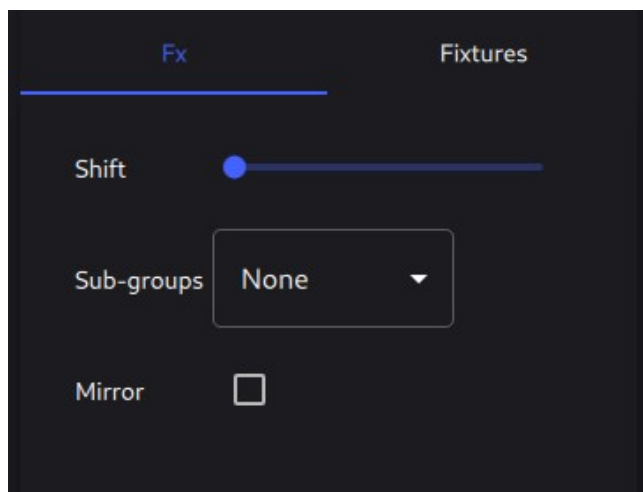
Mostra l’icona del canale selezionato.

Elenco a discesa

Seleziona il canale.

È possibile attivare o disattivare i canali nell’elenco a discesa.

Scheda “Fx” (Effetti)



Questa scheda consente di aggiungere effetti tra i dispositivi.

Cursore “Sfasamento”

Regola lo sfasamento lungo la curva tra i dispositivi selezionati in 2DView.

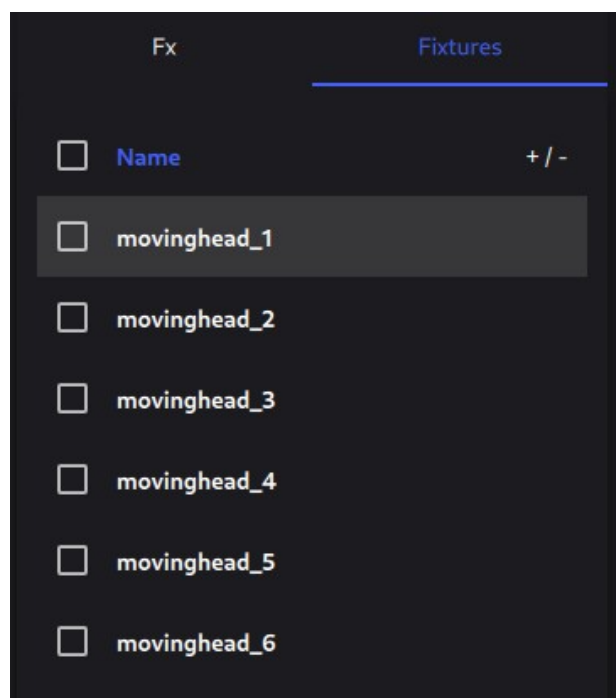
Elenco a discesa “Sottogruppi”

Crea diversi sottogruppi a partire dai dispositivi selezionati in 2DView.

Casella di controllo “Specchio”

Specchia il movimento dei dispositivi selezionati in 2DView.

Scheda “Dispositivi”



Questa scheda mostra i dispositivi del progetto di scena.

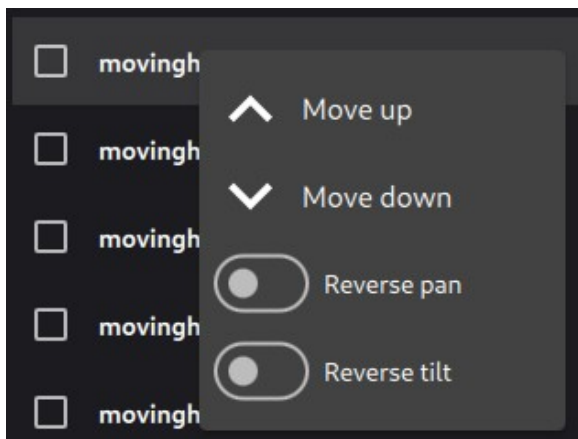
Consente di regolare separatamente i punti di ciascun dispositivo.

Casella di controllo “Nomi”
Seleziona il dispositivo.

Pulsante “+/-”
Consente di aggiungere o rimuovere un dispositivo in un progetto di scena esistente.

Nota: quando è selezionata questa scheda, tutte le operazioni sulla curva riguardano soltanto i dispositivi selezionati nell’elenco.

Menu contestuale

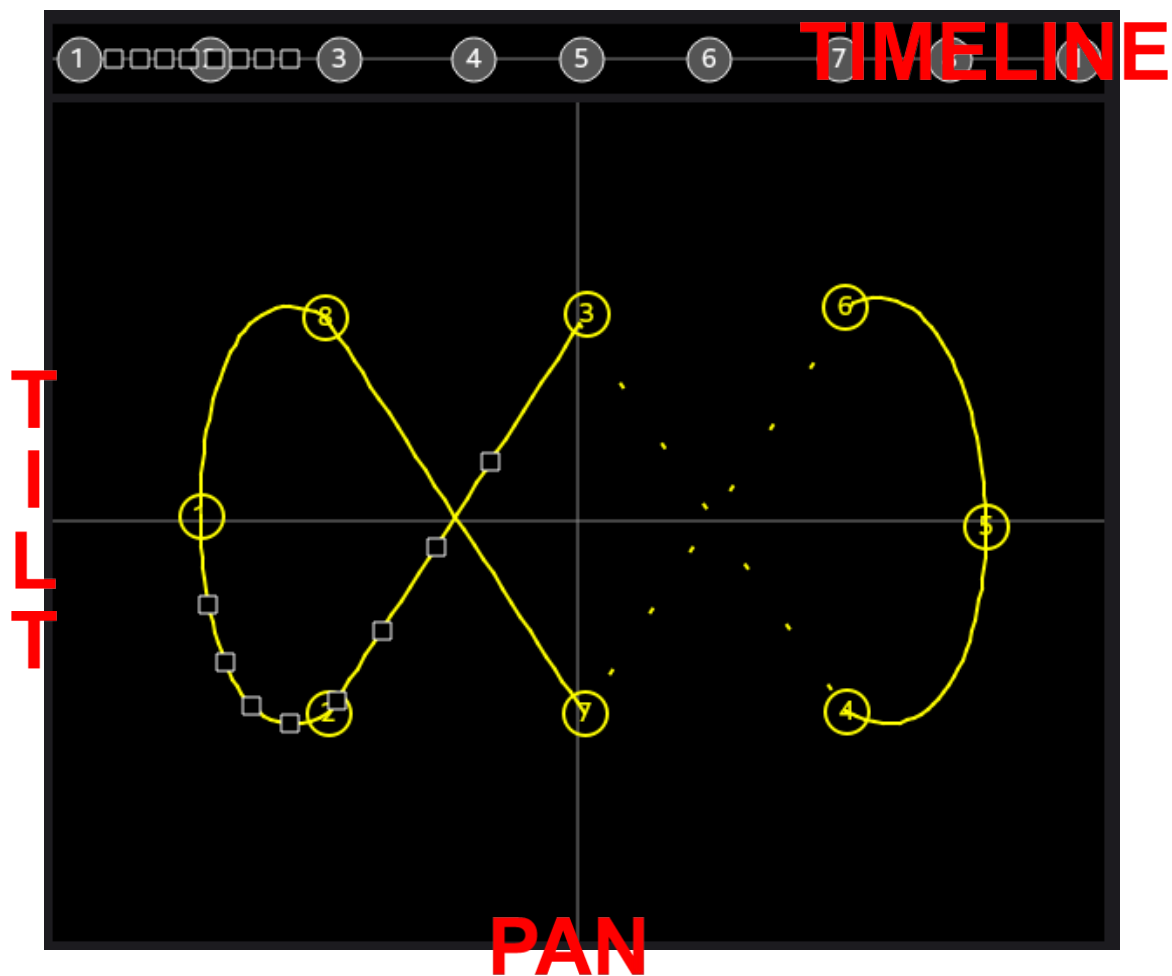


Menu “Sposta su/giù”
Sposta il dispositivo verso l’alto o verso il basso.

Menu “Inverti Pan”
Inverte il movimento Pan.

Menu “Inverti Tilt”
Inverte il movimento Tilt.

Curva per i canali Pan/Tilt

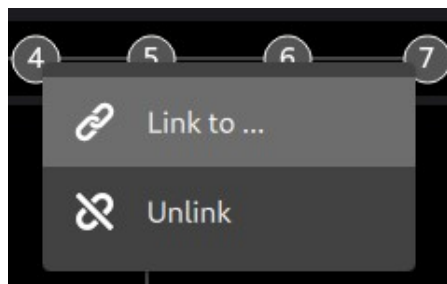


Questa curva è un esempio di movimento Pan/Tilt.
Ha 8 punti.

La linea temporale

La linea orizzontale in alto indica il tempo: è la linea temporale di Generator.
È possibile spostare i punti a sinistra o a destra.

Menu contestuale della linea temporale



Menu “Collega a ...”

Collega il punto temporale a un punto temporale di un altro canale.

Menu “Scollega”

Scollega il punto temporale.

La curva

La curva gialla mostra il movimento Pan/Tilt.
Il Pan è orizzontale e il Tilt è verticale.

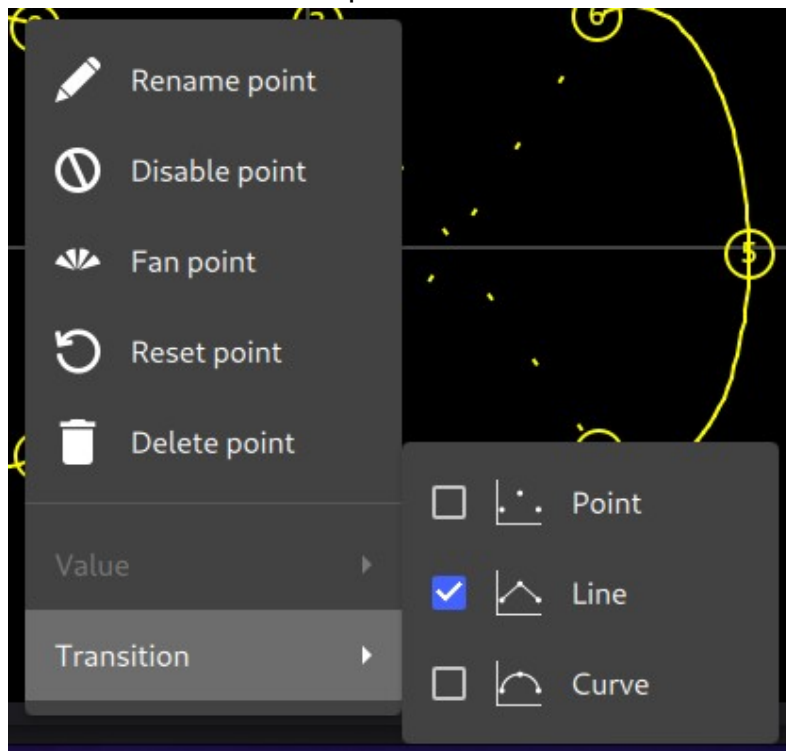
I quadrati neri sulla curva rappresentano i dispositivi.

Il punto n. 1 sulla curva corrisponde al punto n. 1 sulla linea temporale.
Il punto n. 2 sulla curva corrisponde al punto n. 2 sulla linea temporale.
...

Il passaggio da un punto all'altro può essere:

- una linea retta (linea gialla);
- una curva (curva gialla);
- un salto (puntini gialli).

Menu contestuale di un punto



Menu “Rinomina punto”

Rinomina il punto.

Menu “Disattiva punto”

Disattiva il punto.

Il punto non sovrascrive le altre scene nei moduli della sezione “Live”.

Menu “Distribuisci punto a ventaglio”

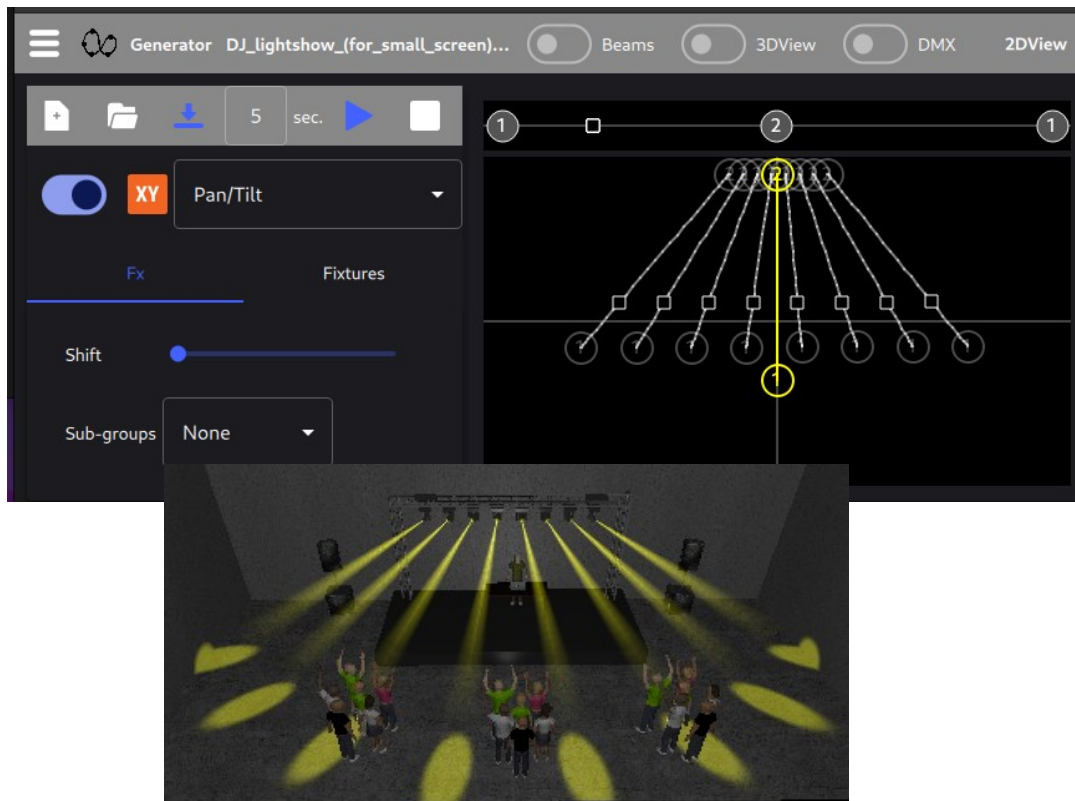
Distribuisce i punti di tutti i dispositivi tra il punto del primo dispositivo e quello dell'ultimo.

Procedura:

- Seleziona la scheda “Dispositivi”.
- Seleziona il primo dispositivo nell'elenco e sposta il suo punto in una posizione.
- Seleziona l'ultimo dispositivo nell'elenco e sposta il suo punto in un'altra posizione.
- Fai clic con il tasto destro sul punto e seleziona “Distribuisci punto a ventaglio”.

I punti degli altri dispositivi si distribuiranno tra il primo e l'ultimo punto.

Ecco un esempio di effetto a ventaglio.



“Ripristina punto”

Riporta i punti di tutti i dispositivi alla stessa posizione, nel caso siano stati modificati separatamente per ciascun dispositivo.

“Elimina punto”

Elimina il punto.

“Valore”

Non utilizzato per Pan/Tilt.

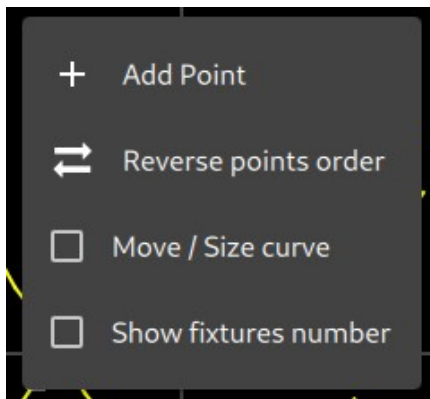
Questa funzione verrà spiegata più avanti per gli altri canali.

“Transizione”

Imposta la transizione dal punto precedente:

- linea retta;
- curva;
- salto.

Menu contestuale nell'area della curva



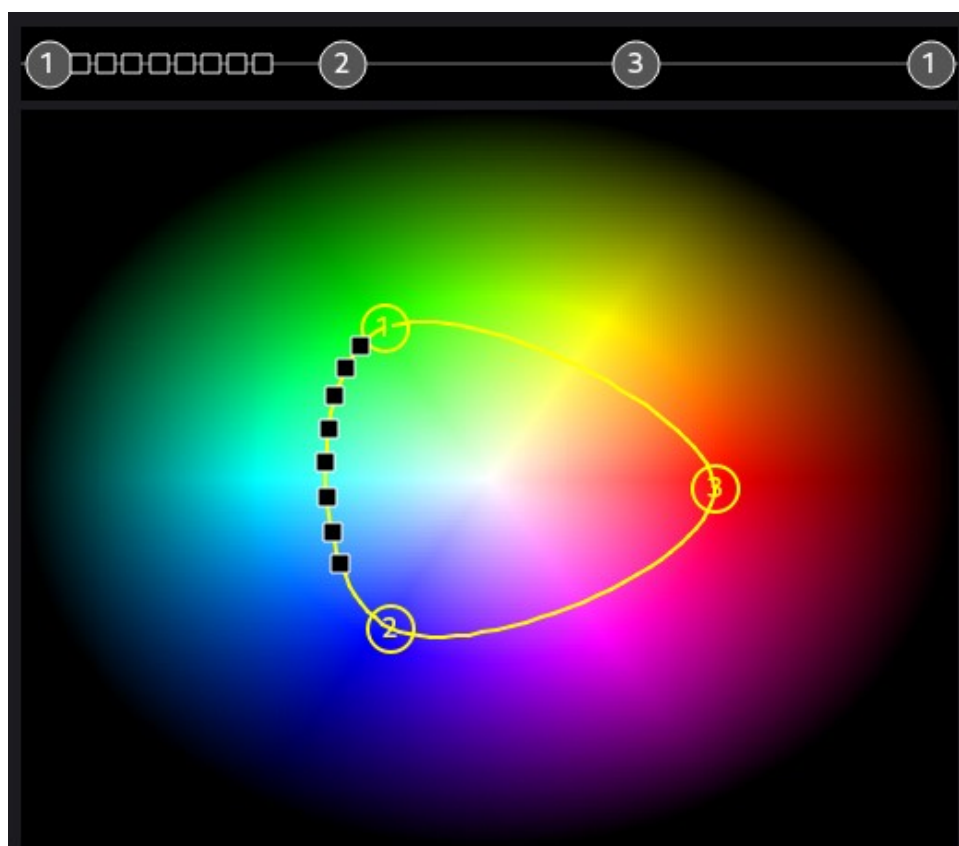
“Aggiungi punto”
 Aggiunge un punto.

“Inverti ordine dei punti”
 Inverte l'ordine dei punti.

“Sposta/ridimensiona curva”
 Sposta e ridimensiona la curva.

“Mostra numeri dei dispositivi”
 Mostra il numero di ciascun dispositivo accanto alla sua posizione sulla curva.

Curva per i canali RGB

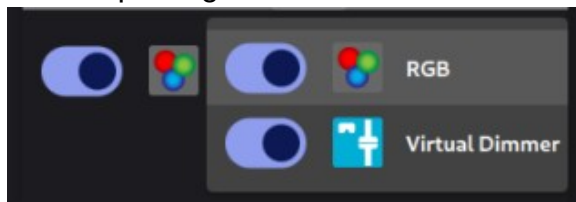


La ruota dei colori sullo sfondo è fissa.
 Non ci sono assi orizzontali o verticali: basta posizionare i punti sul colore desiderato.

Questa curva è un esempio di dissolvenza tra colori RGB.
 Ha 3 punti.

