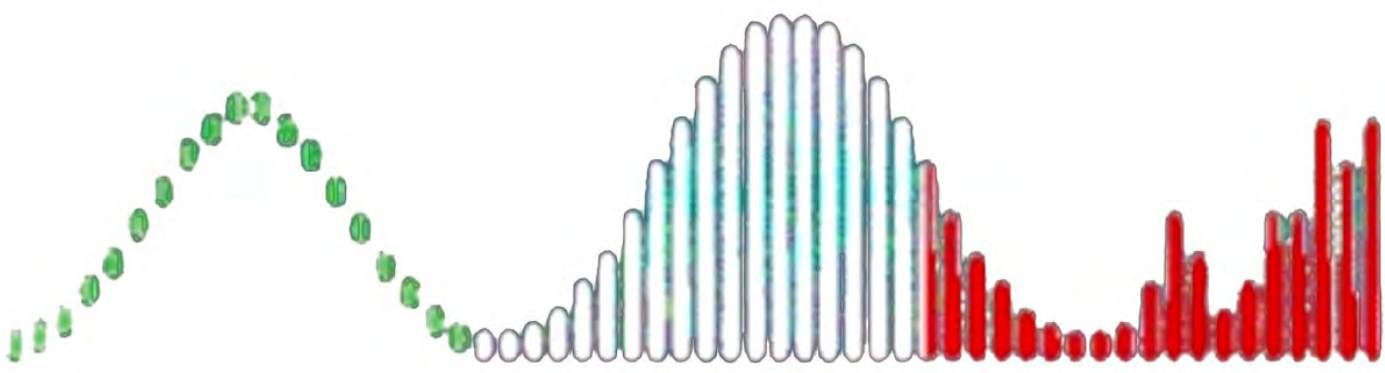
SHOW.CUE.SYSTEM

SCS 11.7.0
Manuale
Italiano



Copyright © 2017 Show Cue Systems, Qld, Australia

Indice

Per gli utenti Italiani: introduzione al concetto di 'Cue' 5
Legenda 6
Introduzione
Panoramica 8
SCS Requisiti minimi di sistema 11
Come funziona SCS 12
Utilizzo della demo 14
Confronto fra le licenze 16
La Finestra Principale 19
La barra strumenti della Finestra Principale 21
Visualizzatore a barre e Cursore Generale 24
Cambiare il livello di tutte le cue in esecuzione 25
Pannelli delle Cue 26
Cue Video/Immagine nella Finestra Principale 28
Descrizione nelle Cue e Sub-Cue 29
Scorciatoie da tastiera 30
Trova Cue 32
La Finestra “Carica Produzione” 33
Nuova produzione 34
Usare i modelli 36
Modelli 37
Apri preferiti 39
File di Cue preferiti 40
Apri salvati 42
La Finestra dei Cursori 43
Impostazioni del Banco di Comando esterno 46
La Finestra Modifica 49
Avvio e utilizzo della Finestra Modifica 50
Barra strumenti della finestra Modifica 52
Barra laterale della Finestra Modifica 53
Spostare Cue e Sub-Cue, cambiare Sub-Cue in Cue e viceversa 56
Annulla, Ripeti e Salva i cambiamenti 59

Proprietà della Produzione
Generale 57
Periferiche d'Uscita Audio 59
Periferiche dell'Audio per i Video 63
Ingressi Live 65
Gruppi di Ingressi 67
Periferiche Luci – DMX 68
Periferiche di Invio Comando - MIDI 71
Periferiche di Invio Comando - RS232 73
Periferiche di Invio Comando - Network 75
Periferiche di Invio Comando - HTTP 78
Periferiche di Controllo Cue - MIDI 80
Messaggi MIDI Show Control 84
Messaggi MIDI Machine Control 86
Messaggi MIDI Note On 87
Messaggi MIDI Program Change 88
Messaggi MIDI ETC 89
Messaggi Palladium 90
Periferiche di Controllo Cue - RS232 91
Periferiche di Controllo Cue - Network 93
Comando delle Cue usando il Mixer Behringer X32 96
Periferiche di Controllo Cue -DMX 98
Profili Tempo 101
Impostazioni per l'Esecuzione 102
Importare Periferiche da un altro File di Cue SCS 106

Proprietà delle Cue..... 108
Cue Temporizzata..... 113
Cue Richiamabile..... 114
Cue Standby..... 115
Rinumerare le Cue..... 116
Conferma dell'Avvio per le Cue..... 118
Banchi di scorciatoie..... 119
Cue Audio..... 121
Andamento dei Livelli..... 127
Selezione dei File Audio..... 130
Audio File Collegati..... 131
Rinomina File..... 132
Marcatori e Punti Chiave nelle Cue Audio..... 133
Cue Ingresso Live..... 135
Cue Stop/Fade-Out/Release (SFR)..... 138
Cue Cambio Livello..... 142
Modifica del Livello Relativo..... 145
Cue Playlist..... 147
Cue Video/Immagine..... 150
Immagini Statiche..... 154
Dissolvenza incrociata di Video..... 157
Cue Luci..... 158
Cue Gioco luce..... 161
Cue Invio Comando..... 163
Invio Comando MIDI..... 165
Invio Comando - MIDI Show Control (MSC)..... 167
Invio Comando - RS232..... 169
Invio Comando - Network..... 170
OSC Formato Libero..... 172
Invio Comando - HTTP..... 174
Cue MTC..... 175
Cue Nota..... 177
Cue Promemoria..... 178
Cue Vai a..... 181
Cue Posizionamento..... 182
Cue 'Chiama Cue'..... 183
Cue Avvio Programma Esterno..... 184
Cue Abilita/Disabilita..... 185
Raccogli i File della Produzione..... 186
Modifica di una serie di Cue..... 188
Copia le proprietà da un'altra Cue o Sub-cue..... 190
Copia, Sposta o Elimina una serie di Cue..... 191
Trascina e Rilascia..... 193
Importa Cue da un altro file SCS..... 195
Importa Cue da un File CSV..... 197
Esporta Cue in un nuovo File SCS..... 201

Opzioni e Impostazioni..... 203
Opzioni Generali..... 205
Opzioni di Visualizzazione..... 207
Opzioni Schema Colori..... 210
Colonne nella Lista Cue..... 213
Driver Audio – DirectSound/WASAPI..... 214
Driver Audio -ASIO (usando BASS)..... 216
Driver Audio -ASIO (usando SM-S)..... 217
Driver Video..... 218
Interfaccia dell'Applicazione Remota..... 221
Scorciatoie..... 222
Opzioni di Modifica..... 224
Opzioni della Sessione..... 225
SoundMan-Server..... 226
Cartella dei File Codificati..... 227