Dimmer virtuale

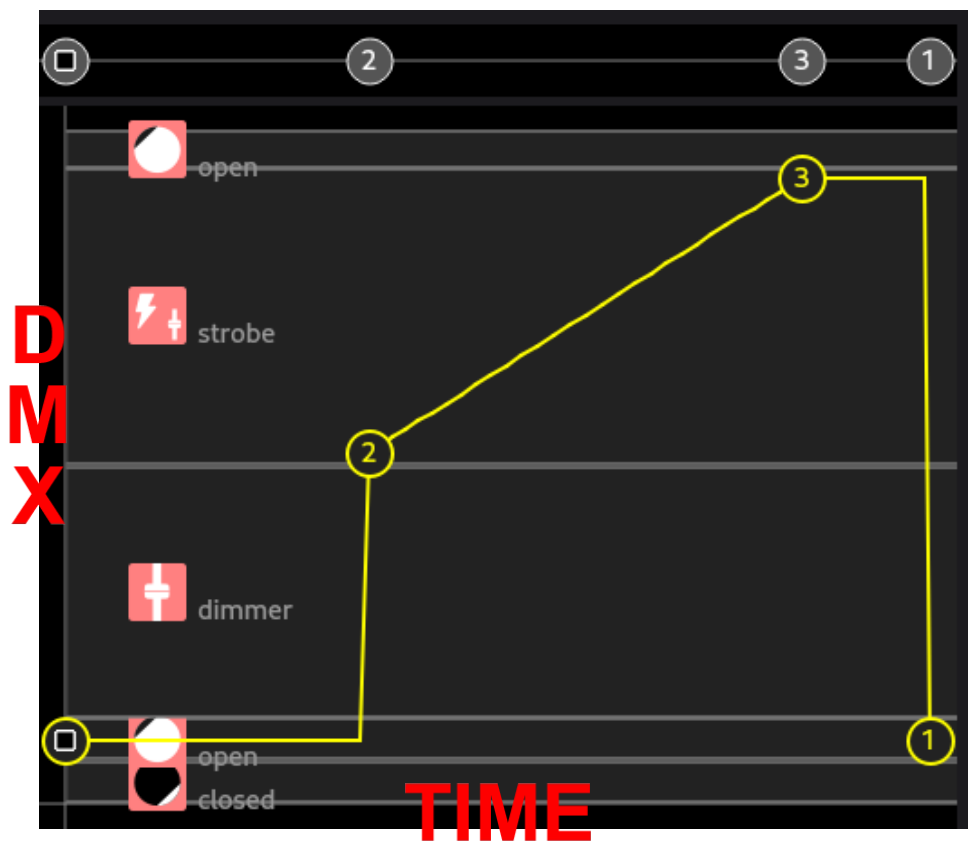
Quando un dispositivo dispone di canali RGB ma non di un canale dimmer, viene creato un dimmer virtuale per regolare insieme l'intensità di tutti i canali RGB.



Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [dimmer virtuale](#)

Curva per gli altri canali

In modalità "Standard"



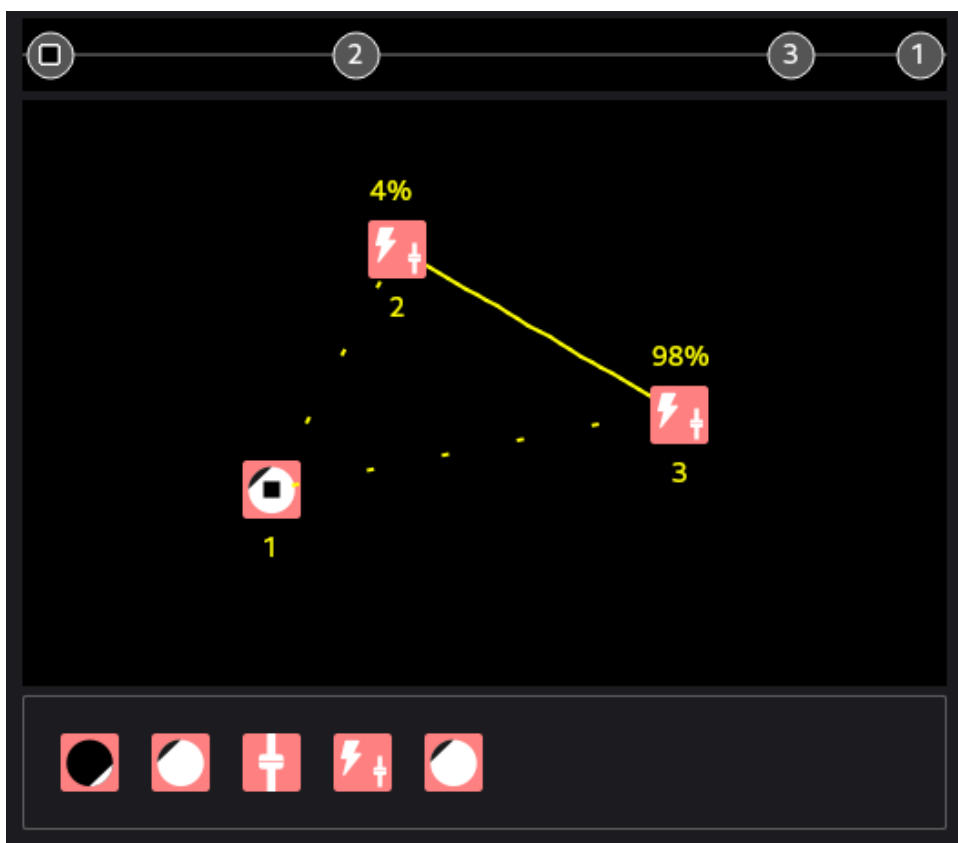
Questa curva è un esempio relativo al canale otturatore.

L'otturatore è aperto dall'istante n. 1 all'istante n. 2.

L'effetto strobo inizia all'istante n. 2 e la sua velocità aumenta fino all'istante n. 3.

Quindi l'effetto strobo prosegue alla massima velocità fino alla fine della scena.

In modalità “Punti liberi”



Il risultato è lo stesso della modalità “Standard”.

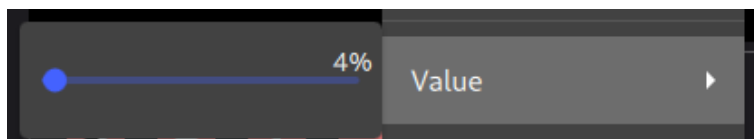
Cambia soltanto la visualizzazione.

Non ci sono assi orizzontali e verticali.

La sezione sotto la curva mostra gli intervalli disponibili. Trascina semplicemente l'intervallo desiderato sulla curva.

La modalità “Punti liberi” è utile sugli schermi piccoli, soprattutto per i canali con molti intervalli.

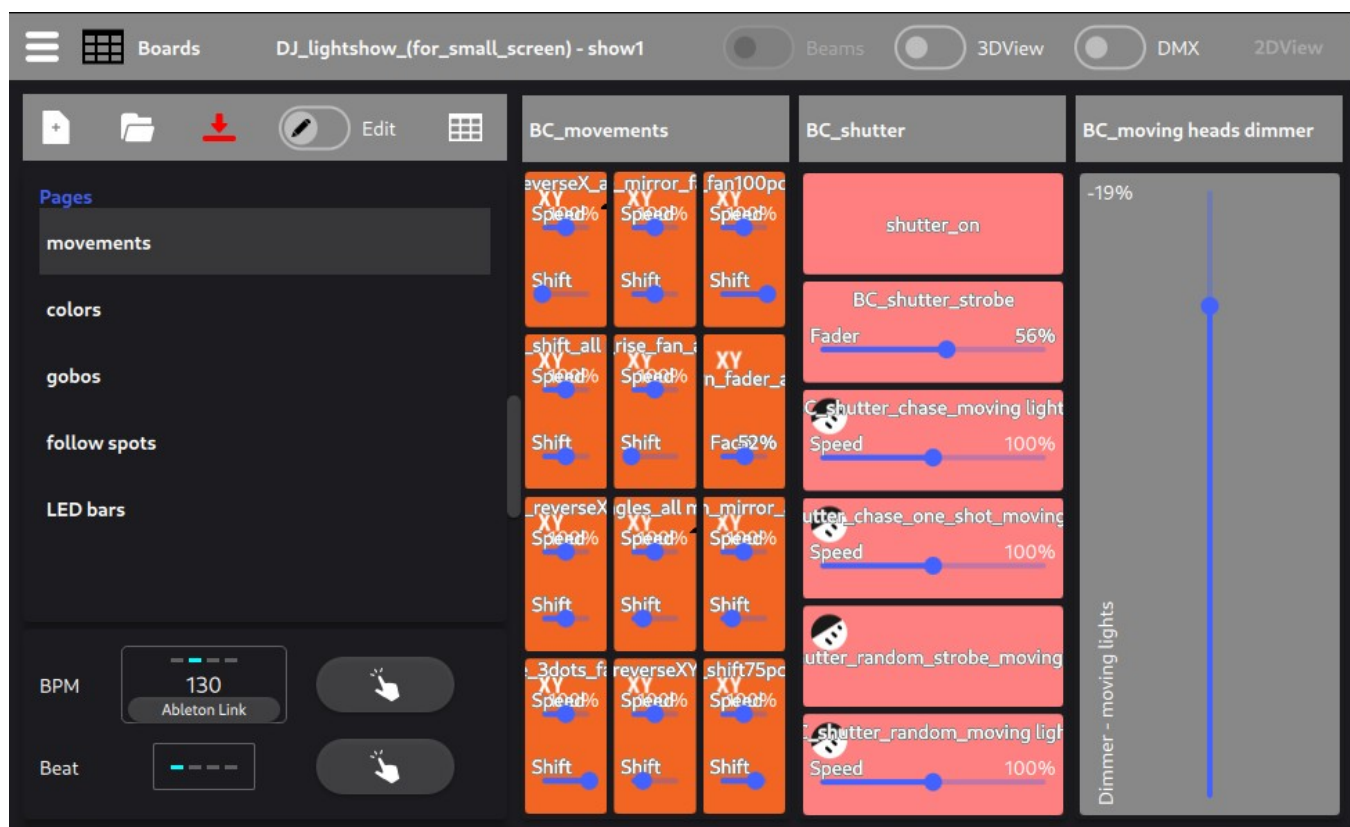
Il menu “Valore” permette di regolare un valore non fisso, come nei due punti strobo di questo esempio.



Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [punti liberi](#)

Modulo “Boards”

Riproduci qui lo spettacolo con pulsanti di scene, pannelli di pulsanti e pagine di pannelli.



Barra degli strumenti



Pulsante “Nuovo”

Crea un nuovo progetto.

Un progetto in “Boards” è una disposizione di pulsanti, pannelli e pagine.

Possono esistere più progetti. I dispositivi e le scene di illuminazione rimangono gli stessi, mentre i diversi progetti possono essere personalizzati per utenti differenti.

Pulsante “Apri”

Apri un progetto esistente.

Pulsante “Salva”

Salva il progetto esistente.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [progetti multipli](#)

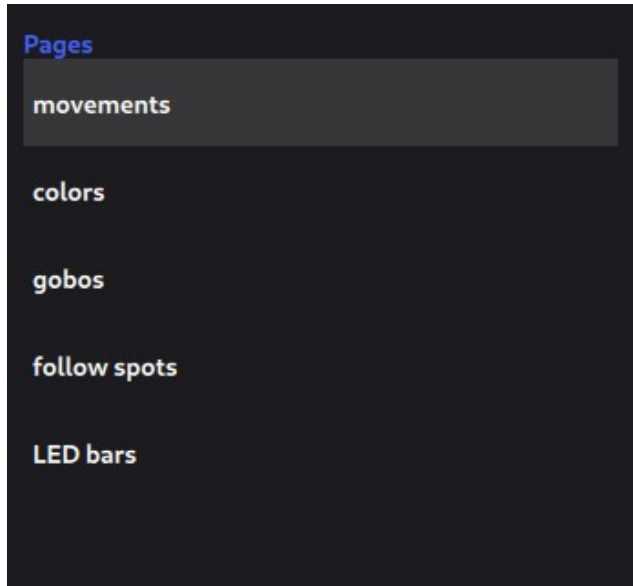
Interruttore “Modifica”

Abilita le funzioni di modifica del progetto.

Pulsante “Finestra secondaria”

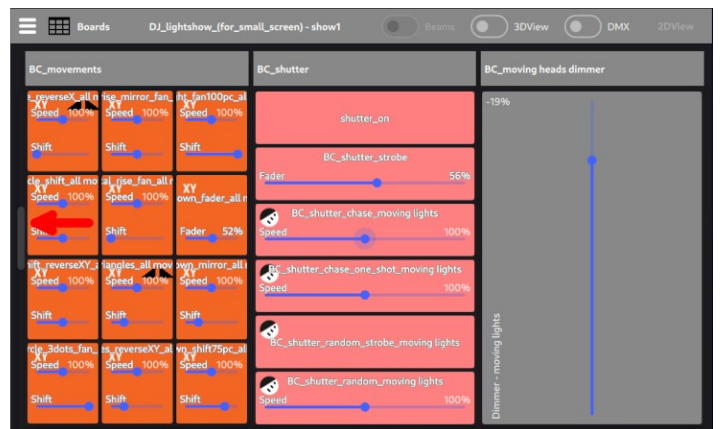
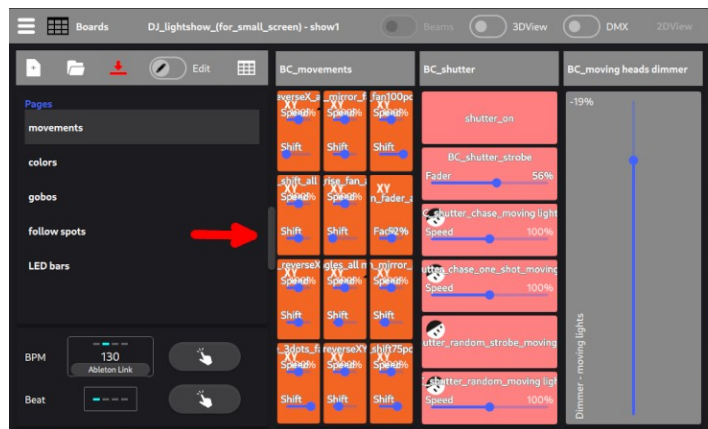
Apre una seconda finestra con pulsanti, pannelli e pagine.

Scheda “Pagine”



Mostra le pagine dei pannelli.

Utilizza i due pulsanti illustrati sotto per nascondere o mostrare le pagine con la barra degli strumenti.



Pannello di pulsanti



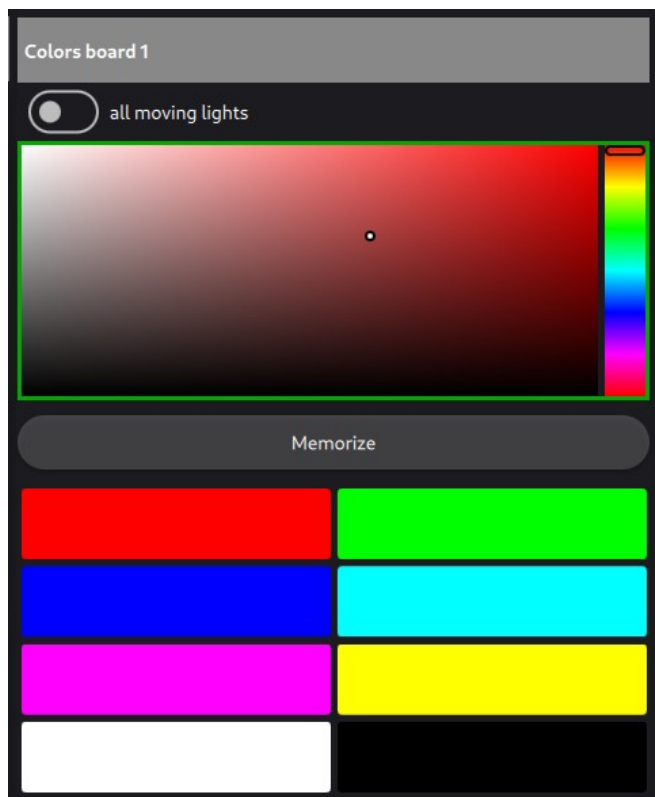
Questo pannello contiene pulsanti di scene con la possibilità di modificarne la velocità e l'effetto di sfasamento.

Pannello di fader



Questo pannello contiene cursori e interruttori per controllare l'intensità dei canali o la velocità dei pulsanti di scena.

Pannello colori



Questo pannello contiene una ruota dei colori con memorie colore per controllare il colore di un gruppo di dispositivi.

Interruttore
Attiva o disattiva il pannello.

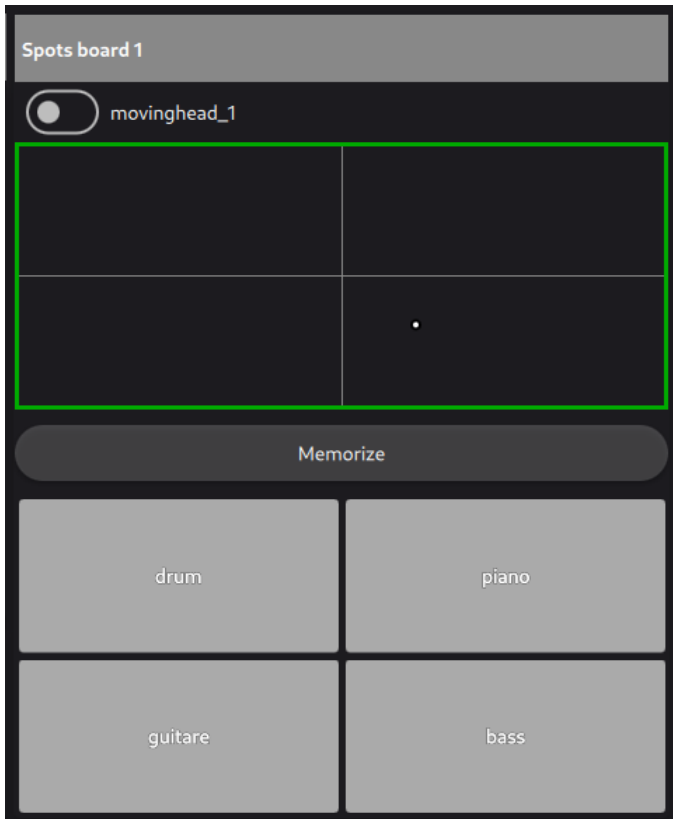
Ruota dei colori
Regola il colore.

Pulsante “Memorizza”
Memorizza il colore selezionato in un pulsante colore.

Pulsanti colore
Memorie dei colori.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [pannello colori](#)

Pannello seguipersona



Questo pannello contiene una sezione Pan/Tilt con memorie di posizione per controllare il movimento di un dispositivo.

Interruttore

Attiva o disattiva il pannello.

Sezione Pan/Tilt

Regola la posizione Pan/Tilt.

Pulsante “Memorizza”

Memorizza la posizione Pan/Tilt selezionata in un pulsante Pan/Tilt.

Pulsanti Pan/Tilt

Memorie delle posizioni Pan/Tilt.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [seguipersona](#)

Beat/BPM



Campo di testo “BPM”

Consente di inserire il valore BPM.

Pulsante “Ableton Link”

Si collega agli altri dispositivi Ableton Link per riceverne il valore BPM.

Pulsante “BPM”

Tocca il pulsante per modificare il valore BPM.

Campo di testo “Beat”

Consente di inserire il beat.

Pulsante “Beat”

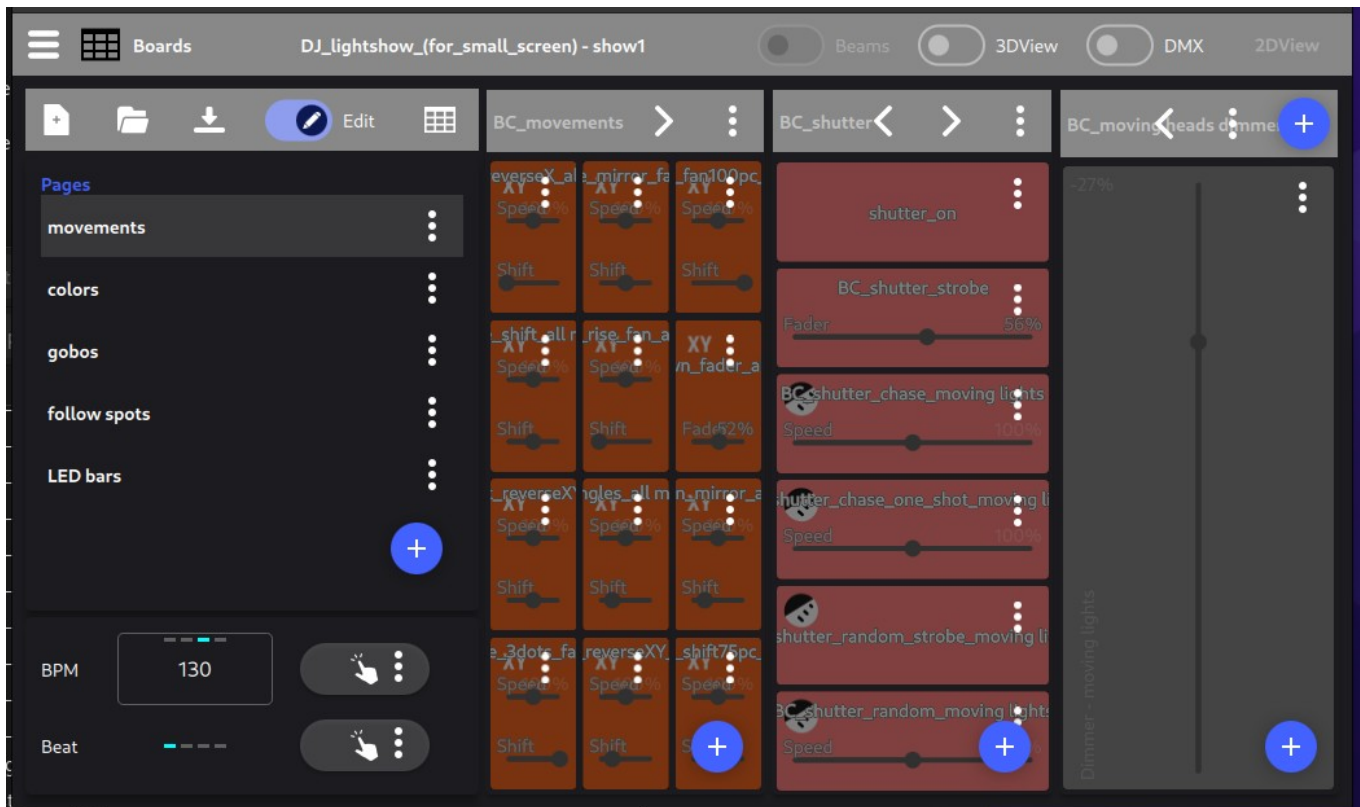
Tocca il pulsante per modificare il beat.