Varie

All'Avvio di SCS 228
Campi Tempo....229
Uso dei Cursori in SCS....230
Raccomandazioni sui File Audio....231
Riproduzione Continua (senza interruzioni) 232
Stampare la lista delle Cue....234
Mappa delle Periferiche....235
Portabilità....237
Cartelle Speciali....238
Avvio Automatico di un File di Cue....239
Timer della Produzione....240
MIDI Time Code (MTC)....243
Finestra di Visualizzazione del DMX....245

Esecuzione della Produzione

Prepararsi per l'esecuzione....246
Settare il Videoproiettore per Video e Immagini Statiche....247
Riprodurre Cue Audio per uno show....248

Risoluzione errori

Problemi con l'avvio di SCS 249
Problemi con il Video 250
Eliminare problemi con l'Audio che salta o 'balbetta'....252
Problemi con ASIO 253
Uscite 3/4 e 5/6 invertite....254
File Audio collegati che sono fuori sincro....255
File di diagnostica....256

Crediti, Termini e Condizioni, Registrazione

Crediti....257
Termini e Condizioni....258
Registrazione di SCS 259
Cambiamenti recenti 260

TESTO SOTTO CONTROLLO

PER GLI UTENTI ITALIANI: introduzione al concetto di 'Cue'

a cura del traduttore *Marco D. Bellucci*.

Introduzione al concetto di 'Cue'.

La parola 'Cue' si legge “chiù” e spesso viene scritta semplicemente usando la lettera 'Q' (che in inglese si pronuncia appunto in modo identico a Cue) ed un numero.

Il termine 'Cue' è molto usato in ambito internazionale ed è alla base del concetto di 'SHOW CUE SYSTEM' appunto. Per descrivere il significato di 'cue' possiamo pensare ad 'evento'; un azione necessaria che può riguardare molteplici aspetti dello spettacolo, di un attrazione in un parco divertimenti e molte altre situazioni.

Il termine viene anche usato nelle console luci per indicare una 'situazione dei fari' e il programma fatto da più momenti come questo viene detto 'cue list', 'lista di cue'.

Le 'Cue' vengono solitamente scritte sul copione a mano a cura dello Stage Manager (Direttore di Palco). Negli spettacoli complessi come i musicals sono tantissime le cue che vengono appuntate e poi 'chiamate' durante lo spettacolo con la classica formula: “Standby Cue Audio 3, Cue Light 4” (giusto per fare un esempio) e al momento esatto dell'azione segue il “Go”. Il copione così compilato spesso prende il nome di 'Prompt Book' perché viene usato da colui che 'chiama le cue' stando seduto in un angolo in alto tra le quinte, una postazione che viene chiamata 'Prompt Corner'.

Ecco da dove proviene il termine 'cue'.

Mi sembrava inevitabile mantenere il termine inglese in questo caso.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

LEGENDA

Oltre al termine 'Cue' ci sono altri termini diventati ormai di uso comune tra gli addetti ai lavori, tra i quali ve ne sono alcuni pressoché intraducibili.
Non di meno è stato necessario fare delle scelte affinchè il testo fosse visualizzabile per intero all'interno degli spazi riservati dal software per la visualizzazione delle etichette dei tasti, didascalie dei campi, etc....
Per questo ho aggiunto la seguente legenda in cui potete cercare o i termini inglesi che incontrerete per capirne il significato o quelli italiani usati come traduzione che magari vi 'suonano' strani e qui troverete l'originale inglese che magari vi suona famigliare.

ORIGINALE INGLESE	**TRADUZIONE ITALIANA**
Termini più comuni	
Default	*Di Base*
Fade In	[Mantenuto in inglese] significa Dissolvenza in Entrata
Fade Out	[Mantenuto in inglese] significa Dissolvenza in Uscita
Cross-fade	[Mantenuto in inglese] significa Dissolvenza incrociata (tra due file)
Play	Riproduci/Esegui – a volte mantenuto in inglese per motivi di spazio
Stop	*Stop/Ferma/Arresta* – secondo le frasi in cui è inserito
Stop All	*Ferma Tutto*
Playlist	[Mantenuto in inglese] significa 'lista di brani', 'elenco di brani'
Level	*Livello*, spesso detto anche 'Volume'
Level Envelope	*Andamento dei Livelli,* è un grafico che mostra come cambia il valore di uno o più livelli
Hotkey	*Scorciatoia da Tastiera* o più semplicemente '*Scorciatoia*' – tasto che si preme per avviare una certa azione.
Loop	[Mantenuto in inglese] 'Ciclo' o 'Anello', una sezione di un file che viene ripetuta
Mute	*Silenzia* – molto utilizzato anche con il termine originale 'Mute'. Lo si trova soprattutto nei microfoni e nei mixer audio per silenziare il microfono o il canale senza spegnerlo.
Pan	[Mantenuto in inglese] significa 'Bilanciamento', indica se il suono in un'uscita stereo deve andare più a destra o sinista o al centro.
Browser Web	[Mantenuto in inglese] – i software che si usano per navigare su internet
Countdown	[Mantenuto in inglese] Conto a rovescio
Release	[Mantenuto in inglese] significa 'Rilascio' - si usa nei loop quando si vuole 'lasciare' la ripetizione e continuare con la riproduzione del file.
Live Input	[Mantenuto in parte in inglese] Ingressi Live, 'dal vivo', 'in tempo reale'
Cue Stop/Fade-out/Release	[Mantenuto in inglese] al fine di poterla abbreviare in Cue SFR come da originale
Network	[Mantenuto in inglese] significa 'rete' (rete di trasmissione dati)
Driver	[Mantenuto in inglese] Si tratta della parte di software che serve ad installare e far funzionare nuove componenti hardware in un computer
Pop-up window	[Mantenuto in parte in inglese] Finestra che si apre sopra alle altre in Windows
Marker	*Marcatore*
Cue Point	*Punto Chiave* – in questo caso il termine cue poteva creare confusione con il significato principale che ha nel software; quindi ho scelto questa traduzione.
MTC Midi Time Code	[Mantenuto in inglese] è un modo di 'conteggiare' il tempo che si utilizza per sincronizzare diverse apparecchiature. Ce ne sono diversi tipi e quello è usato da SCS è basato sui segnali MIDI
Timeline	[Mantenuto in inglese] un modo di visualizzare degli eventi in modo cronologico su di una riga orizzontale con il tempo che scorre da sinistra a destra.

Leve Meter	*Visualizzatore a Barre*
Chase	*Gioco Luce*, sequenza di scene luci che si ripetono
Sound Designer	*Resp. Progetto* - Nel manuale originale viene indicato come probabile operatore di SCS il Progettista del Suono. Nella versione italiana è stato sostituito con un generico Responsabile del Progetto.
Buffer	[Mantenuto in inglese] 'Memoria tampone', parte di software che gestisce i dati quando devono passare da un componente ad un altro i quali lavorano a velocità diverse. Il buffer immagazzina i dati e li invia al componente successivo secondo i tempi con cui quest'ultimo li può accettare
Overdrive	[Mantenuto in inglese] Indica l'utilizzo eccessivo o indiretto di risorse per un certo 'compito' assegnato ad un componente elettronico
Rendering	[Mantenuto in inglese] Elaborazione informatica dei fotogrammi di un video per creare il filmato finale da riprodurre.
Video Renderer	Vedi sopra
Dongle	[Mantenuto in inglese] Piccola periferica, di solito una chiavetta USB, che si inserisce nel computer per attivare la licenza di un certo software e poterlo usare.
Tag	[Mantenuto in inglese] 'Etichetta' o 'Contrassegno' collegato ad un file. Il titolo, l'autore, il numero del brano di un file audio per esempio sono delle Tag
Client/Server	[Mantenuto in inglese] Termini usati per le connessioni di rete. Il server ha dei dati ed il client si collega al server per utilizzare i dati o altri servizi.
Dimmerable	*Dimmerabile* – canale DMX di apparecchi luci che può variare da 0 fino ad un certo livello.
Test	*Prova* – mantenuto a volte anche nell'originale inglese
Fixtures	[Mantenuto in inglese] termine con cui si indicano i vari tipi di luci e apparecchiature illuminotecniche: fari mobili, scanner, led, etc...
Aspect Ratio	*Proporzione* – termine usato anche in inglese che si riferisce alle proporzioni di una immagine o video. Valori in uso comune per TV e PC sono 4:3, 16:9.
Termini tecnici usati solo in casi specifici	**Non sono tradotti perché si suppone che chi utilizza queste funzionalità ha una conoscenza specifica della materia e pertanto può capire più facilmente il termine originale.**
Full-frame e Quarter-frame	Termini riferiti ai fotogrammi di un video
Telnet	Tipo di comunicazione di Rete
UDP	Tipo di comunicazione di Rete
DMX Refresh Rate	Valore della frequenza di aggiornamento nei sistemi DMX
Baud Rate	Valori tecnici relativi alla comunicazione MIDI
Data Bits	Valori tecnici relativi alla comunicazione MIDI
Stop Bits	Valori tecnici relativi alla comunicazione MIDI
Parity	Valori tecnici relativi alla comunicazione MIDI
Handshaking	Valori tecnici relativi alla comunicazione MIDI
Snippet	Sono delle 'sotto scene' utilizzate dal Behringer X32 con le quali si ritoccano dei valori già impostati in una scena senza voler ri-salvare l'intera scena. In esecuzione si potrà richiamare la scena e diverse 'snippet'.

Panoramica

Il software **Show Cue System (SCS)** è stato progettato appositamente per essere utilizzato nello spettacolo dal vivo e permette di controllare tutte le cue audio e video/immagine (e non solo) nell'ordine e nei momenti che ti servono.

Il software accetta molti tipi di file audio tra cui WAV, MP3 e WMA; molti formati video (AVI, WMN, etc...) e i formati immagine PNG, JPG e BMP.

SCS è pensato per essere usato insieme ad un mixer audio ma può essere usato anche direttamente dall'uscita di una scheda audio. Inoltre è possibile utilizzarlo anche collegando direttamente l'uscita audio del PC ad un amplificatore.

Usando questo software ogni cue viene preparata in ordine ma può essere anche richiamata in qualsiasi momento sia durante le prove (fase di progettazione) che durante lo spettacolo.
Le cue Video/immagine possono essere inviate ad un proiettore o altre periferiche come ad esempio un secondo schermo.

Tipi di Cue

Sono previsti i seguenti tipi di Cue:

	Cue Audio	Riproduzione di file audio, con la possibilità di cambiare il punto di inizio e di fine, zone ripetute (loop), livello (volume) e pan (bilanciamento), tempi di dissolvenza in entrata (fade-in) ed in uscita (fade-out) ed anche la scelta della periferica di riproduzione. (*Le cue Audio sono utilizzabili in ogni livello di licenza ma alcune caratteristiche non sono disponibili nella licenza SCS Lite.*)
	Cue Video/Immagine	Riproduzione file video con la possibilità di cambiare il punto di inizio e di fine, livello dell'audio e pan. Si possono anche utilizzare immagini statiche (diapositive, sfondi). Le Cue Video/Immagine sono preposte ad essere utilizzate come uno 'slideshow' (sequenza di immagini) quindi si possono inserire più immagini e video in una sola Cue. Si può anche scegliere di avere la dissolvenza tra l'una e l'altra. Nelle cue con più tipi di file appare l'icona della telecamera se tra questi c'è un file video. L'icona della macchina fotografica viene mostrata se la cue contiene solamente immagini statiche. (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Cue Playlist	Riproduzione di una serie di file audio consecutivamente o casualmente. E' stata pensata principalmente per inserire della musica di sottofondo prima dello spettacolo o durante l'intervallo, ma può essere usata semplicemente se avete bisogno di riprodurre molti file audio di seguito. (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Cue Cambio Livello	Cambia il livello (volume) o il pan (destra/sinistra) di una cue in un intervallo di tempo definito. Tipicamente si usa per sfumare una musica durante un cambio di scena ed entrare poi con la successiva. Utilizzando molte Cue Cambio Livello si può modificare il pan e far 'muovere' la musica dentro la platea. (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Cue SFR	Con le cue SFR puoi **fermare** o **sfumare e fermare** una o più cue precedenti o anche **fermare un loop** di una o più cue precedenti. Inoltre una *cue playlist* può essere '**ibernata**' con una cue SFR, ovvero sarà sfumata e lasciata in pausa fino a che con un'altra cue SFR verrà '**ripresa**'. In questo modo si può utilizzare la stessa musica o playlist per il pre-spettacolo, l'intervallo e l'uscita del pubblico **ibernando** la lista durante lo spettacolo e **riprendendola** per intervallo e uscita. (*Disponibile in tutte le licenze ad esclusione del comando 'iberna' che non è disponibile in SCS Lite.*)
	Cue Luci	Può essere usata per controllare luci o altre apparecchiature tramite DMX. (*Disponibile in SCS Professional e licenze superiori, ma nota bene che con SCS Professional si possono controllare solo i canali da 1-16. Non ci sono invece restrizioni nelle licenze superiori*)
	Cue Nota	Mette un 'segno' o 'promemoria' in certi punti della lista delle cue (utile per esempio in spettacoli con elevato numero di cue per indicare l'inizio delle scene o altri punti da poter individuare visivamente con rapidità) (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Cue Memo	Mostra informazioni su attività non relative alle cue ma che si vogliono ricordare.