Esempio di utilizzo del beat: [beat drop](#)

Modulo “Boards” in modalità “Modifica”

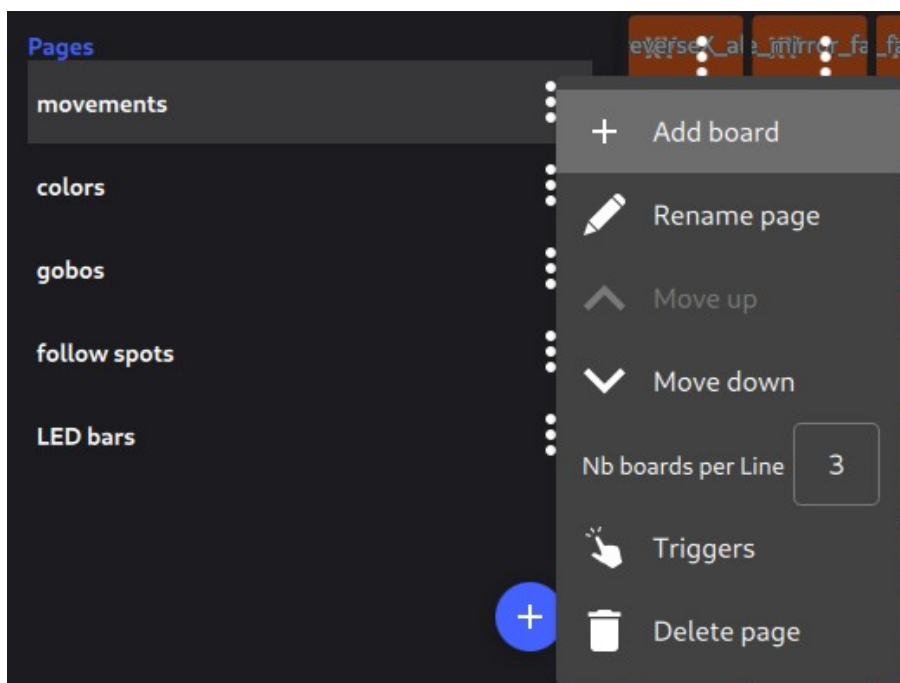


Organizza qui i pulsanti delle scene, i pannelli di pulsanti e le pagine dei pannelli.

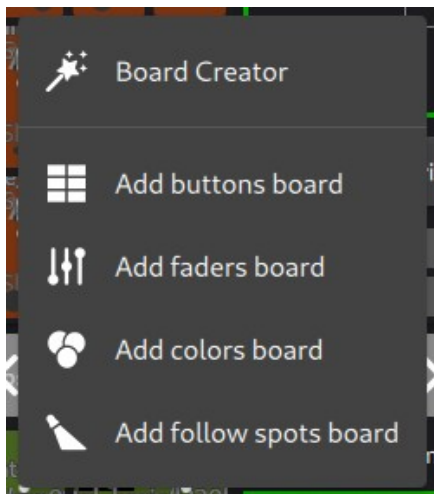


Sezione “Pagine”

Pulsante “...” (tre puntini) o menu contestuale



Menu “Aggiungi pannello”
Apri il menu contestuale.



Menu “Creazione pannelli”
Apri la finestra “Creazione pannelli”.
(Vedi il modulo “Boards – Creazione pannelli”).

Menu “Aggiungi pannello di pulsanti”
Aggiunge un pannello vuoto per i pulsanti.

Menu “Aggiungi pannello di fader”
Aggiunge un pannello vuoto per i fader.

Menu “Aggiungi pannello colori”
Apri una finestra per selezionare un gruppo e aggiunge un pannello con una ruota dei colori per il gruppo selezionato.

Menu “Aggiungi pannello seguipersona”
Apri 2DView per selezionare un dispositivo e aggiunge un pannello con una sezione Pan/Tilt per il dispositivo selezionato.

Menu “Rinomina pagina”
Rinomina la pagina.

Menu “Sposta su/giù”
Sposta la pagina verso l'alto o verso il basso.

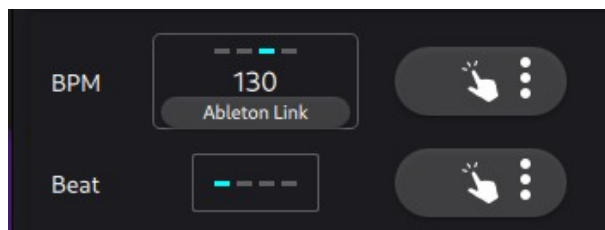
Menu “N. pannelli per riga”
Consente di inserire il numero massimo di pannelli per riga.

Menu “Trigger”
Apri la finestra “Trigger”.

Menu “Elimina pagina”
Elimina la pagina.

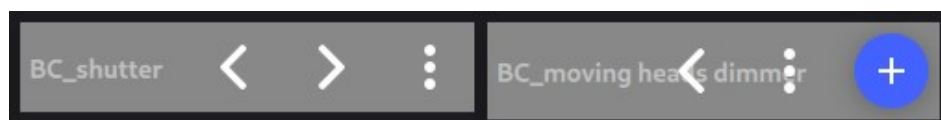
Pulsante “+” (blu)
Aggiunge una pagina.

Sezione “Beat/BPM”



Pulsante “...” (tre puntini)
Aprire la finestra “Trigger”.

Barra degli strumenti dei pannelli



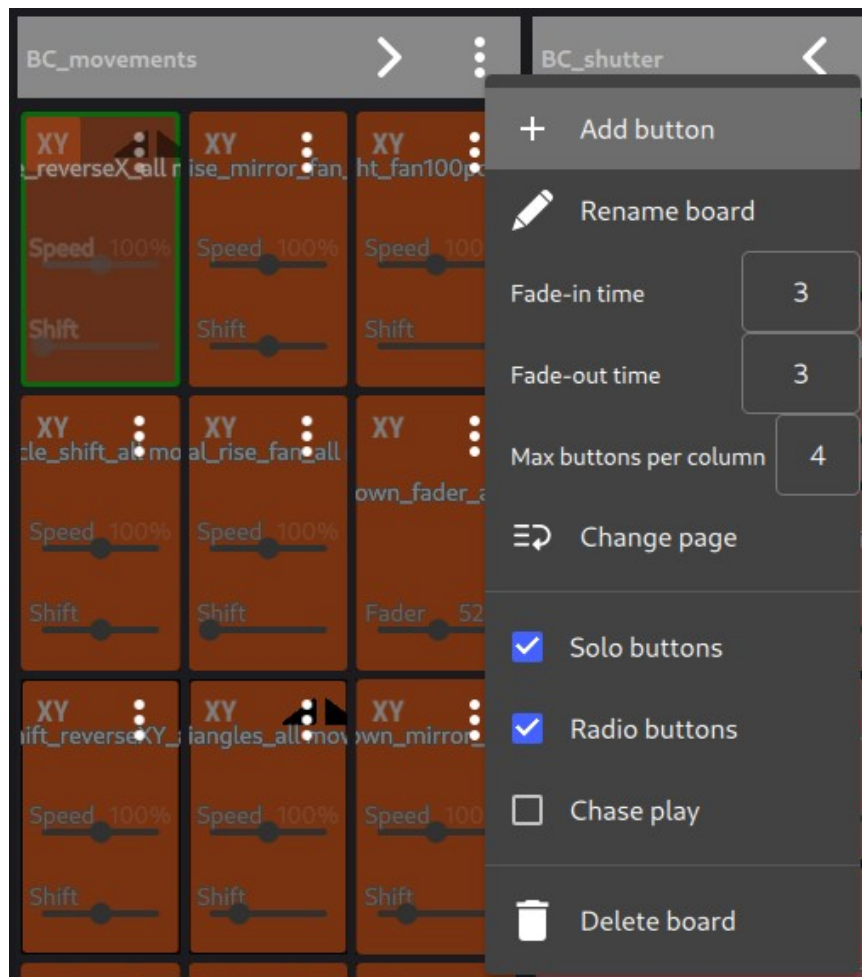
Pulsanti “<” e “>”
Spostano il pannello a sinistra o a destra.

Pulsante “+” (blu)
Aggiunge un pannello.

Modulo “Boards – pulsanti” in modalità “Mod

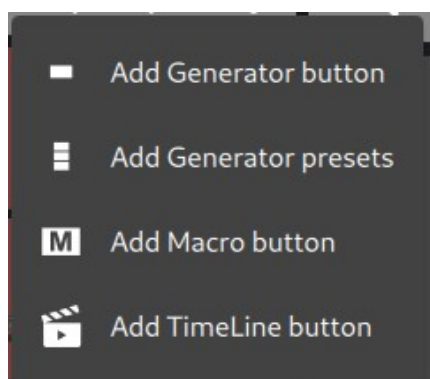


Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti



Menu “Aggiungi pulsante”

Aprire il menu contestuale.



Menu “Aggiungi pulsante Generator”

Aprire la finestra “Scelta del progetto Generator”.

Quindi aggiunge il progetto selezionato.

Menu “Aggiungi preset Generator”

Aprire la finestra “Scelta del progetto Generator”.

Aggiunge un pulsante per ogni punto del canale selezionato nel progetto selezionato.

Menu “Aggiungi pulsante Macro”
Aggiunge un pulsante Macro.

Menu “Aggiungi pulsante Timeline”
Aggiunge un pulsante Timeline.

Menu “Rinomina pannello”
Rinomina il pannello.

Menu “Tempo di dissolvenza in entrata (ms)”
Consente di inserire il tempo di dissolvenza in entrata, in millisecondi, per i pulsanti con l’opzione “Dissolvenza in entrata”.

Menu “Tempo di dissolvenza in uscita (ms)”
Consente di inserire il tempo di dissolvenza in uscita, in millisecondi, per i pulsanti con l’opzione “Dissolvenza in uscita”.

Menu “Max pulsanti per colonna”
Consente di inserire il numero massimo di pulsanti per colonna.

Menu “Cambia pagina”
Sposta il pulsante in un’altra pagina.

Menu “Pulsanti Solo”
Quando si preme un nuovo pulsante, quello precedente si disattiva.

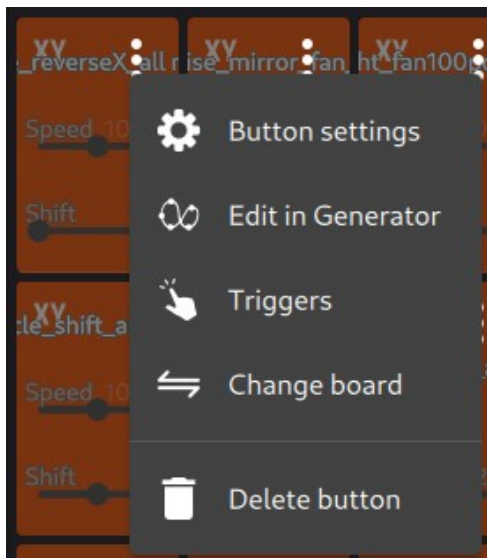
Menu “Pulsanti di opzione”
Un secondo clic sul pulsante non produce alcun effetto.

Menu “Riproduzione in sequenza”
Riproduce i pulsanti uno dopo l’altro.

Menu “Elimina pannello”
Elimina il pannello.

Sezione dei pulsanti

Pulsante “...” (tre puntini) nel pulsante di scena



Menu “Impostazioni pulsante”

Aprire la finestra “Impostazioni pulsante”.

Menu “Modifica in Generator”

Passa al modulo “Generator” e vi apre la scena per modificarla.

Menu “Trigger”

Aprire la finestra “Trigger”.

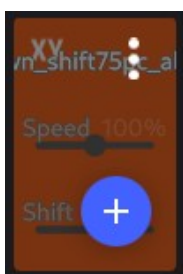
Menu “Cambia pannello”

Sposta il pulsante in un altro pannello.

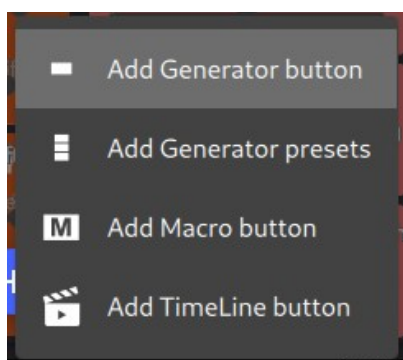
Menu “Elimina pulsante”

Elimina il pulsante.

Pulsante “+”



Aprire questo menu contestuale per aggiungere un pulsante.



Menu “Aggiungi pulsante Generator”

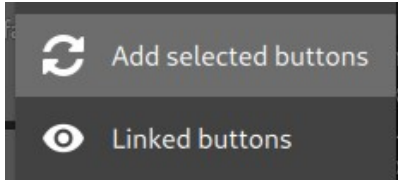
Aprire una finestra per selezionare una scena Generator e aggiungerla al pannello come pulsante.

Menu “Aggiungi preset Generator”

Apri una finestra per selezionare una scena Generator e aggiungere al pannello un pulsante per ogni punto di un canale della scena scelto dall'utente.

Menu “Aggiungi pulsante Macro”

Aggiunge un pulsante Macro con le relative opzioni di menu.



Menu “Aggiungi pulsanti selezionati”

Aggiunge i pulsanti di scena selezionati (con un grande segno di spunta nero) all'elenco dei pulsanti collegati.

Menu “Pulsanti collegati”

Apri l'elenco dei pulsanti collegati.

Menu “Aggiungi pulsante Timeline”

Apri una finestra per selezionare un progetto Timeline e aggiungerlo al pannello come pulsante.

Per spostare i pulsanti all'interno del pannello, trascinali nella posizione desiderata.



Finestra “Impostazioni pulsante”

Scheda “Varie”

The image shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Misc.' tab is selected. It contains the following settings:

- Name:** A text field containing the text '_XY_circle_reverseX_all moving lights'.
- Color:** A color selection area showing an orange circle and a circular arrow icon.
- Image:** A selection area showing an ellipsis icon and a trash can icon.
- Priority:** A dropdown menu currently set to 'Normal'.
- Flash:** A checkbox, currently unchecked.
- HTP:** A checkbox, currently unchecked.
- Relative:** A checkbox, currently unchecked.
- Fade In:** A checkbox, currently unchecked.
- Fade Out:** A checkbox, currently unchecked.
- Fader slider:** A checkbox, currently unchecked.
- Speed slider:** A checkbox, currently unchecked.

At the bottom right of the dialog are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Campo di testo “Nome”

Consente di inserire il nome del pulsante.

Pulsante “Colore”

Il primo pulsante apre una finestra di selezione del colore per modificare il colore di sfondo del pulsante.

Il secondo pulsante ripristina il colore del pulsante.

Pulsante "Immagine"

Il primo pulsante apre la finestra per selezionare un'immagine di sfondo per il pulsante.

Il secondo pulsante rimuove l'immagine di sfondo.

Elenco a discesa "Priorità"

Imposta la priorità del pulsante su "Normale", "Bassa" o "Alta".

Casella di controllo "Flash"

Imposta il pulsante in modalità Flash. Il pulsante rimane attivo finché si tiene premuto il tasto sinistro del mouse.

Casella di controllo "HTP"

I valori dei canali sovrascrivono quelli dei canali degli altri pulsanti quando sono più alti.

Casella di controllo "Relativo"

I movimenti dei canali vengono sommati agli altri movimenti già in esecuzione.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [concetti fondamentali – scena relativa](#)

Casella di controllo "Dissolvenza in entrata"

I canali dimmerabili si accendono gradualmente quando il pulsante viene attivato.

Casella di controllo "Dissolvenza in uscita"

I canali dimmerabili si spengono gradualmente quando viene attivato un altro pulsante.

Casella di controllo "Cursore dimmer"

Aggiunge al pulsante un cursore per regolare l'intensità dei canali dimmerabili.

I nomi dei canali dimmerabili sono: dimmer, white, amber, red, green, blue, cyan, magenta, yellow, uv.

Casella di controllo "Cursore velocità"

Aggiunge al pulsante un cursore per modificare la velocità della scena associata.

Scheda “Durata”

The image shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Duration' tab is selected and highlighted with a blue underline. Inside the 'Duration' tab, there are three radio button options. The first option, 'Loop continuously (no chase play)', is selected with a blue dot. The second option, 'Number of loops', is followed by a numeric input field showing '0' with minus and plus buttons. The third option, 'Duration (sec.)', is followed by a numeric input field showing '0'. At the bottom right of the dialog, there are 'Cancel' and 'OK' buttons.

Button settings

Misc. Duration Channel

☒ Loop continuously (no chase play)

☐ Number of loops — 0 +

☐ Duration (sec.) 0

Cancel OK

Pulsante di opzione “Ripeti continuamente (sequenza non disponibile)”

Il pulsante rimane attivo.

Se il pannello è in modalità sequenza, la sequenza si arresta su questo pulsante.

Pulsante di opzione e campo numerico “Numero di ripetizioni”

Imposta il numero di ripetizioni della scena prima che il pulsante si disattivi.

Pulsante di opzione e campo di testo “Durata (sec.)”

Imposta la durata dopo la quale il pulsante si disattiva.

Scheda “Canale”

The screenshot shows a 'Button settings' dialog box with three tabs: 'Misc.', 'Duration', and 'Channel'. The 'Channel' tab is selected and highlighted with a blue underline. Inside the dialog, there are several settings:

- Channel:** A dropdown menu showing 'Pan/Tilt'.
- Shift slider:** A checkbox that is checked with a blue checkmark.
- Static:** A dropdown menu showing 'Off'.
- Speed mode:** A dropdown menu showing 'Manual'.
- Step:** A dropdown menu showing '1/1'.
- Trigger:** A dropdown menu showing 'Next point'.

At the bottom right of the dialog, there are two buttons: 'Cancel' and 'OK'.

Elenco a discesa “Canale”

Seleziona i canali a cui applicare i parametri seguenti.

Casella di controllo “Cursore sfasamento”

Aggiunge al pulsante un cursore per controllare l’effetto di sfasamento tra i dispositivi.

Elenco a discesa “Statico”

“Disattivato” : la scena viene riprodotta.

“#nb” : la scena è statica e riproduce il punto n. nb.

Elenco a discesa “Modalità velocità”

“Manuale” : la scena viene riprodotta a velocità normale.

“Beat” : la scena riproduce i punti in sincronia con il beat.

“BPM” : la scena riproduce i punti in sincronia con i BPM.

Elenco a discesa “Passo” (per la modalità velocità Beat/BPM)

“1/1” : la scena riproduce i punti a velocità normale.

“1/2” : la scena riproduce i punti al doppio della velocità Beat/BPM.

“1/4” : la scena riproduce i punti a quattro volte la velocità Beat/BPM.

“2/1” : la scena riproduce un punto ogni 2 impulsi Beat/BPM.

“4/1” : la scena riproduce un punto ogni 4 impulsi Beat/BPM.

...

“32/1” : la scena riproduce un punto ogni 32 impulsi Beat/BPM.

Elenco a discesa “Trigger” (per la modalità velocità Beat/BPM)

“Punto successivo” : passa al punto successivo al prossimo impulso Beat/BPM.

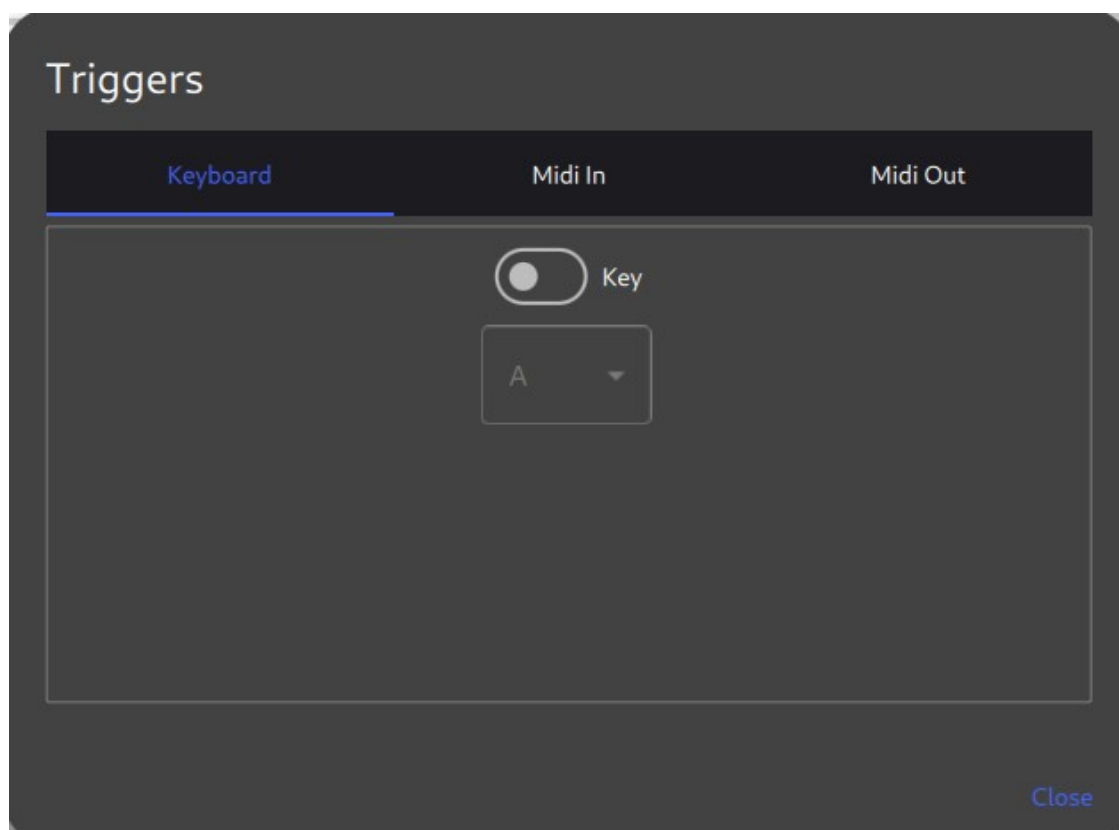
“Torna al punto n. 1” : torna al primo punto al prossimo impulso Beat/BPM.

“Incremento sfasamento”: aumenta lo sfasamento di un passo al prossimo impulso Beat/BPM.

Finestra “Trigger”

Questa finestra permette di impostare i trigger per le pagine, i pulsanti di scena e i pulsanti Beat/BPM.

Scheda “Tastiera”



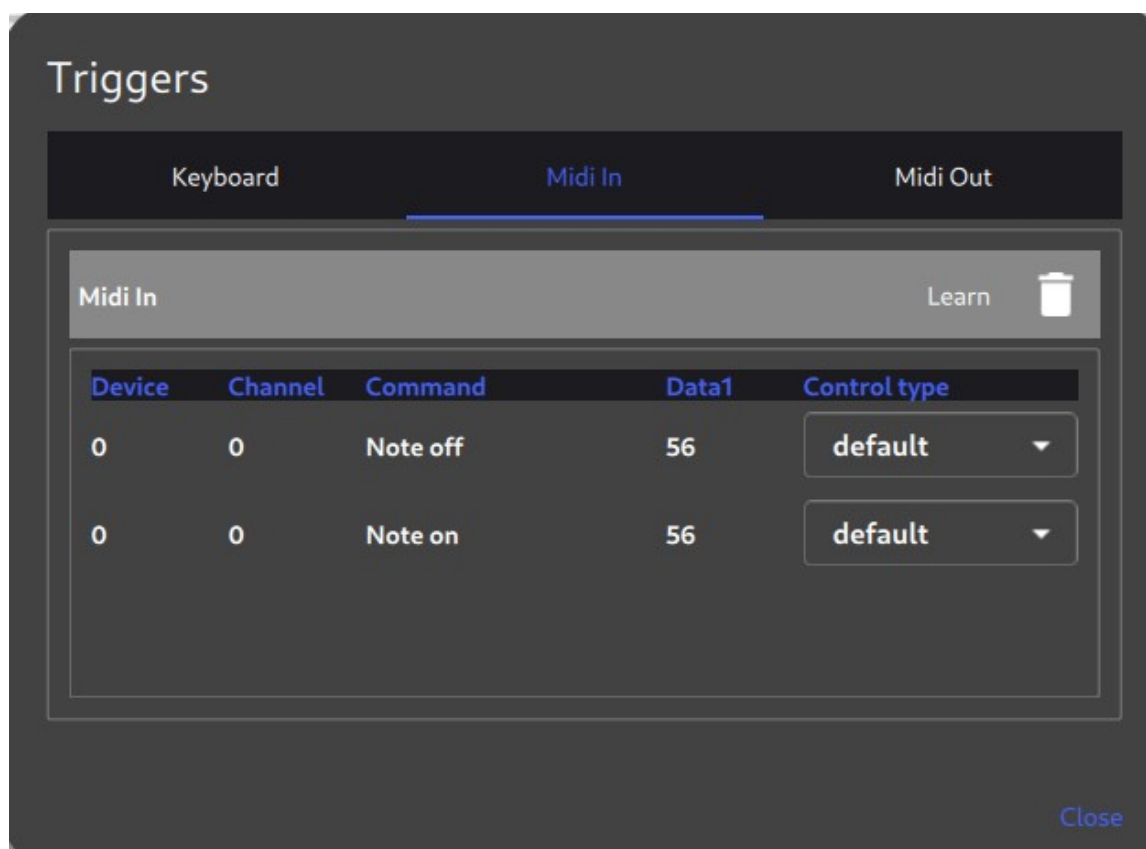
Interruttore “Tasto”

Attiva il trigger da tastiera.

Elenco a discesa

Seleziona il tasto della tastiera.

Scheda “Ingresso MIDI”



Pulsante “Apprendi”

Attende un messaggio MIDI e lo aggiunge all’elenco dei comandi di attivazione. Questa schermata mostra un esempio di messaggio MIDI.

Pulsante “Cestino”

Rimuove il comando di attivazione.

Elenco “Dispositivo”

Mostra l’ID del dispositivo MIDI.

Elenco “Canale”

Mostra il canale MIDI.

Elenco “Comando”

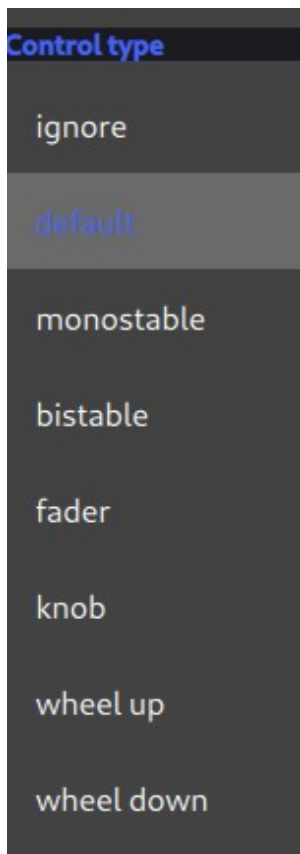
Mostra il tipo di comando MIDI.

Elenco “Data1”

Mostra il parametro “data1” del comando MIDI.

Elenco a discesa “Tipo di controllo”

Seleziona il tipo di controllo MIDI.



Menu "Ignora"

Per acquisire anche i messaggi delle rotelle, la funzione di apprendimento registra tutti i messaggi MIDI. L'opzione "Ignora" consente di ignorare quelli non necessari.

Menu "Predefinito"

Scelta predefinita.

Menu "Monostabile"

Prima pressione del pulsante MIDI > attiva il pulsante in Boards.
Seconda pressione del pulsante MIDI > disattiva il pulsante in Boards.

Menu "Bistabile"

Tieni premuto il pulsante MIDI per mantenere attivo il pulsante in Boards.

Menu "Fader"

Necessario per controllare un cursore in Boards tramite un fader MIDI.
Nota: se un pulsante contiene più cursori, il fader MIDI controlla prioritariamente il cursore dimmer, poi il cursore velocità e infine il cursore sfasamento.

Menu "Manopola"

Necessario per controllare un cursore in Boards tramite una rotella MIDI compatibile.

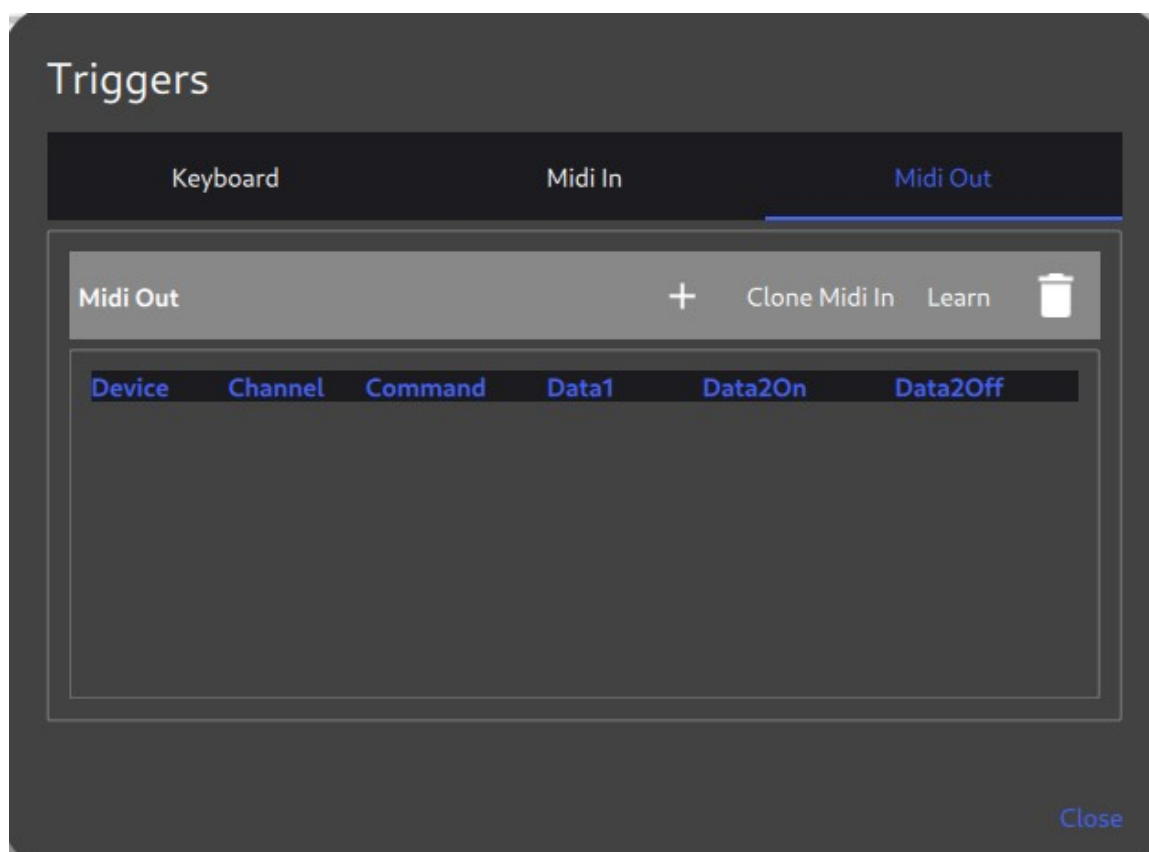
Menu "Rotella su"

Ogni scatto della rotella in senso orario invia un messaggio MIDI Note.

Menu "Rotella giù"

Ogni scatto della rotella in senso orario invia un messaggio MIDI Note.

Scheda “Uscita MIDI”



Pulsante “+”

Aggiunge un comando di uscita MIDI all’elenco dei comandi di attivazione.

Pulsante “Clona ingresso MIDI”

Aggiunge all’elenco una copia del comando di ingresso MIDI.

Pulsante “Apprendi”

Attende un messaggio MIDI e lo aggiunge all’elenco.

Pulsante “Cestino”

Rimuove tutti i comandi di attivazione dall’elenco.

Elenco “Dispositivo”

Mostra l’ID del dispositivo MIDI.

Elenco “Canale”

Mostra il canale MIDI.

Elenco “Comando”

Mostra il tipo di comando MIDI.

Elenco “Data1”

Mostra il parametro “data1” del comando MIDI.

Elenco “Data2On”

Mostra il parametro “data2on” del comando MIDI.

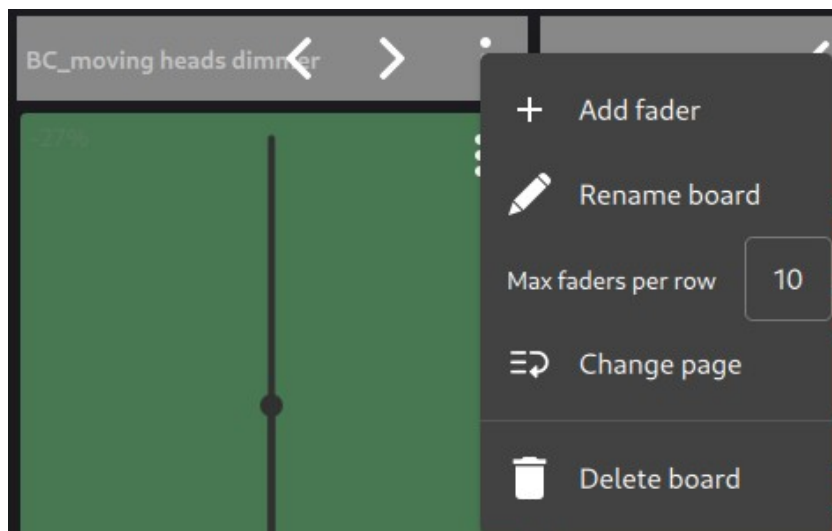
Elenco "Data2Off"

Mostra il parametro "data2off" del comando MIDI.

Modulo “Boards – fader” in modalità “Modifi



Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti



Menu “Aggiungi fader”

Aggiunge un fader dimmer o un fader di velocità.

Menu “Rinomina pannello”

Rinomina il pannello.

Menu “Max fader per riga”

Consente di inserire il numero massimo di fader per riga.

Menu “Cambia pagina”

Sposta il pannello in un'altra pagina.

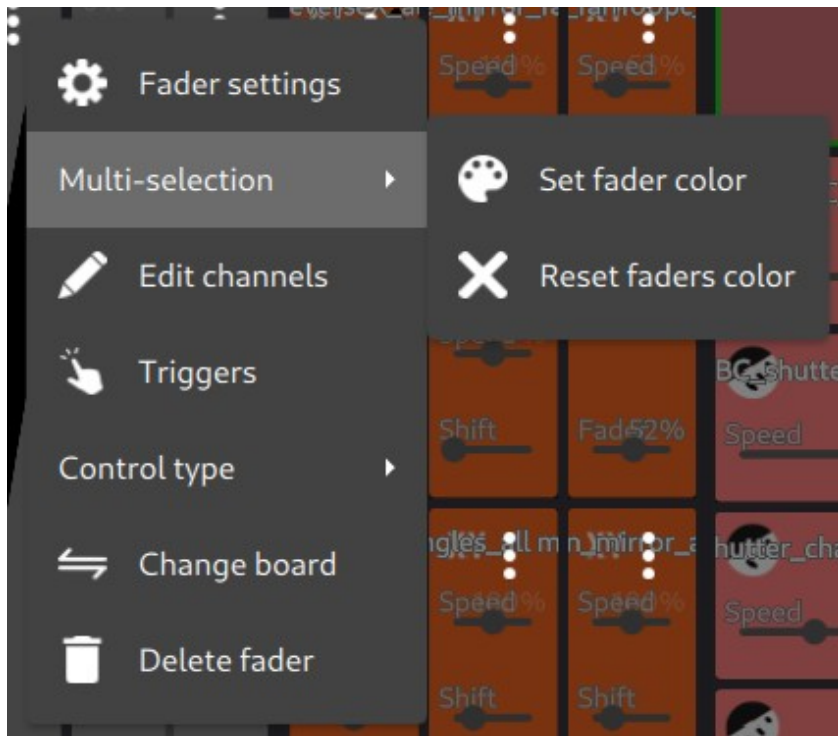
Menu “Elimina pannello”

Elimina il pannello.

Pulsante “+” (blu)

Aggiunge un fader dimmer o un fader di velocità.

Pulsante “...” (tre puntini) nel fader dimmer



Menu “Impostazioni fader”

Apre la finestra “Impostazioni fader”.

Menu “Selezione multipla”

“Imposta colore dei fader”

Modifica il colore dei fader selezionati.

“Ripristina colore dei fader”

Rimuove il colore dei fader selezionati.

Menu “Modifica canale”

Apre la finestra “Selezione dei canali dei dispositivi”.

Menu “Trigger”

Apre la finestra “Trigger”.

Menu “Tipo di controllo”

Imposta il controllo come dimmer o come interruttore.

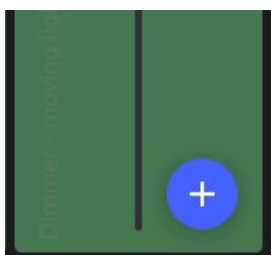
Menu “Cambia pannello”

Sposta il fader in un altro pannello.

Menu “Elimina fader”

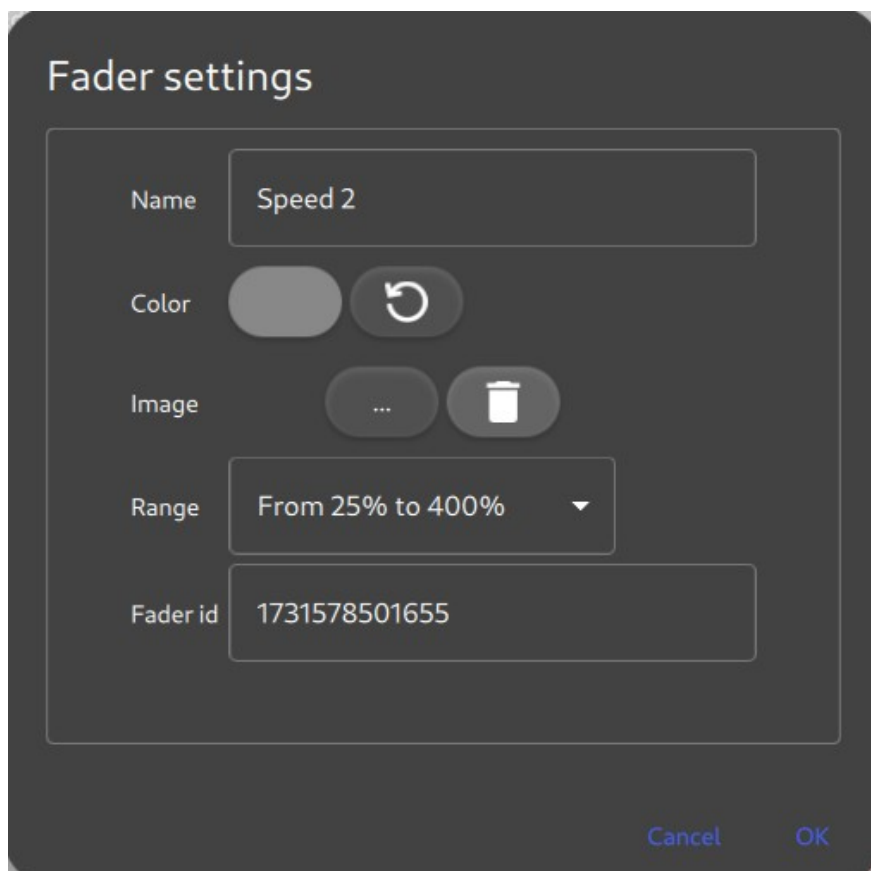
Elimina il fader.

Pulsante “+”



Aggiunge un fader.

Finestra “Impostazioni fader”



Fader settings

Name

Color

Image

Range ▼

Fader id

Campo di testo “Nome”

Consente di inserire il nome del fader.

Pulsanti “Colore”

Il primo pulsante apre una finestra di selezione del colore per modificare il colore di sfondo del fader.
Il secondo pulsante ripristina il colore di sfondo del fader.

Pulsante “Immagine”

Il primo pulsante apre la finestra per selezionare un'immagine di sfondo per il fader.
Il secondo pulsante rimuove l'immagine di sfondo.