		Per esempio si possono mostrare i testi di una scena o di un brano (con una funzione tipo Karaoke); un appunto su cose da preparare o fare; il promemoria per l'aggiunta dell'eco ad un microfono, etc..... Le Memo cue sono completamente formattabili con stile di carattere, grassetto, corsivo, rientro, lista puntata, etc... (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue 'Vai a'	Salta ad una certa posizione all'interno della cue in esecuzione. (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue 'Posizionamento'	Salta ad una certa cue nella lista. Questo serve per creare dei loop tra le cue. (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue 'Chiama Cue'	Questa cue richiama un'altra cue e poi si riposiziona sul prossimo nodo della lista. E' utile quando si ha una particolare cue, con magari molte sub-cue, che deve essere richiamata molte volte durante uno spettacolo. Questa funzione è come avere una scorciatoia da tastiera ma anziché essere attivata da un tasto è attivata da un'altra cue -appunto una “Cue 'Chiama Cue'” (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue di Attivazione/Disattivazione	Questo tipo di cue permette di disattivare o attivare altre cue durante l'esecuzione di uno show (anziché in fase di programmazione con l'apposita opzione). (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue Invio Comando	Invia segnali MIDI, RS232 o Telnet ad altre periferiche o software come ad esempio la console luci o il mixer audio. Sono disponibili vari tipi di messaggi MIDI compresi i segnali MSC (MIDI Show Control). Vedi anche le Cue MTC. (*MIDI e RS232 sono disponibili in SCS Professional e superiori; Telnet è disponibile solo in SCS Professional Plus.*)
	Cue MTC (MIDI Time Code)	Invia un messaggio MTC (full-frame e quarter-frame). Molte console luci vengono controllate da questo tipo di segnale e potete usare una cue MTC per avviare il conteggio del tempo, sincronizzando in questo modo le vostre cue luci alle cue audio di SCS. (*Disponibile in SCS Professional e superiori*)
	Cue Ingresso Live	Riceve ingressi dal vivo da microfoni, strumenti, etc...i quali verranno aggiunti all'uscita generale audio. Come per le Cue Audio possono essere regolate nel livello, nel pan e possono essere modificate da altre cue cambio livello o sfumate o fermate da cue SFR. (*Disponibile in SCS Professional e superiori, e richiede il SoundMan-Server.*)
	Cue 'Avvia un programma esterno'	Ti permette di avviare un altro programma del PC come ad esempio PowerPoint (© Microsoft). (*Disponibile in SCS Professional e superiori*)

Una cue può avere molte sub-cue. Questo significa che attivando quella cue possono partire molti altri eventi come fermare un audio precedente, mandare un segnale MIDI alle luci, etc... Tali sub-cue possono partire tutte insieme o avere tra di loro diversi tempi di attivazione. Per esempio se volete inviare un segnale MIDI di controllo dopo 20 secondi che è iniziato un audio potete farlo con una sola cue che contiene due sub-cue. Si possono mandare molti messaggi midi ognuno con il proprio tempo in questo modo.

Driver Audio

SCS usa il software di altri produttori per riprodurre file audio con una qualità comune. Ci sono due prodotti software disponibili: la Libreria Audio BASS che è compresa nel setup di SCS oppure il SoundMan-Server (SM-S) che deve essere comprato separatamente dal produttore Richmond Sound Design o tramite il sito di Show Cue System. L'utilizzo dell'audio SM-S è disponibile in SCS Professional e superiori. E' anche disponibile nella versione demo come prova. Di base SCS usa la Libreria Audio BASS.

Licenze

Ci sono diversi livelli di licenza disponibili:

SCS Lite	Ti permette di riprodurre file audio WAV, MP3, WMA, OGG e AIF, ma solo se vengono riprodotti per intero senza dissolvenze ne altre modifiche. Supporta 2 canali d'uscita audio (stereo). SCS Lite prevede solo il driver BASS ma senza supporto per la funzionalità ASIO.
SCS Standard	Aggiunge la possibilità di impostare l'inizio e la fine in un file audio, cue playlist, cue cambio livello, cue video/immagine e cue nota. Prevede 4 canali d'uscita audio per ogni produzione, fino a 2 periferiche per ogni cue o sub-cue audio. E' previsto anche il supporto per ASIO. SCS standard supporta solo l'opzione per il driver audio BASS.
SCS Professional	Ha tutte le opzioni di SCS Standard oltre al supporto per file FLAC e APE, ed anche le cue di controllo MIDI e RS232 e MTC. Prevede 16 canali audio per ogni produzione e fino ad 8 periferiche per ogni cue o sub-cue. SCS Professional supporta il driver audio BASS e SM-S. Include le cue luci ma solo per i canali DMX 1-16.
SCS Professional Plus	Contiene tutte le caratteristiche di SCS Professional ma con supporto fino a 32 canali audio e fino a 16 periferiche per ogni cue o sub-cue. Supporta controllo DMX e Telnet delle cue e Telnet nelle Cue Invio Comando. SCS Professional Plus supporta BASS e SM-S. Le cue luci supportano i canali DMX da 1-512.
SCS Platinum	Contiene tutte le caratteristiche di SCS Professional Plus ma con il supporto di tante uscite audio quante ne permette la vostra licenza di SM-S- Se non usate SM-S allora il limite è di 32 canali audio in uscita (usando BASS)

In questo documento qualsiasi caratteristica indicata per SCS Professional è sottinteso che sia disponibile anche in SCS Professional Plus e superiore.