Elenco a discesa “Intervallo”

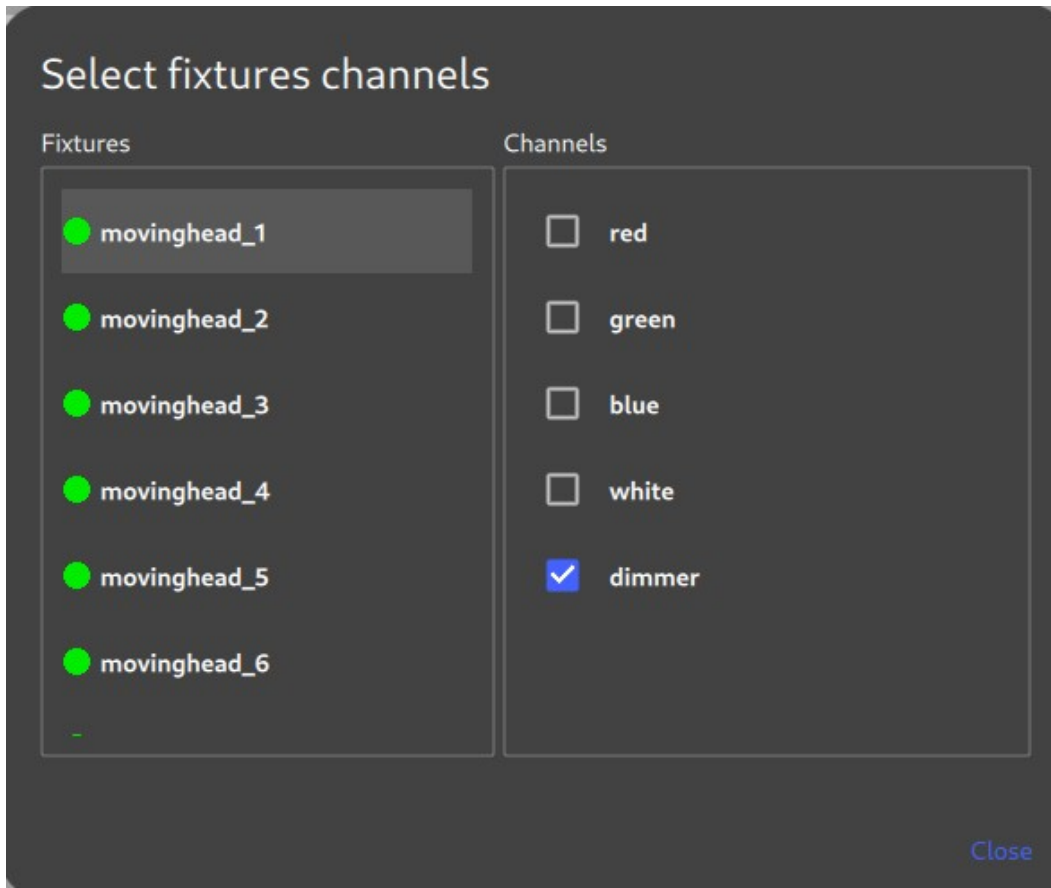
Imposta l'escursione del fader su “dal 25 % al 400 %” oppure “dallo 0 % al 400 %”.

Campo di testo “ID fader”

Consente di inserire l'ID del fader (non modificarlo).

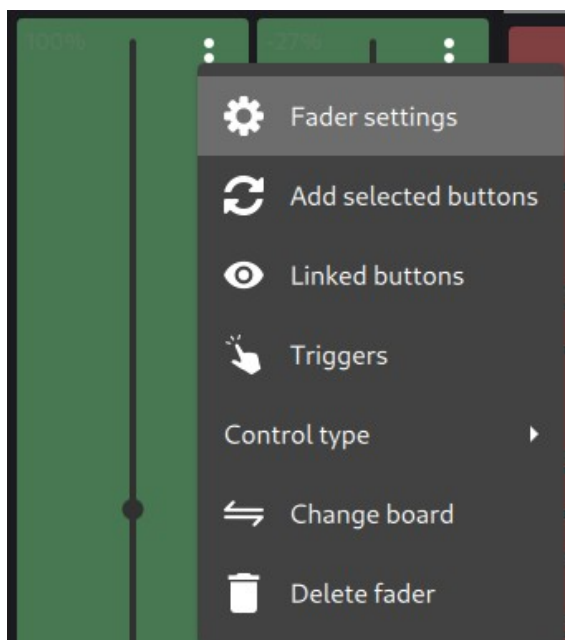
Finestra “Selezione dei canali dei dispositivi”

Definisci qui i canali controllati dal fader.



Colonna “Dispositivi”
Seleziona il dispositivo.

Pulsante “...” (tre puntini) nel fader di velocità



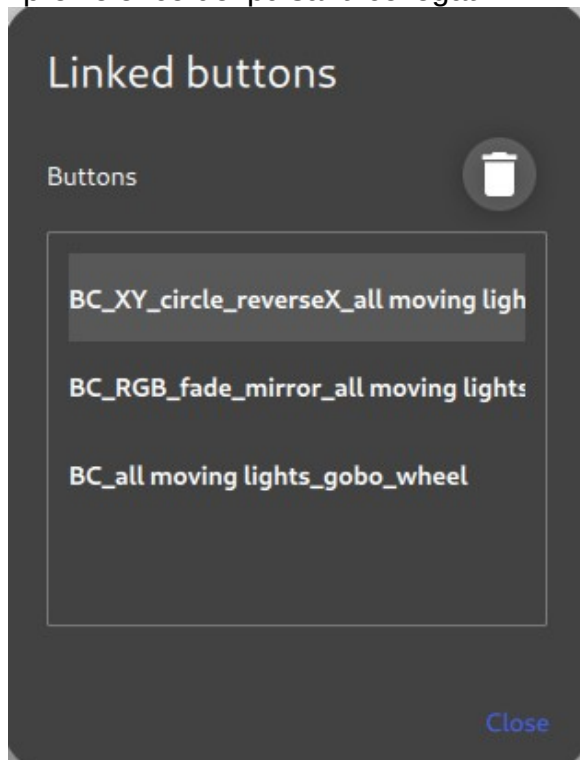
Menu “Impostazioni fader”
Apri la finestra “Impostazioni fader” (la stessa finestra utilizzata per il fader dimmer).

Menu “Aggiungi pulsanti selezionati”

Aggiunge i pulsanti di scena selezionati (con un grande segno di spunta nero) all'elenco dei pulsanti collegati.

Menu “Pulsanti collegati”

Apri l'elenco dei pulsanti collegati.



Il pulsante “Elimina” rimuove il pulsante collegato selezionato.

Menu “Trigger”

Apri la finestra “Trigger”.

Menu “Tipo di controllo”

Imposta il controllo come dimmer o come interruttore.

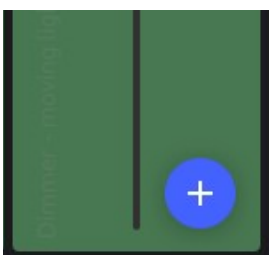
Menu “Cambia pannello”

Sposta il fader in un altro pannello.

Menu “Elimina fader”

Elimina il fader.

Pulsante “+”

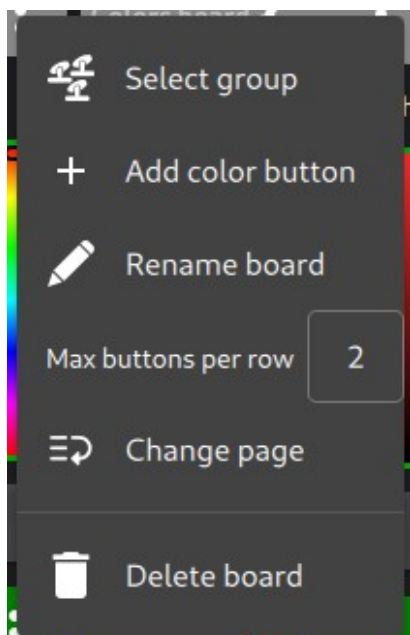


Aggiunge un fader.

Modulo “Boards – pannello colori” in modalità “Modifica”



Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti



Menu “Seleziona gruppo”
Seleziona il gruppo di dispositivi.

Menu “Aggiungi pulsante colore”
Aggiunge un pulsante colore sotto la ruota dei colori.

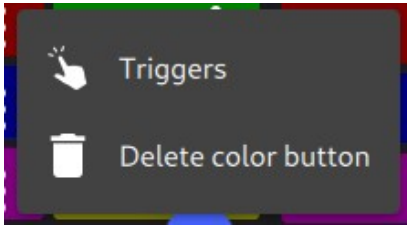
Menu “Rinomina pannello”
Rinomina il pannello colori.

Menu “Max pulsanti per riga”
Consente di inserire il numero massimo di pulsanti colore per riga.

Menu “Cambia pagina”
Sposta il pannello colori in un'altra pagina.

Menu “Elimina pannello”
Elimina il pannello.

Pulsante “...” (tre puntini) nel pulsante colore



Pulsante “Trigger”
Apre la finestra “Trigger”.

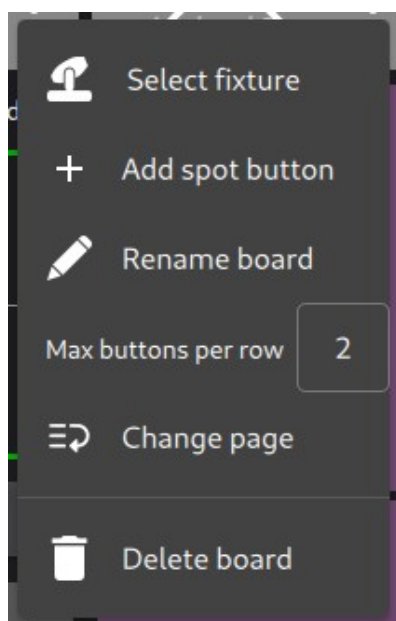
Pulsante “Elimina pulsante colore”
Elimina il pulsante colore.

Pulsante “+” (blu)
Aggiunge un pulsante colore.

Modulo “Boards – pannello seguipersona” in modalità “Modifica”



Pulsante “...” (tre puntini) nella barra degli strumenti



Menu “Seleziona dispositivo”

Seleziona il dispositivo di cui controllare il movimento Pan/Tilt.

Menu “Aggiungi pulsante posizione”

Aggiunge un pulsante posizione.

Menu “Rinomina pannello”

Rinomina il pannello.

Menu “Max pulsanti per riga”

Consente di inserire il numero massimo di pulsanti posizione per riga.

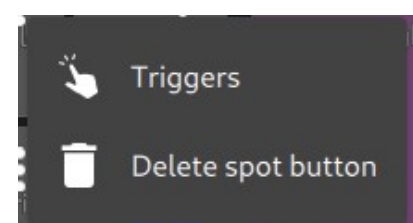
Menu “Cambia pagina”

Sposta il pannello seguipersona in un'altra pagina.

Menu “Elimina pannello”

Elimina il pannello.

Pulsante “...” (tre puntini) nel pulsante posizione



Pulsante "Trigger"

Apri la finestra "Trigger".

Pulsante "Elimina pulsante posizione"

Elimina il pulsante posizione.

Pulsante "+" (blu)

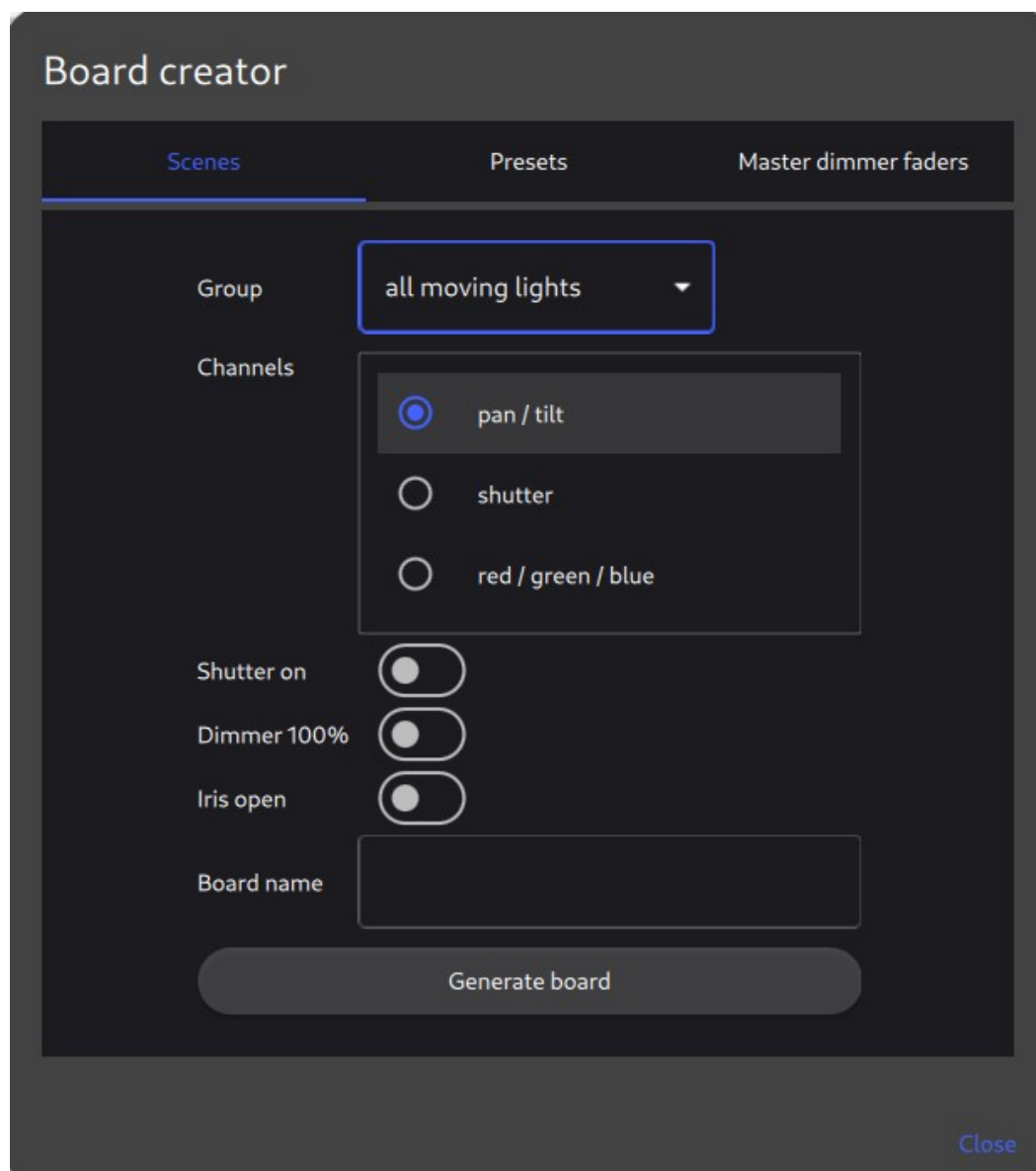
Aggiunge un pulsante posizione.

Modulo “Boards – Creazione pannelli”

La funzione Creazione pannelli genera pannelli di pulsanti, preset e cursori.

Questo lightshow è stato creato interamente con “Creazione pannelli”: [creazione pannelli](#)

Scheda “Scene”



The screenshot shows the 'Board creator' window with the 'Scenes' tab selected. The interface includes a 'Group' dropdown menu set to 'all moving lights', a 'Channels' section with three radio button options: 'pan / tilt' (selected), 'shutter', and 'red / green / blue'. Below these are three toggle switches for 'Shutter on', 'Dimmer 100%', and 'Iris open', all of which are currently turned on. At the bottom, there is a text input field for 'Board name' and a 'Generate board' button. A 'Close' button is located in the bottom right corner of the window.

Elenco a discesa “Gruppo”
Seleziona il gruppo di dispositivi.

Pulsante di opzione “Canali”
Seleziona il canale.

Interruttore “Otturatore aperto”

Imposta i canali otturatore sul valore “aperto” per tutte le scene generate.

Interruttore “Dimmer 100 %”

Imposta i canali dimmer al 100 % per tutte le scene generate.

Interruttore “Iris 100 %”

Imposta il canale iris al 100 % per tutte le scene generate.

Campo di testo “Nome pannello”

Consente di inserire il nome del pannello da generare.

Pulsante “Genera pannello”

Genera il pannello con scene preprogrammate.

Scheda “Preset”

Board creator

Scenes Presets Master dimmer faders

Group all moving lights ▼

Channel shutter ▼

Levels

- ☒ closed
- ☐ open
- ☒ dimmer
- ☒ strobe
- ☒ open

Board name

Generate board

Close

Elenco a discesa “Gruppo”

Seleziona il gruppo di dispositivi.

Elenco a discesa “Canale”

Seleziona il canale.

Caselle di controllo “Intervalli”

Seleziona gli intervalli da generare (un pulsante per ogni intervallo).

Campo di testo “Nome pannello”

Consente di inserire il nome del pannello da generare.

Pulsante “Genera pannello”

Genera il pannello.

Scheda “Fader dimmer master”

The screenshot shows a dark-themed user interface titled "Board creator". At the top, there are three tabs: "Scenes", "Presets", and "Master dimmer faders", with the last one being the active tab. Below the tabs, on the left, is the label "Groups". To the right of this label is a list of four items, each with a blue checkmark in a box to its left: "LEDbars", "all moving lights", "even moving lights", and "odd moving lights". Below this list is a text input field labeled "Board name". At the bottom center of the main content area is a large, rounded rectangular button labeled "Generate board". In the bottom right corner of the entire interface, there is a small blue link labeled "Close".

Caselle di controllo “Gruppi”

Seleziona i gruppi da generare (un fader per ogni gruppo).

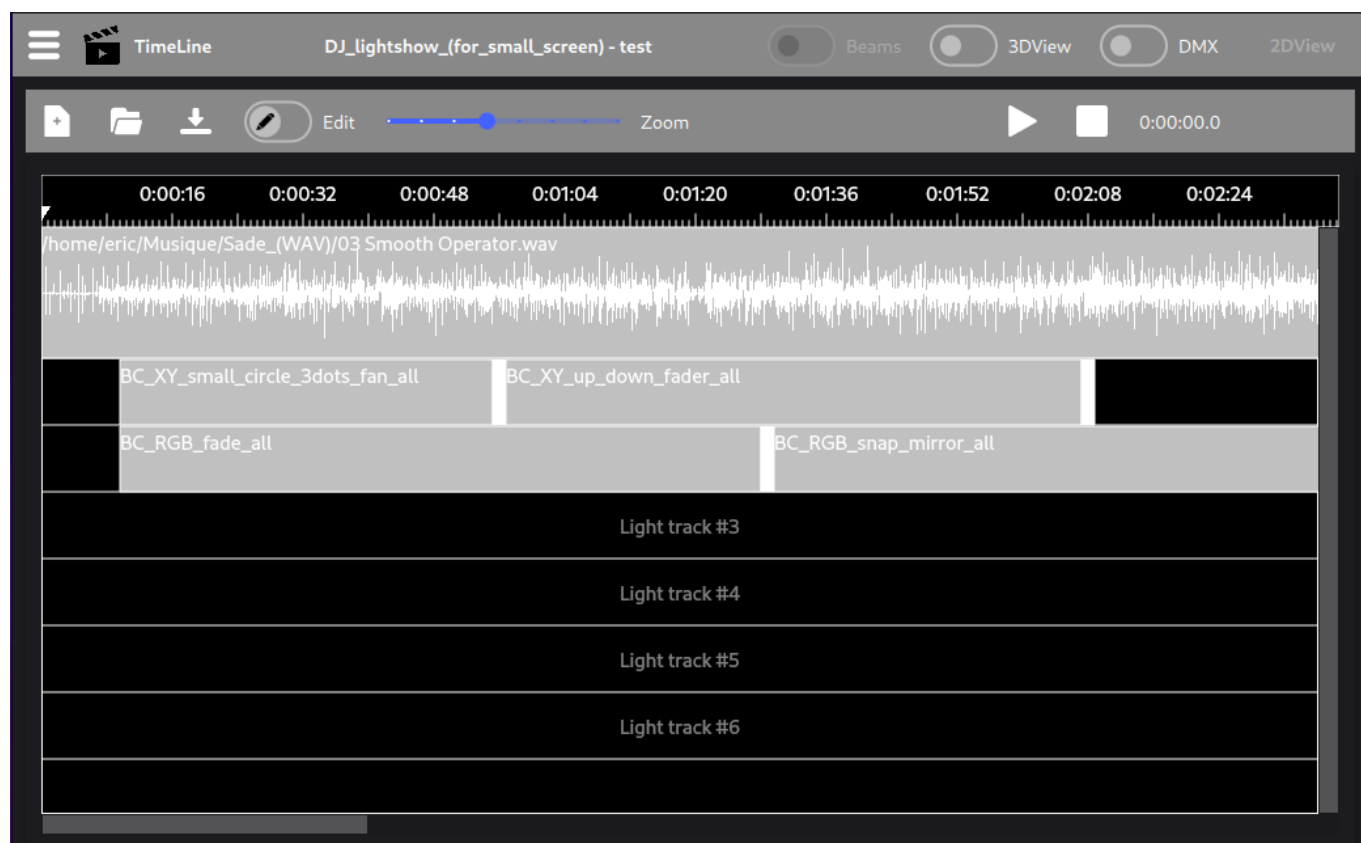
Campo di testo “Nome pannello”

Consente di inserire il nome del pannello da generare.

Pulsante “Genera pannello”
Genera il pannello.

Modulo “Timeline”

Riproduci lo spettacolo con suono e luci sincronizzati.



Pulsante “Nuovo”

Crea un nuovo progetto Timeline.

Pulsante “Apri”

Apri un progetto Timeline esistente.

Pulsante “Salva”

Salva il progetto Timeline.

Interruttore “Modifica”

Abilita le funzioni di modifica del progetto.

Cursore “Zoom”

Ingrandisce o riduce la scala temporale della Timeline.

Scorciatoia su PC: “Ctrl” + rotella del mouse

Pulsante “Riproduci/Pausa”

Avvia o mette in pausa la Timeline.

Scorciatoia su PC: “Barra spaziatrice”

Pulsante “Stop”

Arresta la riproduzione della Timeline.

Campo "0.00.00.0"

Mostra il tempo in corrispondenza del cursore.

Sezione Timeline

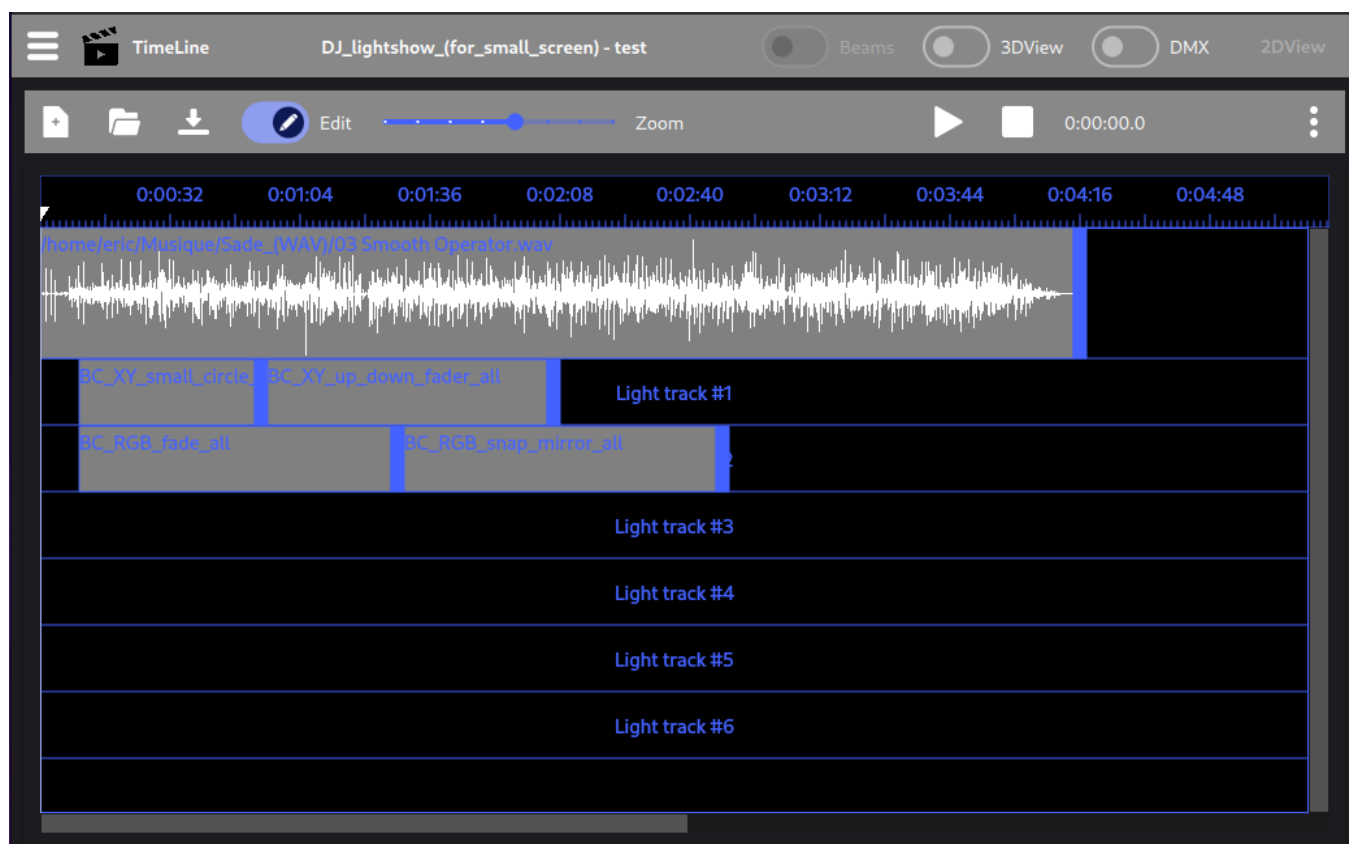
La prima traccia in alto mostra il tempo.

La seconda traccia mostra i file audio.

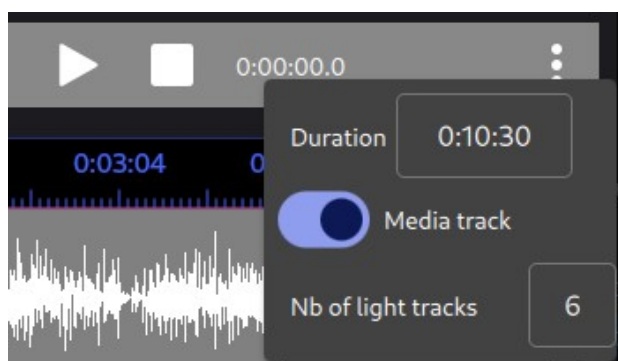
Le tracce successive mostrano le scene di illuminazione.

La barra di scorrimento nella parte inferiore di questa sezione permette di scorrere le tracce lungo l'asse temporale.

Modulo “Timeline” in modalità “Modifica”



Pulsante “...” (tre puntini)
(a destra della barra degli strumenti)
Apri questo menu.

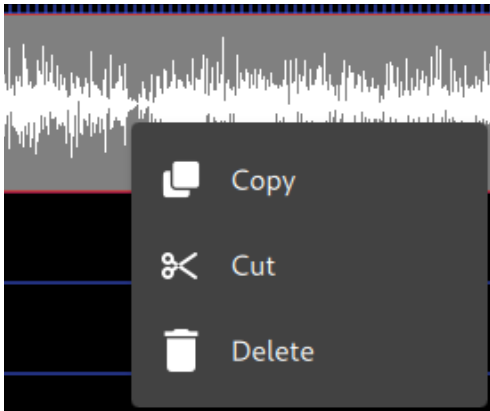


Campo di testo “Durata”
Consente di inserire la durata della Timeline.

Interruttore “Traccia multimediale”
Mostra la traccia dei file multimediali.

Campo di testo “N. tracce luci”
Consente di inserire il numero di tracce per le scene di illuminazione.

Menu contestuale di un blocco multimediale

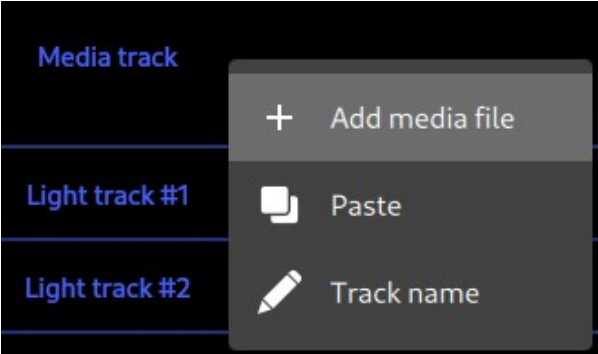


Menu “Copia”
Copia il blocco audio.

Menu “Taglia”
Taglia il blocco audio.

Menu “Elimina”
Elimina i blocchi selezionati.

Menu contestuale della traccia multimediale

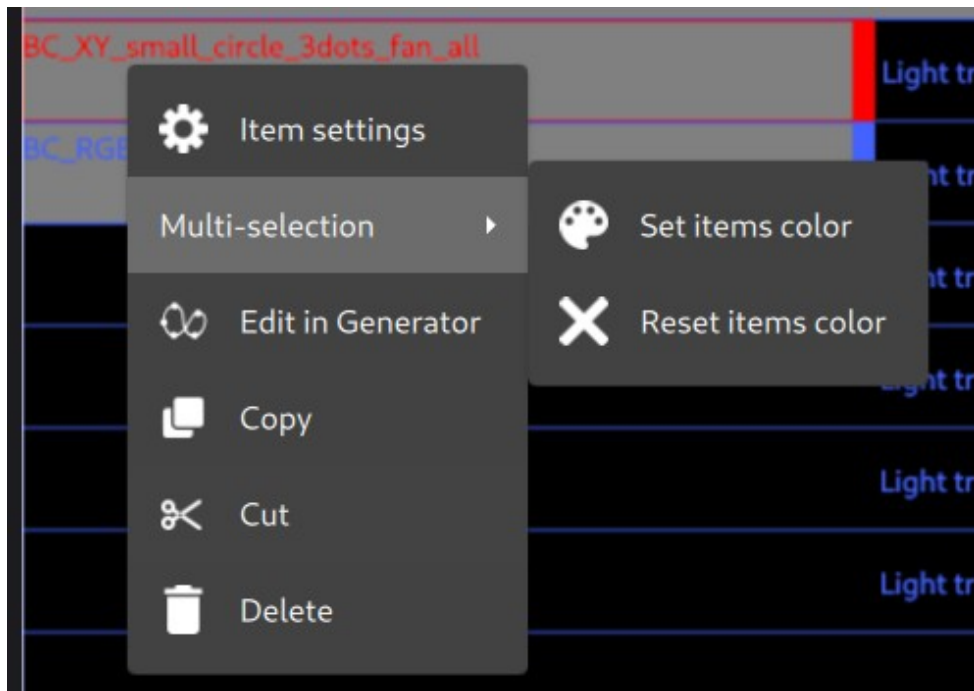


Menu “Aggiungi file audio”
Aggiunge un file audio.

Menu “Incolla”
Incolla nella traccia i blocchi presenti negli appunti.

Menu “Nome traccia”
Rinomina la traccia.

Menu contestuale di un blocco luci



Menu “Impostazioni elemento”
Aprire la finestra “Impostazioni scena”.

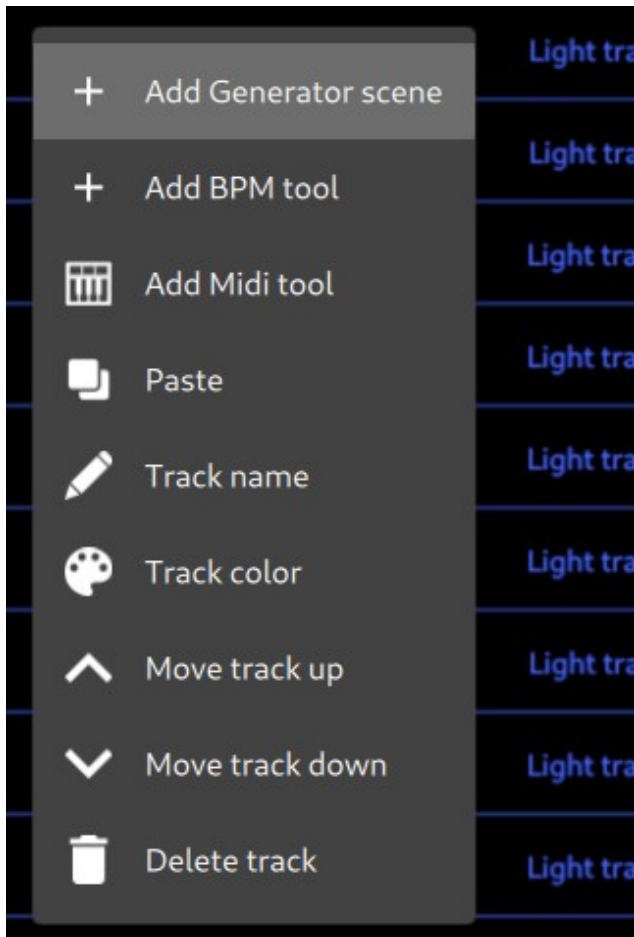
Menu “Selezione multipla”
“Imposta colore degli elementi”
Modifica il colore degli elementi selezionati.
“Ripristina colore degli elementi”
Rimuove il colore degli elementi selezionati.
Menu “Modifica in Generator”
Passa al modulo “Generator” e apre la scena selezionata nella Timeline.

Menu “Copia”
Copia i blocchi selezionati.

Menu “Taglia”
Taglia i blocchi selezionati.

Menu “Elimina”
Elimina i blocchi selezionati.

Menu contestuale di una traccia luci



Menu “Aggiungi scena Generator”

Apri la finestra “Apri progetto Generator” per selezionare un progetto Generator da aggiungere alla Timeline.

Menu “Aggiungi BPM”

Aggiunge un blocco che forza i BPM a un valore specifico.

Fai clic con il tasto destro su questo blocco per modificare il valore BPM.

Menu “Aggiungi MIDI”

Aggiunge un blocco che invia un comando MIDI.

Menu “Incolla”

Incolla la selezione di blocchi presente negli appunti.

Menu “Nome traccia”

Rinomina la traccia.

Menu “Sposta traccia su/giù”

Sposta la traccia di una posizione verso l'alto o verso il basso.

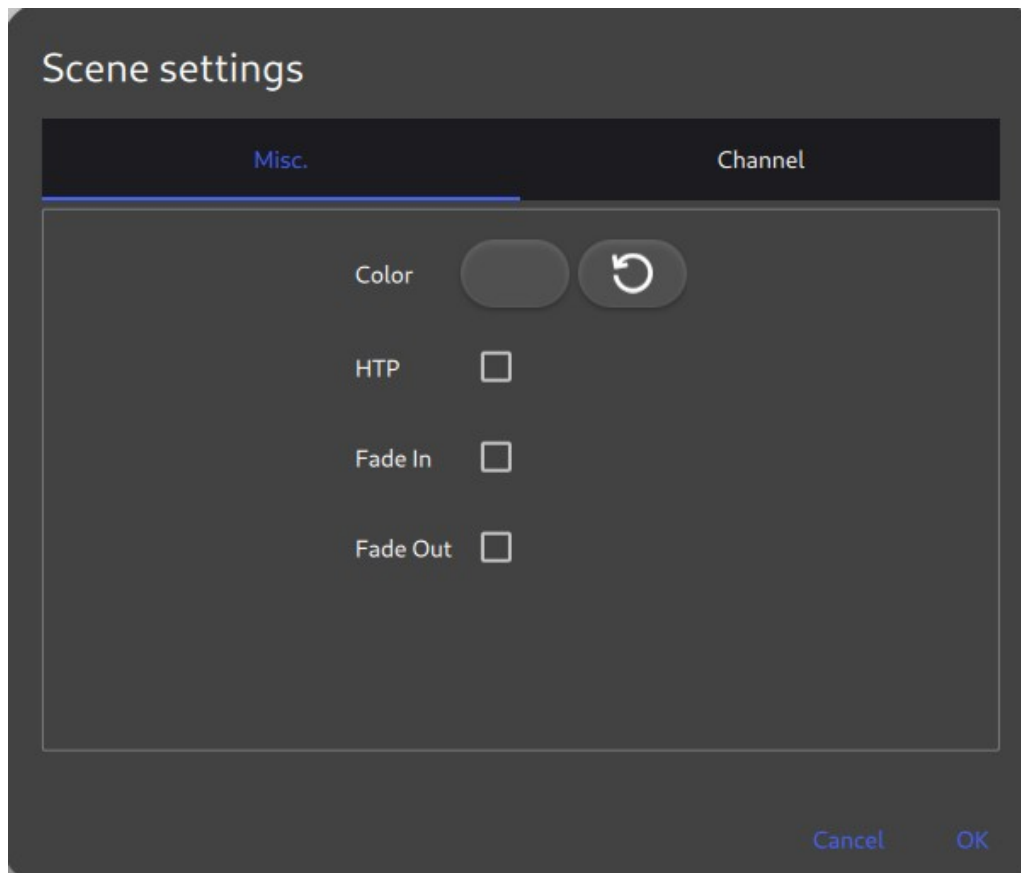
Menu “Elimina traccia”

Elimina la traccia selezionata.

Attenzione: una finestra chiede di confermare l'eliminazione della traccia. Facendo clic su “OK”, la traccia viene eliminata definitivamente.

Finestra “Impostazioni scena”

Scheda “Varie”



Tutti i controlli hanno le stesse funzioni di quelli nella finestra “Impostazioni pulsante” > scheda “Varie”.

Scheda “Canale”

The image shows a software interface titled "Scene settings". At the top, there are two tabs: "Misc." and "Channel". The "Channel" tab is selected and highlighted with a blue underline. Below the tabs, there is a large rectangular area containing four settings, each with a label on the left and a dropdown menu on the right:

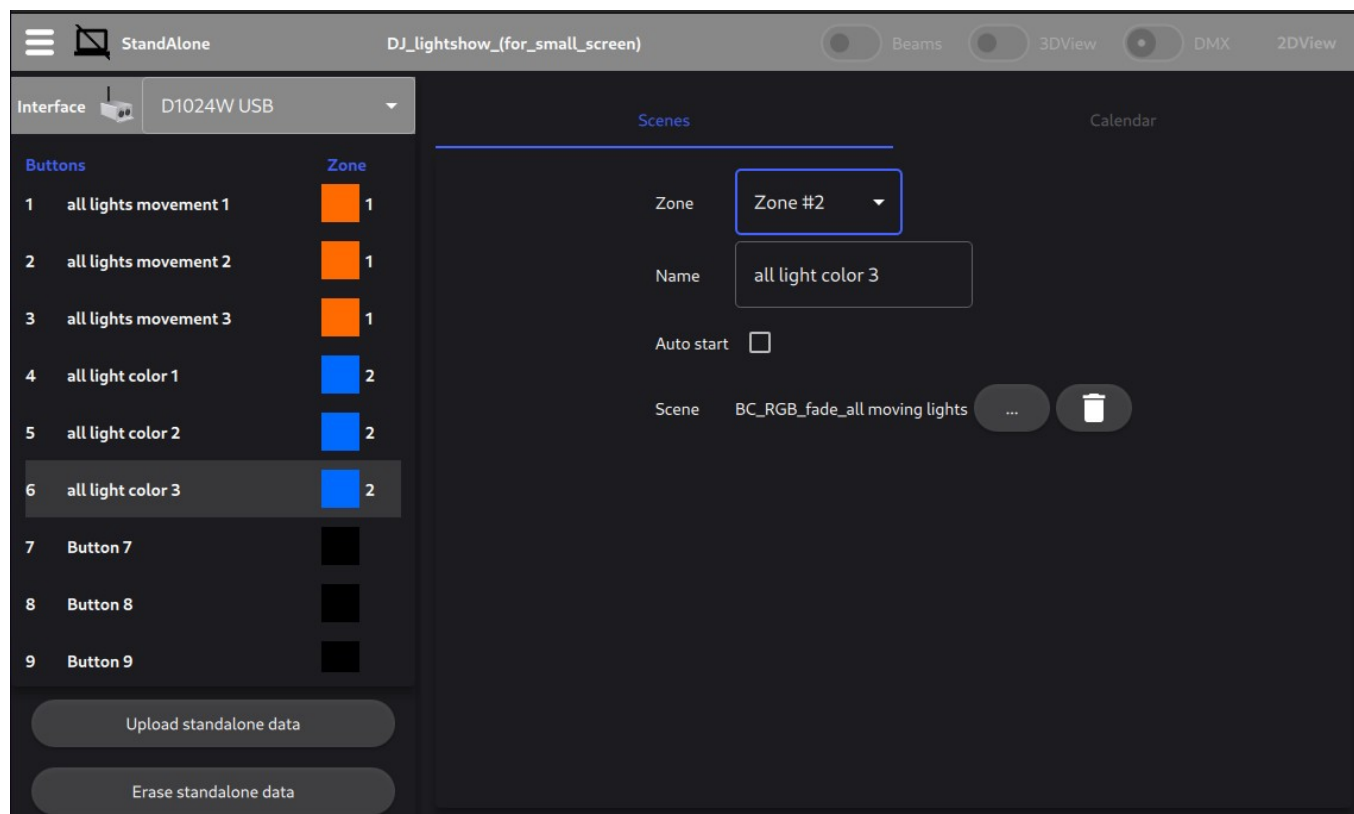
- Channel**: The dropdown menu shows "Pan/Tilt" with a downward arrow.
- Speed mode**: The dropdown menu shows "Manual" with a downward arrow.
- Step**: The dropdown menu shows "1/1" with a downward arrow.
- Trigger**: The dropdown menu shows "Next point" with a downward arrow.