Per usare SCS con SoundMan-Server avrete bisogno della licenza e una interfaccia (escluso per la versione demo di SM-S). Il numero di uscite supportata sarà uguale al minor numero permesso tra la vostra licenza SCS e la vostra licenza SM-S. Quindi se avete una licenza SM-S che supporta fino a 64 canali vi servirà almeno SCS Platinum per usare 32 ed oltre di queste uscite. Il numero massimo in assoluto è 512 canali.

La vostra licenza SM-S determina anche il numero di canali di riproduzione che normalmente è il doppio del numero delle uscite. E' possibile comunque comprare una licenza SM-S configurata appositamente per i vostri bisogni. SCS userà tanti canali di uscita quanti sono previsti dalla licenza SM-S, al di là di quale che sia la licenza SCS. In pratica il tipo di licenza SCS non limita il numero di canali in uscita.

Una tabella di confronto fra le varie licenze SCS è disponibile più avanti.

La versione demo di SCS ha un limite di funzionamento di 60 minuti. Dopo 60 minuti dovrete chiudere il programma e riaprirlo. Inoltre è limitata a 25 cue ed un periodo totale di prova di 30 giorni. Dopo questi 30 giorni il tempo di funzionamento si riduce a 5 minuti. Per togliere questa limitazione acquistate la licenza e registratevi come indicato nella sezione 'Registrare Show Cue System'.

SCS viene proposto ad un prezzo abbordabile per andare incontro soprattutto ai gruppi di teatro amatoriale e alle associazioni no-profit affinché possano comunque ottenere un risultato di alta qualità con basso costo. Tuttavia per le caratteristiche incluse e la stabilità del software anche molti professionisti utilizzano SCS.

SCS Requisiti minimi di sistema

Computer	SCS è disponibile su PC con Windows. Se avete un Apple basato su Intel allora SCS funzionerà con Microsoft Windows virtual machine quali Boot Camp o Parallels
Sistema operativo	Windows 10, 8.1, 8, 7, or Vista. Con Windows XP sembrano esserci delle limitazioni con la riproduzione video di SCS. Per ogni altra caratteristica non ci sono problemi noti. SCS *non* funziona su Windows 95, 98, ME, 2000 o NT o RT. SCS *non* funziona su Microsoft Surface o Surface 2 in quanto entrambi questi sistemi usano Windows RT come sistema operativo. Surface 3 e Surface Pro invece sono supportati in quanto usano Windows 8, 8.1 o 10.
Processore	Tutti i processori moderni possono utilizzare con facilità SCS. Per la riproduzione dei video con alta definizione a 720p si raccomanda un processore ad almeno 2.4GHz. Per 1080p serve un 1.8GHz Intel Core Duo (o superiore), oppure un 3.0GHz Intel Pentium 4 (o superiore). Per usare SCS si raccomanda di avere più memoria di quella minima raccomandata per la versione di Windows che avete, soprattutto se usate video. SCS può usare più di 700MB di memoria quando è in esecuzione.
Scheda audio/interfaccia	Ogni buona scheda audio dovrebbe lavorare in modo soddisfacente con SCS. Ma anche una scheda audio economica del tipo 'integrata' può dare risultati soddisfacenti quando si riproducono file con gli altoparlanti del PC, potrebbe però risultare leggermente inferiore di qualità nel sistema audio del teatro. Una scheda audio esterna connessa con USB o Firewire normalmente offre una migliore qualità e molte di queste periferiche sono dotate di uscite bilanciate (ideali per l'utilizzo con sistemi audio professionali).
Driver Audio	Il file di installazione di SCS comprende i componenti necessari per Libreria Audio BASS. Le licenze SCS Professional e superiori permettono anche l'uso di SoundMan-Server come driver audio. SM-S deve essere installato ed eseguito sullo stesso computer di SCS. SM-S potenzialmente è progettato per funzionare su un altro computer, ma visto che SCS utilizza nomi dei file audio con l'intero indirizzo di archiviazione questo nome dovrebbe essere lo stesso, per intero, nei due computer. La soluzione più semplice pertanto è avere entrambi sullo stesso PC; per questo motivo SCS ha scelto di imporre questa soluzione.
Scheda Video	Per riprodurre video HD a 720p occorre una scheda video con 64Mb. I video a 1080p richiedono almeno 128Mb.
Schermo di Visualizzazione	Affinché le Cue Video/Immagine siano visualizzate su uno schermo secondario o un videoproiettore tale schermo *deve* essere configurato come 'estensione' del desktop' di Windows. Sono supportati fino a 4 schermi/videoproiettori, sempre che siano configurati come estensione dello schermo Windows.
Ingresso MIDI	Se vuoi controllare le cue usando segnali di ingresso MIDI mandati da una periferica di controllo esterna, il PC o la periferica audio devono avere una porta di ingresso MIDI.
Uscita MIDI	Se vuoi usare le cue per inviare messaggi MIDI ad una periferica o apparecchiature esterne allora il tuo PC deve avere una porta d'uscita MIDI. La porta di uscita MIDI può anche essere usata come MIDI Thru al fine di passare automaticamente i messaggi MIDI in ingresso alla porta d'uscita, sia che tali messaggi siano usati da SCS o no.
Controllo via DMX	Se vuoi controllare le cue SCS attraverso un segnale DMX di una apparecchiatura esterna (esempio una console luci) hai bisogno di un Enttec 'DMX USB PRO' o 'DMX USB PRO MK2'. Nota bene che il modello economico 'OPEN DMX USB' non è adatto in quanto supporta solo invio di DMX e non ricezione.
Uscita DMX	Le cue luci DMX vengono supportate dalle periferiche 'DMX USB PRO', 'DMX USB PRO MK2' o 'OPEN DMX USB', o da FTDI 'USB-RS485 cable'.
Spazio Disco	SCS comprese tutte le DLL richiede solo 40Mb di hard disk, ma i file audio possono ovviamente essere molto più grandi. Ricordate che il formato *consigliato* per i file audio è WAV, e questi sono file di grande dimensione. SM-S riproduce solo WAV o AIFF ma SCS supporta anche MP3 e WMA. Per riprodurre gli MP3 SCS li codifica come WAV e li archivia in una cartella chiamata 'File Codificati'.
Grandezza dello schermo	Uno schermo di 960 x 600 pixels è sufficiente anche se sono raccomandabili almeno 1024 x 768 pixels (se l'altezza dello schermo è meno di 768 pixel potrebbe apparire una barra di scorrimento nelle proprietà delle cue e sub-cue dentro la finestra di Modifica).