At the bottom right of the dialog box, there are two buttons: "Cancel" and "OK".

Tutti i controlli hanno le stesse funzioni di quelli nella finestra “Impostazioni pulsante” > scheda “Canale”.

Modulo “Standalone”

Trasferisce le scene standalone.



Elenco a discesa “Interfaccia”
Seleziona l’interfaccia DMX.

Elenco “Pulsanti”
Elenco dei pulsanti disponibili nell’interfaccia DMX selezionata.

Elenco a discesa “Zona”
Seleziona la zona (da 1 a 4).
In modalità standalone (riproduzione delle scene con l’interfaccia DMX senza computer) vale la seguente regola: quando si attiva un pulsante, si disattiva l’eventuale altro pulsante attivo della stessa zona.

Campo di testo “Nome”
Consente di definire un nome per il pulsante.

Casella di controllo “Avvio automatico”
Attiva il pulsante all’accensione dell’interfaccia.

Campo “Scena”
Carica una scena da trasferire al pulsante dell’interfaccia oppure rimuove la scena associata.

Modulo “Preferenze”

Scheda “Varie”

Preferences

Misc. Midi In Midi Out Hardware

Language

English ▼

Theme

System ▼

Preferences access

☐ Admin password

Password

Confirm password

Full screen mode

☐

Virtual keyboard

☐

Access restricted to Live tabs

☐

Hide edit mode in Live

☐

Beat ext. app password

....

Midi clock to Beat

☐ Enable

Device

1 ▼

Divisor

24 ▼

Close

Elenco a discesa “Lingua”
Imposta la lingua del software.

Elenco a discesa “Tema”

Imposta il tema del software.

“Scuro”: sfondo scuro e testo chiaro (la schermata mostra la modalità scura).

“Chiaro” : sfondo chiaro e testo scuro.

“Sistema” : riprende il tema del sistema operativo.

Casella di controllo “Password amministratore”

Protegge l’accesso alla finestra “Preferenze”.

Campo di testo “Password”

Inserisci una password.

Campo di testo “Conferma password”

Inserisci nuovamente la stessa password.

Interruttore “Schermo intero”

La finestra occupa tutto lo schermo.

Interruttore “Tastiera virtuale”

Abilita la tastiera interna dell’applicazione (per Android e iOS).

Interruttore “Accesso limitato alle schede Live”

Consente di utilizzare soltanto la sezione “Live”.

Interruttore “Nascondi modalità modifica in Live”

Impedisce di modificare le impostazioni nella sezione Live.

Campo di testo “Password applicazione esterna Beat”

Inserisci una password per comunicare con l’applicazione esterna “Sound2Beat”.

Casella di controllo “MIDI Clock per Beat”

Abilita l’ingresso MIDI Clock per il beat.

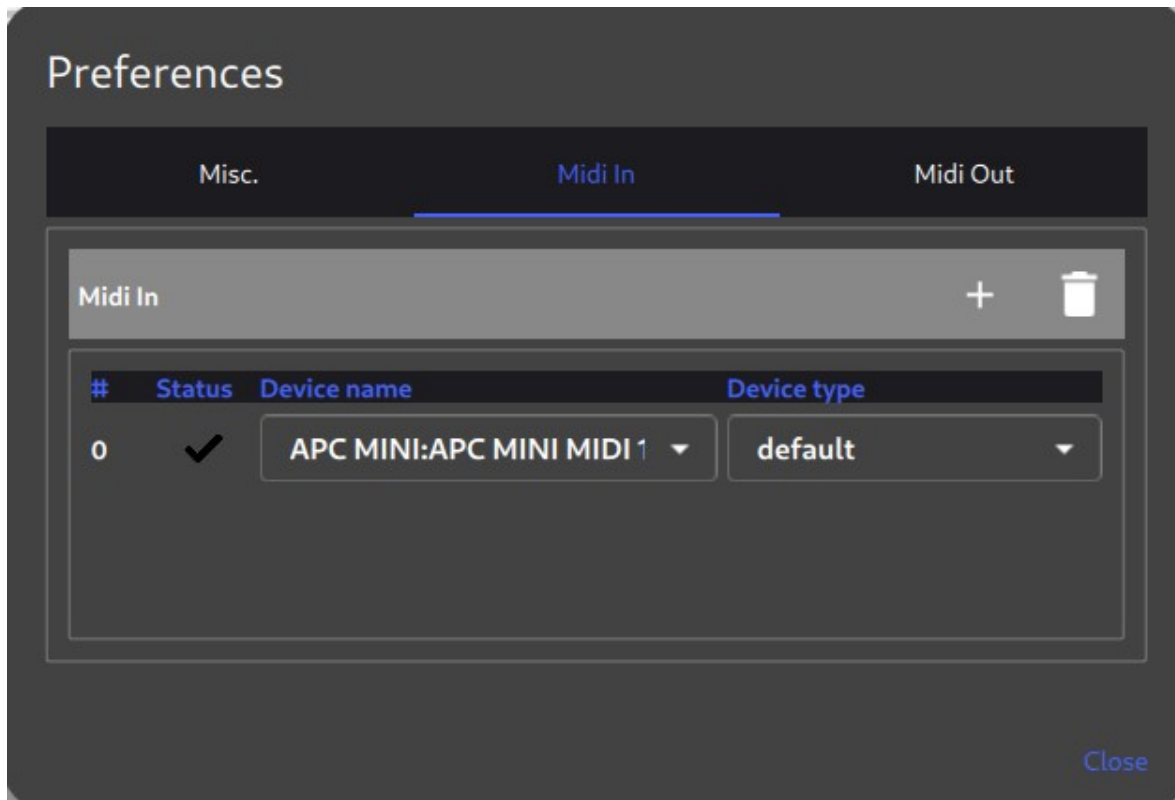
Elenco a discesa “Dispositivo”

Seleziona il dispositivo MIDI.

Elenco a discesa “Divisore”

Seleziona il divisore del MIDI Clock.

Scheda “Ingresso MIDI”



Pulsante “+”

Aggiunge un dispositivo MIDI all’elenco dei dispositivi MIDI.

Pulsante “Elimina”

Rimuove un dispositivo MIDI dall’elenco.

Elenco “#”

ID del dispositivo MIDI.

Elenco “Stato”

“✓” quando il dispositivo è attivo.

“x” quando il dispositivo non è attivo.

Elenco a discesa “Nome dispositivo”

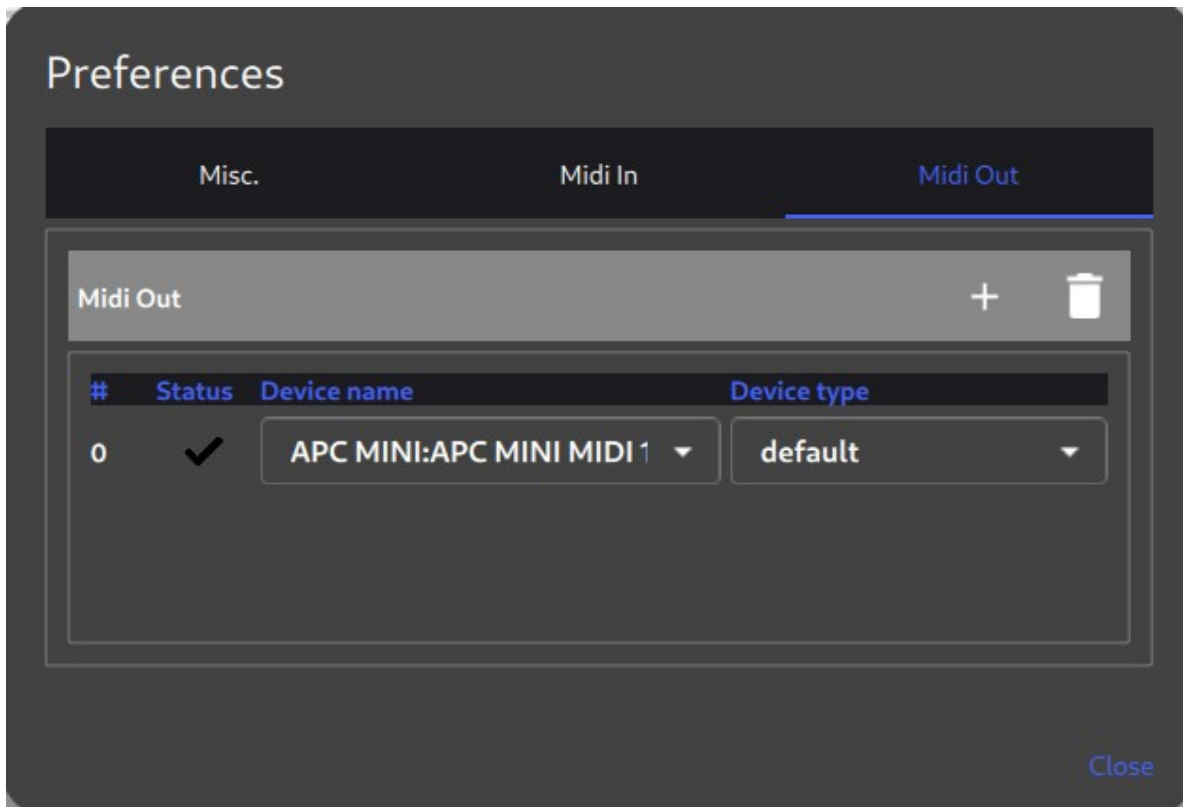
Nome del dispositivo MIDI assegnato dal sistema operativo.

Elenco a discesa “Tipo di dispositivo”

Per dispositivi MIDI specifici che funzionano diversamente dagli altri.

Lascia “Predefinito” se il dispositivo MIDI non è presente nell’elenco.

Scheda “Uscita MIDI”



Pulsante “+”

Aggiunge un dispositivo MIDI all’elenco dei dispositivi MIDI.

Pulsante “Elimina”

Rimuove un dispositivo MIDI dall’elenco.

Elenco “#”

ID del dispositivo MIDI.

Elenco “Stato”

“✓” quando il dispositivo è attivo.

“x” quando il dispositivo non è attivo.

Elenco a discesa “Nome dispositivo”

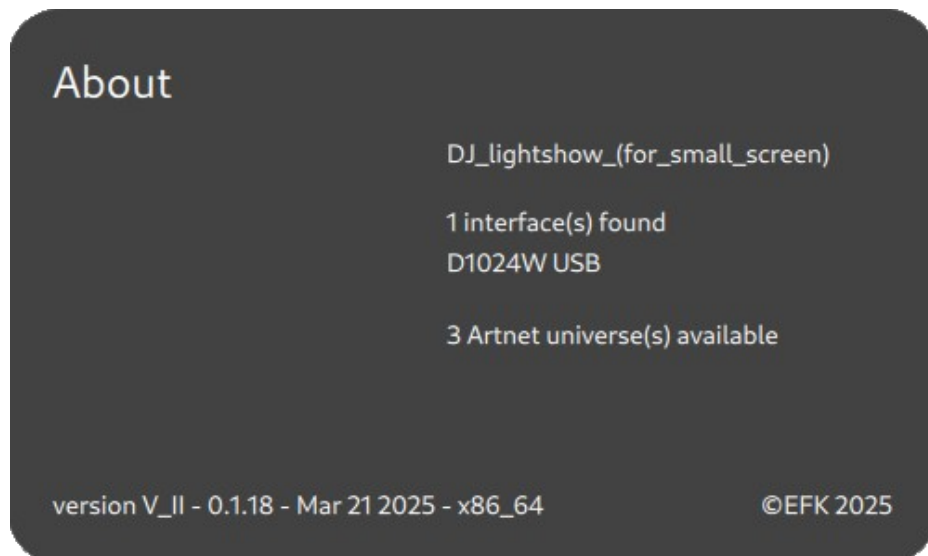
Nome del dispositivo MIDI assegnato dal sistema operativo.

Elenco a discesa “Tipo di dispositivo”

Per dispositivi MIDI specifici che funzionano diversamente dagli altri.

Lascia “Predefinito” se il dispositivo MIDI non è presente nell’elenco.

Modulo “Informazioni”



Prima riga

Nome del lightshow caricato.

Seconda riga

Elenco delle interfacce DMX rilevate.

Terza riga

Numero di dispositivi Art-Net disponibili.

Ultima riga

Versione del software.

Ableton Link

Ableton Link è una tecnologia che consente di sincronizzare applicazioni musicali tramite una rete locale.

È integrata in molti software per DJ, come Serato DJ Pro, Traktor Pro, Virtual DJ, ecc.

È possibile inoltrare i BPM di queste applicazioni al nostro software.



Per farlo:

avvia prima il software per DJ e attiva la funzione “Ableton Link”;

poi avvia il nostro software e premi il pulsante “Ableton Link”.

Il valore BPM nel nostro software mostrerà quindi i BPM del software per DJ.

Per ulteriori spiegazioni, guarda questo video: [concetti fondamentali – Ableton Link](#)

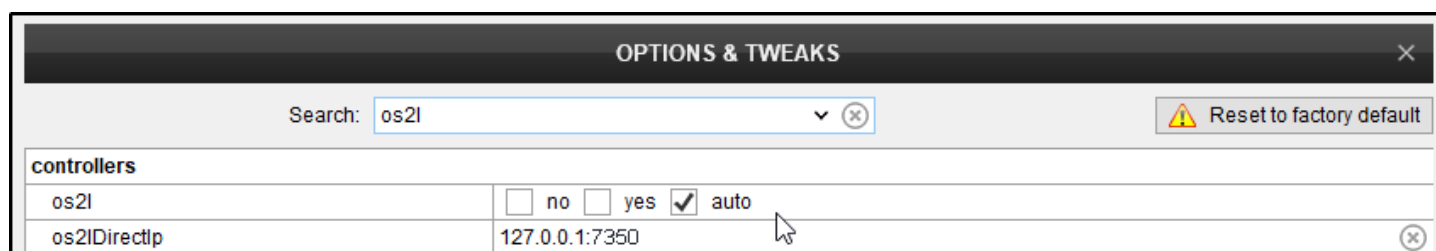
OS2L

OS2L è un protocollo aperto per collegare software audio e software DMX.

Impostazioni da effettuare nel software “Virtual DJ”:

- apri la finestra “Impostazioni”;
- cerca il testo “os2l”;
- seleziona l’opzione “auto” nella riga “os2l”;
- inserisci l’indirizzo IP e la porta “127.0.0.1:7350” nella riga “os2lDirectIp”.

Se Virtual DJ e il nostro software non si trovano sullo stesso PC, sostituisci “127.0.0.1” con l’indirizzo IP del PC su cui è in esecuzione il nostro software.



Con Virtual DJ e OS2L è possibile:

- inoltrare il beat di Virtual DJ al nostro software;
- attivare i pulsanti in “Boards” tramite i pad di Virtual DJ;
- attivare i pulsanti in “Boards” tramite i POI di Virtual DJ.

(Il video tutorial sarà disponibile prossimamente.)

Nota

Affinché Virtual DJ invii il beat, è necessario attivare prima un pad o un POI di Virtual DJ.

3DView

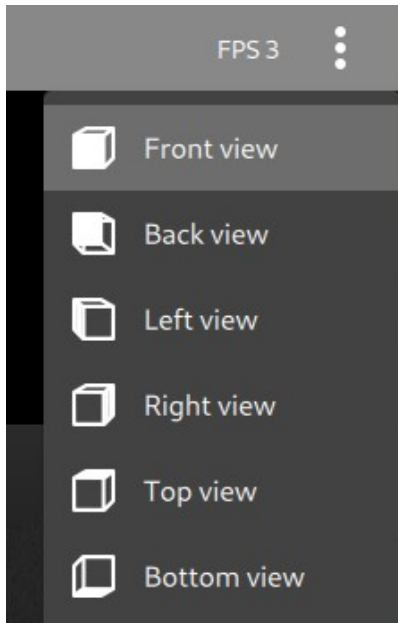


Pulsante “hamburger”



Apri il menu laterale.

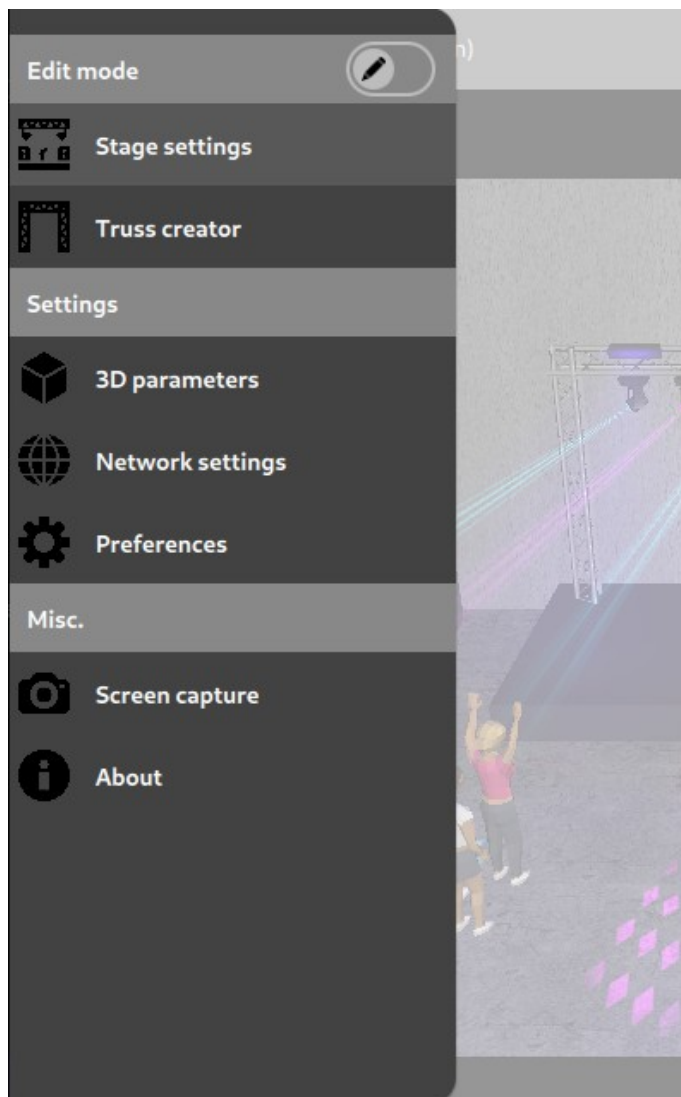
Pulsante “...” (tre puntini)



Mostra il palco da davanti, da dietro e dagli altri lati, fino alla vista dal basso.

Menu laterale

Seleziona il modulo.



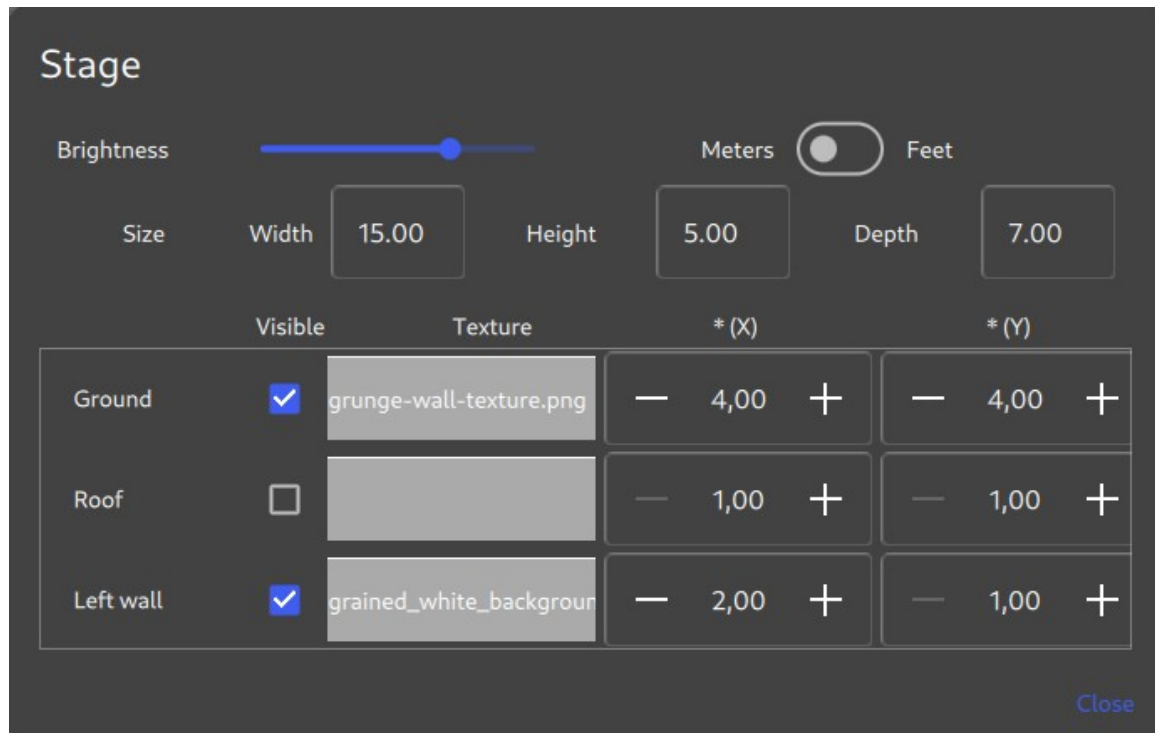
Sezione “Modalità modifica”

Interruttore

Attiva la modalità di modifica.