Come funziona SCS

SCS legge una lista di cue e sub-cue da un File di Cue (salvato con l'estensione .scs11), e mostra tale lista di cue nella parte superiore dello schermo principale. Quando una cue contiene diverse sub-cue viene mostrata solo la prima sub-cue.

E' possibile creare nuovi File Cue o modificare File Cue esistenti.

Ogni cue può contenere uno dei vari tipi di sub-cue:

	File Audio	Un file audio, come WAV, MP3 o WMA, con un certo livello, pan, tempi di dissolvenza in ingresso ed uscita, posizioni di inizio e di fine di un loop, assegnamento a certe uscite audio, etc...
O	Video/Immagine	File video, come AVI, WMV e MPEG che possono essere riprodotti in un secondo schermo. Questo secondo schermo può essere anche un videoproiettore. Una piccola finestra 'monitor' verrà visualizzata sopra la finestra principale SCS e sarà utile se non potete vedere lo schermo del videoproiettore dalla postazione in cui siete. Se SCS trova solo uno schermo connesso (ad esempio durante la fase di progettazione con il solo PC) allora verrà visualizzata solo questa piccola finestra 'monitor'. Si possono usare fino a 4 'schermi secondari', ma una immagine o video può essere attualmente riprodotta solo in uno di questi schermi. La traccia audio di un video può essere riprodotta attraverso una qualsiasi periferica DirectSound selezionata. Potete settare il livello audio necessario o silenziarlo completamente. Le immagini fisse, come PNG, JPG e BMP possono essere visualizzate nello stesso modo del video. Le Cue Video/Immagine sono progettate come una 'slideshow' (sequenza di diapositive) quindi si possono includere più immagini e video dentro una sola cue. La dissolvenza tra le immagini è possibile ma la dissolvenza incrociata tra video non è ancora supportata. Speriamo di poter inserire questa funzione presto. (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Playlist	Per la musica di pre-spettacolo o nell'intervallo potreste volere una serie di file audio da riprodurre e poi, quando lo spettacolo sta per iniziare o riprendere, vorreste che la musica sfumi e si fermi, in qualsiasi punto della serie di brani si trovi. La Playlist è progettata per questo. Potete includere quanti file audio volete ed eseguirli sequenzialmente o casualmente. Potete settare una dissolvenza tra i vari brani se lo desiderate e decidere la durata complessiva della dissolvenza. (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Cambio Livello	Un nuovo livello (volume) e/o un nuovo pan (destra/sinistra) per un certo file audio possono essere settati ad un certo punto dopo che il file audio è iniziato. Per esempio questo può essere usato all'inizio di scena quando un attore entra sul palcoscenico e il livello audio della musica viene abbassato ma non completamente. (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Stop/Fade Out/Release	Questo ti permette di settare una cue che ferma o dissolve una cue precedente. Se avete impostato i punti di inizio e fine di un loop (ripetizione) all'interno di un file audio, è possibile usare la funzione 'Loop Release' (Esci dalla Ripetizione) per uscire dalla ripetizione suddetta. Uscendo dal loop il file audio continuerà senza interruzioni ma arrivato al punto di 'fine loop' non riprenderà dall'inizio del loop ma continuerà fino alla fine del file (o fino al punto di fine impostato nella cue). Queste Cue vengono indicate come Cue SFR (Stop, Fade, Release).
	Luci	Può essere usata per controllare luci o altre apparecchiature DMX. (*Disponibile in SCS Professional e licenze superiori, ma nota bene che con SCS Professional si possono controllare solo i canali da 1-16. Non ci sono invece restrizioni nelle licenze superiori*)
	Nota	Le note sono solitamente Cue senza sub-cue. Possono essere usate per ricordare un evento che non prevede alcuna azione con le cue (Esempio 'Fine I tempo' o 'Accendere luci di sala', etc...) (*Disponibile nella licenza SCS Standard e superiori*)
	Cue 'Vai a'	Salta ad una certa posizione all'interno della cue in esecuzione. (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue 'Posizionamento'	Salta ad una certa cue nella lista. Questo serve per creare dei loop (ripetizioni) tra le cue. (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue 'Chiama Cue'	Questa cue richiama un'altra cue e poi si riposiziona sul prossimo nodo della lista. E' utile

		quando si ha una particolare cue, magari con molte sub-cue, che deve essere richiamata molte volte durante uno spettacolo. E' simile ad una scorciatoia da tastiera ma anziché essere attivata da un tasto è attivata da una 'Cue 'Chiama Cue" (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Cue di Attivazione/Disattivazione	Questo tipo di cue permette di disattivare o attivare altre cue durante l'esecuzione di uno show (anziché in fase di programmazione con l'apposita opzione). (*Disponibile nella licenza SCS Professional e superiori*)
	Invio Comando	L'Invio Comando ti permette di controllare altre periferiche direttamente da SCS dove c'è un'interfaccia compatibile. Per esempio, puoi inviare un messaggio MIDI Recall Snapshot ad un mixer digitale, o un segnale MIDI di cambio scena ad una console luci. Potete anche usare un Invio Comando per far partire un file MIDI. Questo potrebbe servire a inviare molti comandi MIDI per esempio per controllare le luci durante la riproduzione di una traccia audio. NB: SCS *non* riproduce file MIDI verso un'uscita audio, ne usa banchi di suoni MIDI. (*Disponibile in SCS Professional e superiori)*
	MTC (MIDI Time Code)	Invia un messaggio MTC (full-frame e quarter-frame). Molte console luci vengono controllate da questo tipo di segnale. In questo modo si può anche sincronizzare le scene sulla console con le cue del vostro SCS. (*Disponibile in SCS Professional e superiori*)
	Ingresso Live	Riceve ingressi dal vivo da microfoni, strumenti, etc...che verranno aggiunti all'uscita generale audio. Come per le Cue Audio possono essere regolate nel livello, nel pan e possono essere modificate da altre cue cambio livello o sfumate o fermate da Cue SFR. (*Disponibile in SCS Professional e superiori, e richiede il SoundMan-Server.*)
	'Avvia un programma esterno'	Ti permette di avviare un altro programma del PC. Come PowerPoint (©Microsoft). (*Disponibile in SCS Professional e superiori*)

Una Cue può contenere solo una delle sub-cue qui descritte, o una qualsiasi combinazione delle stesse. Tipicamente, contiene una Cue Audio o una Cue SFR o simili. Ma si può anche preparare una cue più complessa che contiene, per esempio, un file audio, lo stop di una cue precedente, un invio di comando per una scena delle luci e un comando di controllo per attivare un evento pirotecnico.