Consente di modificare gli elementi (oggetti e dispositivi DMX).

Modulo “Impostazioni palco”



Cursore “Luminosità”

Regola la luminosità dell'intero palco.

Interruttore “Metri/Piedi”

Seleziona l'unità di misura: metri o piedi.

Campi di testo “Dimensioni”

Regolano le dimensioni del palco (larghezza, altezza, profondità).

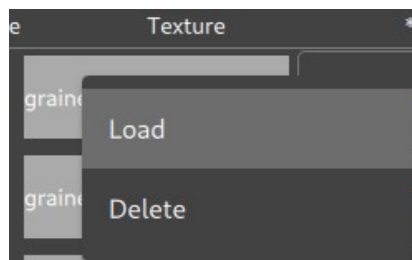
Sezione “Pavimento, soffitto, parete sinistra, parete destra, parete posteriore, parete anteriore”

Casella di controllo “Visibile”

Mostra la parte interessata.

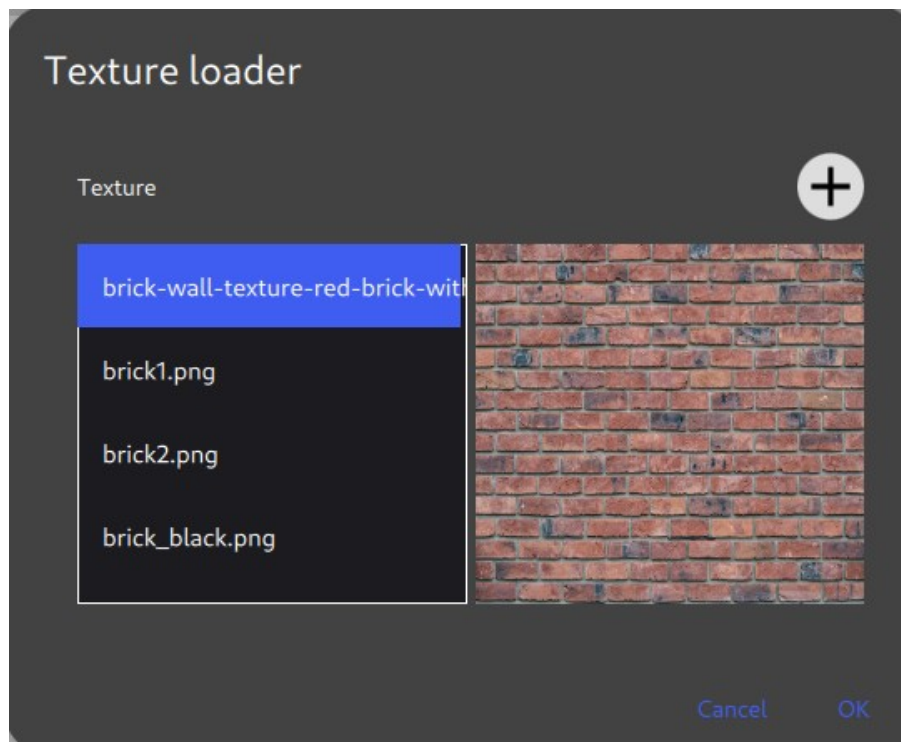
Pulsante “Texture”

Apri il menu contestuale.



Pulsante “Carica”

Apri la finestra “Carica texture”.



Elenco "Texture"

Seleziona una texture dalla libreria del software.

Pulsante "Più"

Apri una finestra per selezionare una texture esterna.

Pulsante "Elimina"

Rimuove la texture.

Campo numerico "(X)"

Imposta la ripetizione della texture sull'asse X.

Campo numerico "(Y)"

Imposta la ripetizione della texture sull'asse Y.

Modulo “Creazione tralicci”

Genera un sistema di tralicci.

Truss creator

Shape Type Color

Length Height Depth

Group Name Key

Cancel OK

Elenco a discesa “Forma”

Seleziona la forma da generare (linea, rettangolo o parallelepipedo).

Elenco a discesa “Tipo”

Seleziona un traliccio a 3 o 4 correnti.

Pulsante “Colore”

Seleziona il colore del traliccio.

Campi numerici “Lunghezza, altezza, profondità”

Regolano le dimensioni del traliccio generato.

Campo di testo “Gruppo – Nome”

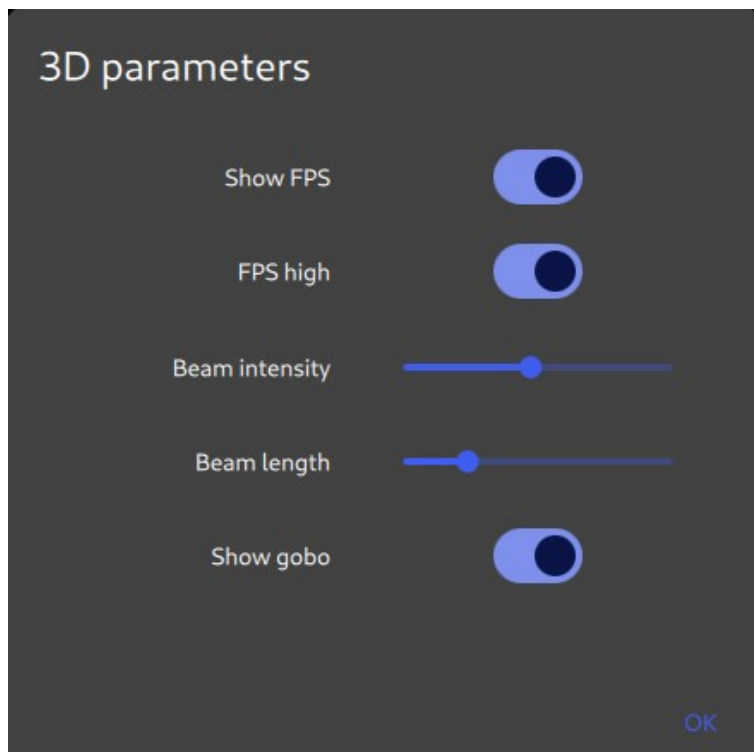
Consente di inserire il nome del gruppo di tralicci.

Elenco a discesa “Gruppo – Tasto”

Seleziona un tasto di scelta rapida per il gruppo di tralicci.

Esempio di creazione di tralicci: [creazione tralicci](#)

Modulo “Parametri 3D”



Interruttore “Mostra FPS”

Mostra la frequenza di aggiornamento della vista, in fotogrammi al secondo, sul lato sinistro della barra del titolo.

Cursore “Intensità dei fasci”

Regola l'intensità dei fasci luminosi dei dispositivi DMX.

Cursore “Lunghezza dei fasci”

Regola la lunghezza dei fasci luminosi dei dispositivi DMX.

Interruttore “Mostra gobo”

Mostra i gobo dei dispositivi DMX.

Modulo “Impostazioni di rete”

Campo di testo “Indirizzo IP”

Consente di inserire l'indirizzo IP del sistema su cui è in esecuzione il programma principale.
(127.0.0.1 per impostazione predefinita, quando entrambi i programmi sono sullo stesso sistema.)

Campo di testo “Porta TCP”

Consente di inserire la porta TCP per comunicare con il programma principale.
(7348 per impostazione predefinita)

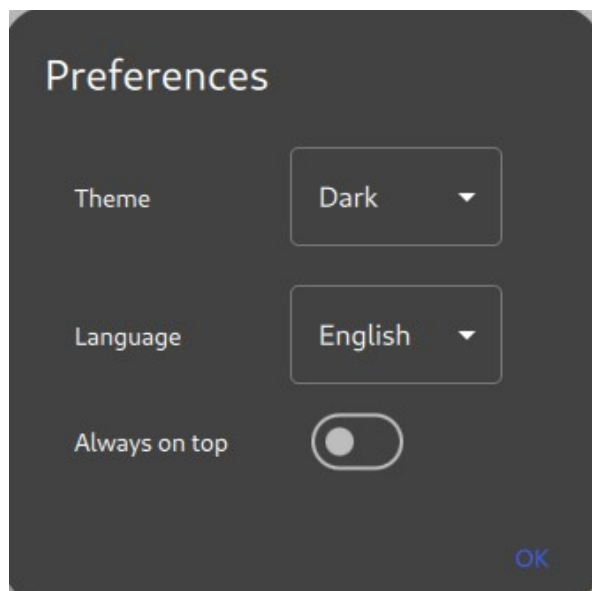
Campo di testo “Porta UDP”

Consente di inserire la porta UDP per comunicare con il programma principale.
(7347 per impostazione predefinita)

Pulsante “Ripristina”

Ripristina i valori predefiniti di questi parametri.

Modulo “Preferenze”



Elenco a discesa “Tema”

“Scuro” seleziona il tema scuro.

“Chiaro” seleziona il tema chiaro.

“Sistema” riprende il tema del sistema.

Elenco a discesa “Lingua”

Imposta la lingua del programma.

Interruttore “Sempre in primo piano”

Mantiene la finestra del programma sempre sopra le altre finestre del sistema.

Modulo “Cattura schermo”

Cattura una schermata della finestra del programma e la salva nella cartella di sistema “Immagini”.

Modulo “Informazioni”

Prima riga

Numero di facce nella vista 3D.

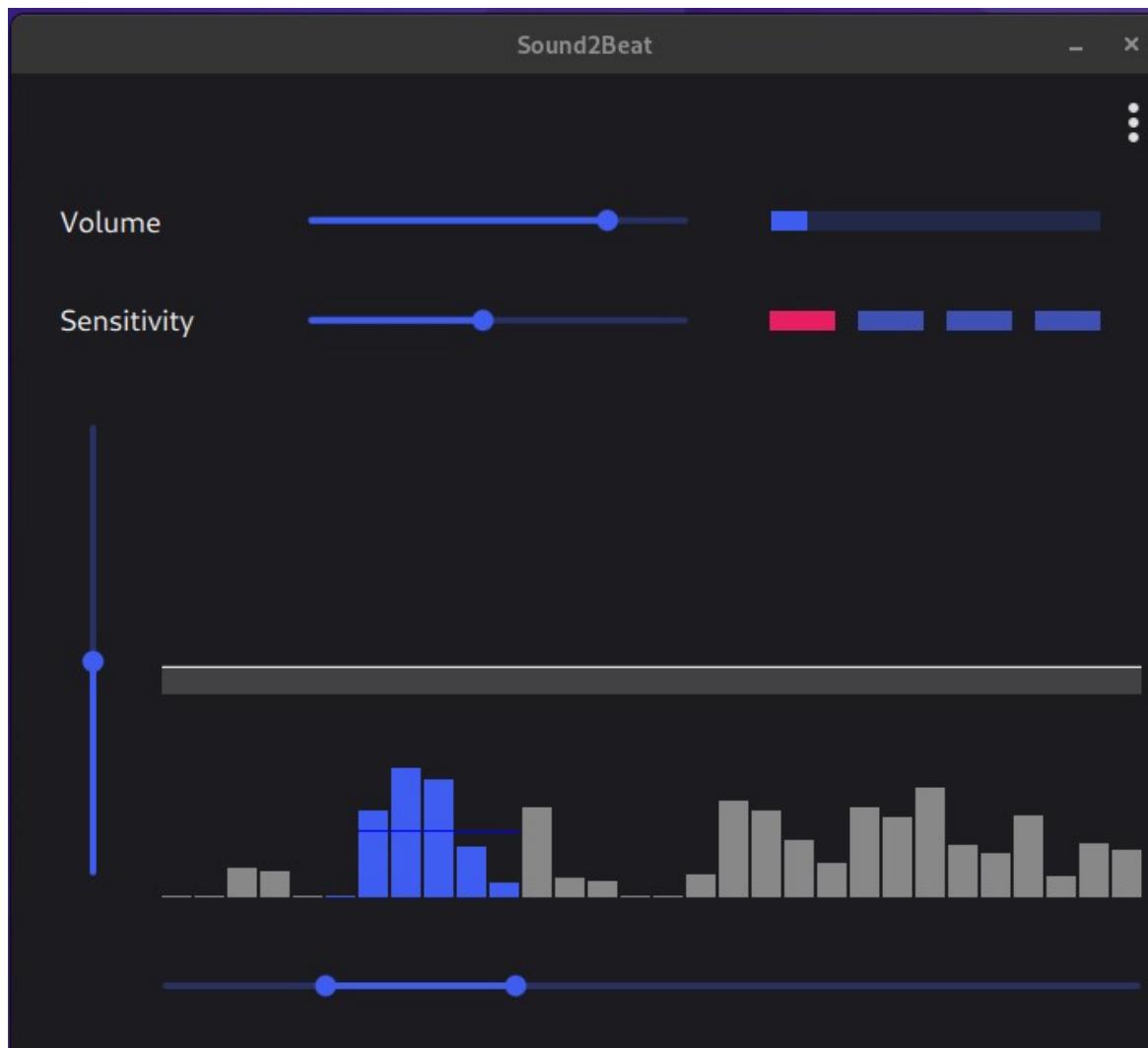
Seconda riga

Versione del software.

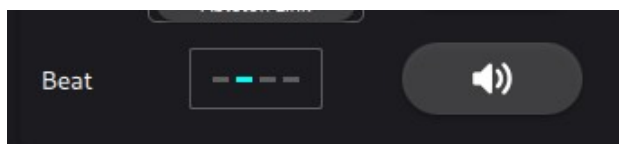
Terza riga

Tecnologia API 3D utilizzata.

Sound2Beat



Questo programma analizza il suono in uscita dal computer e invia i beat al modulo "Boards" del programma principale. Quando il programma principale riceve i beat da Sound2Beat, mostra l'icona di un altoparlante nel pulsante "Beat".



Cursore "Volume"
Regola il livello dell'ingresso audio.

Barra "Volume"
Mostra il livello dell'ingresso audio.

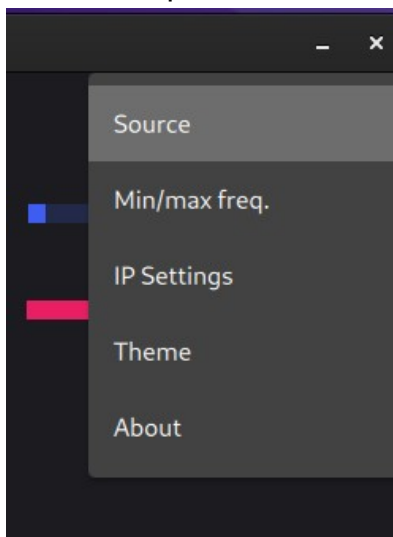
Cursore "Sensibilità"
Regola il livello necessario per rilevare il beat successivo.

Quattro LED
Mostrano i beat trasmessi.

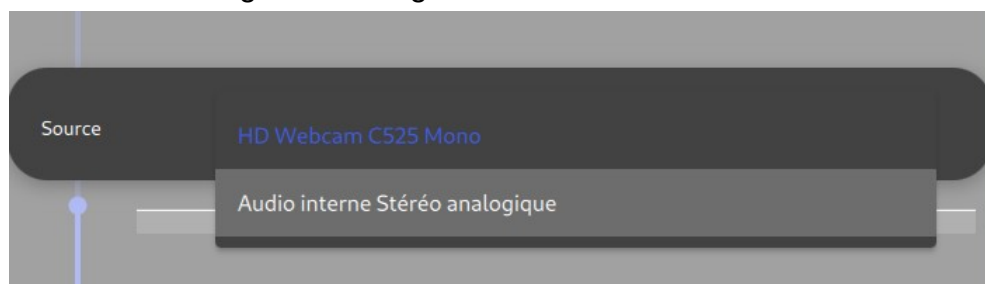
Cursore verticale
Regola la soglia di attivazione.

Cursore a due maniglie
Imposta l'intervallo di frequenze per rilevare il beat.

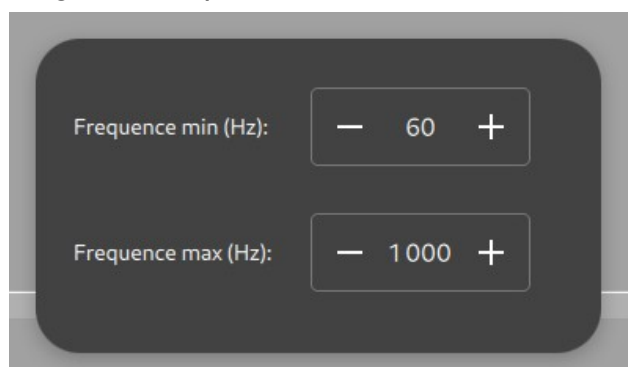
Menu “Tre puntini”



Menu “Sorgente”
Seleziona la sorgente dell'ingresso audio.



Menu “Frequenza min/max”
Regola le frequenze minima e massima del grafico a barre.



Menu “Impostazioni IP”

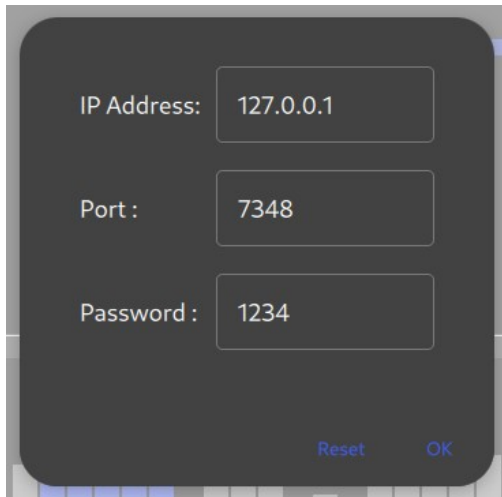
Imposta l'indirizzo IP e la porta del programma principale.

Utilizza l'indirizzo IP “127.0.0.1” quando entrambi i programmi si trovano sullo stesso computer.

La porta “7348” è quella predefinita: non modificarla se non è necessario.

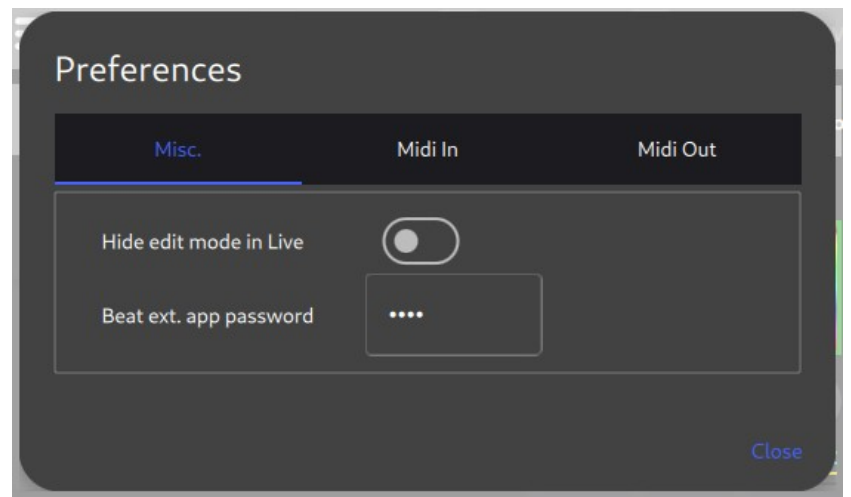
La password deve essere identica a quella del programma principale (modulo “Preferenze”).

Sound2Beat



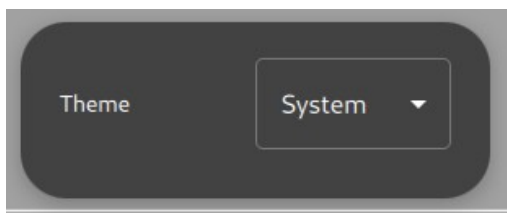
A dark-themed dialog box titled "Sound2Beat" with three input fields: "IP Address:" containing "127.0.0.1", "Port:" containing "7348", and "Password:" containing "1234". At the bottom right are "Reset" and "OK" buttons.

programma principale



A dark-themed "Preferences" dialog box with three tabs: "Misc.", "Midi In", and "Midi Out". The "Misc." tab is selected. It contains a toggle switch for "Hide edit mode in Live" (currently off) and a password field for "Beat ext. app password" with four dots. A "Close" button is at the bottom right.

Menu “Tema”



A dark-themed menu with the label "Theme" and a dropdown button showing "System" with a downward arrow.

“Scuro” seleziona il tema scuro.

“Chiaro” seleziona il tema chiaro.

“Sistema” riprende il tema del sistema.

Data: 23 ottobre 2026