Quando una cue contiene più di una sub-cue, tale cue viene trattata come una 'cue con sub-cue'. Internamente SCS considera *ogni cue* come se avesse una o più sub-cue (ad eccezione delle Cue Nota), ma per semplificare la visualizzazione le sub-cue vengono mostrate solo quando sono più di due.

Gli attributi di ogni cue e sub-cue vengono definiti come **Proprietà.**

Anche ogni nuovo File di Cue, denominato in SCS 'Produzione' (o Progetto), ha le sue impostazioni dette **Proprietà della Produzione.** E' qui che si può definire l'assegnazione dell'uscita audio e altre informazioni specifiche.

Appena il file cue viene letto in SCS, i file audio delle prime cue previste vengono subito caricati. Questo è il modo in cui lavora SCS per assicurare che la prossima cue sia sempre pronta senza ritardi nella partenza. Resta sottinteso che i file non dovrebbero avere del silenzio all'inizio. Informazioni su come assicurarsene si possono trovare nella sezione '**Preparare i File Audio**'.

Le cue possono essere attivate manualmente cliccando il tasto '**Qn Vai!**' in cui Qn è il nome di una certa cue presente nella lista. Tale nome in effetti può essere di qualsiasi tipo, non è obbligatorio usare la lettera '**Q**'. Potreste usare anche **FX**, **V** o altro a vostro piacimento per organizzare al meglio le vostre cue. Potete anche creare uno spettacolo in cui le cue sono nominate con "MioSpettacolo-1", "MioSpettacolo-2", etc... tuttavia l'esperienza ci porta a suggerire che una dicitura corta e semplice sarà molto più efficace per tenere bene sott'occhio tutta la produzione sia in fase di progetto che di esecuzione.

Le cue inoltre possono essere attivate ad un certo tempo dopo l'inizio, o alla fine o prima della fine di un'altra cue precedente. Alcune cue possono essere collegate ad un **tasto-scorciatoia** in modo che in qualsiasi momento premete quel tasto la cue corrispondente partirà immediatamente.

Le cue in SCS possono essere anche attivate con segnali **MIDI, RS232, DMX** e **Network** (Telnet o UDP) -(avendo la licenza appropriata).

Suggerimento: Quando SCS si avvia mostra automaticamente l'ultimo File di Cue utilizzato. Tuttavia potete evitarlo premendo il tasto Shift (Maiuscolo) in fase di apertura del software aprendo così la schermata Avvio Speciale dove potete selezionare *NON Aprire il file più recente*.

Utilizzo della DEMO

Potete avviare la demo SCS in questo modo:

- Avviate scs11.exe (o scs11demo.exe), che in Windows si può fare cliccando due volte sull'icona di SCS11. Ci raccomandiamo di lasciare un collegamento sul desktop per SCS11 -opzione che vi sarà proposta durante l'installazione.
- Il file della demo dovrebbe caricarsi automaticamente ma se non lo fa aprite il file demo.scs11 che si trova nella cartella scs_demo, solitamente dentro Documenti o Miei Documenti.
- Per ridurre il peso del file demo durante il download la maggior parte dei file audio usati nella demo sono MP3. Tuttavia per la migliore qualità si raccomanda sempre il formato WAV o altri formati senza perdita di dati.
- Assicuratevi di avere gli speaker (diffusori, altoparlanti) collegati alla vostra periferica primaria (solitamente il computer) e che siano accesi.
- La prima cue Audio partirà cliccando il tasto “Q1 – Vai!”.

Ecco indicazioni per aprire tutti i file della demo:

Q1 (Fanfara): Per riprodurre la cue Audio Q1 cliccate sul tasto “Q1 – Vai!”. E' un file audio MP3 di una fanfara come si potrebbe usare in una commedia di Shakespeare. Appena cliccate il tasto noterete che la riga evidenziata adesso sarà la seconda (Q2) e l'etichetta del tasto che avete cliccato è diventata “Q2 -Vai!”.

Q2 (Elicottero): Per riprodurre la cue Audio Q2 cliccate lo stesso tasto. Questo è un MP3 di un elicottero in volo che si sentirà passare da sinistra al centro e poi a destra. Questa Q2 può essere avviata in qualunque momento durante la Q1 oppure potete aspettareche la Q1 finisca. Nel Pannello della Cue noterete che c'è scritto Fade In 2.50 e Fade Out 5.00. Questo significa che questa cue avrà una dissolvenza in entrata (Fade In) di 2,5 secondi e 5 secondi di dissolvenza in uscita (Fade Out). Quando avviate la cue (cliccando sul tasto come detto sopra) il suono salirà da zero fino al suo normale volume in 2,5 secondi e vedrete il Cursore del Livello che sale appunto da zero al livello prestabilito. 5 secondi prima che la cue finisca (ovvero in questo caso dopo 20,57 secondi dall'inizio -visto che la cue dura 25.57 secondi) vedrete il Cursore del Livello andare a zero in 5 secondi e il suono sparire in 5 secondi.

Q3, Q4 3 Q5 (Auto/Polizia): Le tre cue Audio Q3, Q4 e Q5 sono collegate. Sono settate in questo modo: Q3 (Auto che si avvia e viaggia) viene avviata manualmente e contiene un Loop della parte in cui viaggia, un Loop che si ripete in continuo fino a che non cliccate il solito tasto (che ora si chiamerà “Q4 -Vai!”). Appena lo cliccate inizia Q4 (Frenata e scontro) e automaticamente si ferma la Q3. Quando la Q4 finisce vedrete nel Pannello delle cue un conto alla rovescia (Countdown) per la cue Audio Q5 (auto della polizia). Infatti la Q5 è stata settata per partire 2,5 secondi dopo la fine della Q4.

Q50 e Q50.1: Q50 è una cue Playlist come potreste avere per l'intervallo o per la musica di pre-spettacolo. Questa demo contiene solo brevi estratti di 3 file musicali* -nella realtà molto probabilmente usereste i file per intero e tanti quanti ne servono per coprire il tempo necessario all'ingresso degli spettatori e anche oltre per coprire un eventuale ritardo. La Q50.1 dissolve la musica della Playlist e può essere attivata in qualsiasi momento mentre la Q50 è sempre in riproduzione -la attivereste appena tutto è pronto e desiderate iniziare.

Da Q6 fino a Q9 (Foresta pluviale e Richiamo di uccelli): Anche questi suoni sono collegati. Per riprodurre questa parte della demo avviate manualmente Q6 (Ambiente di foresta pluviale), e poi manualmente la Q7 (Richiamo di uccelli) quando volete. Le cue seguenti Q7.1, Q7.2, Q7.3 e Q7.4 partono automaticamente con certi tempi stabiliti e quando volete fermare questa sequenza avviate Q9 (Ferma foresta e richiamo di uccelli).

Vediamolo più in dettaglio:
Q6 (Ambiente di foresta pluviale) è un file WAV di 9,08 secondi impostato per ripetersi in continuo. Ha anche un Fade In di 2 secondi e un Fade Out di 5. Il Fade Out non ci sarà mentre il file è ancora in ripetizione ma solo quando decidete di fermarlo.

Q7 (Richiamo di uccelli) è un file MP3 di un richiamo di uccelli ed è posizionato a sinistra (Pan=sinistra – Bilanciamento=sinistra).

Q7.1 (Richiamo di uccelli 2) stessa cosa del file di Q7. Questa cue è settata per partire automaticamente 3,5 secondi dopo la fine di Q7, quindi non c'è bisogno di avviarla manualmente. Il Pan (Bilanciamento destra-sinistra) e il livello (volume) sono regolati dinamicamente dalla cue successiva Q7.2.

Q7.2 (Vola a destra) è una cue di Cambio Livello che agisce sulla cue precedente Q7.1. Questa cue è settata per partire 0,5 secondi dopo che la precedente è iniziata e muove la posizione del Pan da metà sinistra a metà destra in un tempo di 3 secondi. Inoltre il Livello viene aumentato leggermente per simulare che l'uccello è volato più vicino a noi.

Q7.3 (Richiamo uccelli 3) ancora lo stesso file MP3 ma questa volta si ripete continuamente. Ed anche in questo caso il Pan

e il Livello sono regolati dalla cue Cambio Livello Q7.4.

Q7.4 (Vola via) è una cue Cambio Livello che agisce sulla precedente. Inizierà automaticamente insieme alla precedente e muove il Pan da metà destra ad estrema sinistra e il Livello diminuisce moltissimo (senza però andare a zero). Tutto questo avviene in 8 secondi, il che significa che comprende 2 ripetizioni del suono Q7.3 (Richiamo di uccelli 3).

Q8 (Rilascia richiamo uccelli 3) farà uscire il file dal loop 2,5 secondi dopo che la Q7.4 è finita. Questo significa che, dal momento in cui questa cue è avviata, il Loop della Q7.3 non si ripeterà ma arrivata alla fine si fermerà (questo perché il Loop è uguale alla lunghezza del file, altrimenti sarebbe andato avanti per tutto il file senza ripetere).

Q9 (Ferma foresta e uccelli) è una cue SFR settata per fermare ogni cue precedente in esecuzione. Quando arrivate a questa dovreste avere solo la Q6 (Ambiente di foresta pluviale) ancora in riproduzione. Cliccando adesso il solito tasto (che adesso è "Q9 – Vai!") si fermerà. Se la cue ha un suo Fade Out si fermerà dopo aver fatto tale Fade Out, ovvero non si fermerà di colpo.

Q10 (Isola delle tigri): Questo file MP3 contiene un estratto dalla musica di Preshow di Tiger Island* usata nel parco divertimenti "Tiger Island", Dreamworld, Gold Coast, Australia. Questa cue ha un Fade out di 3 secondi. Avviatela con il solito tasto.

Q10.1 (Vai in Fade out): Questa è una cue SFR che fa iniziare il Fade Out previsto della Q10. Nel caso che la Q10 sia riprodotta fino alla fine la cue successiva sarà comunque questa anche se non produrrà alcun effetto. Questo è per avere una coerenza lineare nell'esecuzione delle cue. In genere quindi avviate manualmente ogni cue segnata ad avvio manuale, anche se non dovesse produrre alcun effetto.

Q11 (Slide show -sequenza di diapositive): Questa cue fa partire una serie di diapositive composta da 4 immagini JPG ognuna delle quali è settata per essere visualizzata per 7 secondi con 1,5 secondi di Cross-fade (dissolvenza incrociata). Se avete un secondo schermo impostato come estensione del vostro desktop di Windows tali immagini saranno visualizzate sul secondo schermo. Se avete solo uno schermo le immagini appariranno in una piccola finestra monitor in alto della Finestra Principale. Le immagini di questa demo sono state prese in Tasmania, Australia.

Q90 (Sirena della nave), Q91 (Fischio di una barca) e Q92 (Corno d'oca): Sono 3 cue settate come 'Scorciatoia' e possono essere riprodotte in qualsiasi momento e tutte le volte che volete premendo un tasto. 'S' attiverà la Q90 (Sirena della nave), 'B' attiverà Q91 (Fischio di una barca) e 'G ' attiverà Q92 (Corno d'Oca). Le scorciatoie possono essere usate in qualsiasi momento anche quando altri suoni sono in riproduzione.

- Come alternativa a cliccare il tasto con "Qx -Vai!", potete cliccare con il tasto destro del mouse mentre il puntatore è in un qualsiasi posto all'interno della finestra di SCS (anche se ci sono alcuni punti in cui il click non viene riconosciuto – più avanti nella guida parleremo di queste zone).
- Potete selezionare una qualsiasi cue cliccando sul titolo nella lista. Tutta la lista si riposizionerà di conseguenza.
- Potete cambiare il Livello o il Pan di ogni singola cue anche durante l'esecuzione spostando con il mouse il cursore relativo. Per correggere invece il livello generale o il pan generale consigliamo di agire sull'amplificatore d'uscita o sul mixer audio esterno in quanto sono più accurati in questo caso.
- Il cursore sotto ai controlli multimediali in ogni cue mostra l'avanzamento della cue. Anche in questo caso potete cliccare e spostare il cursore dove volete e la riproduzione continuerà da dove avete cliccato. Questo serve soprattutto nelle prove e mentre costruite il vostro progetto per lo spettacolo.
- Il settaggio e la modifica delle cue viene descritta più avanti compresi i dettagli delle cue di Invio Comando e la possibilità di inviare il suono a diverse uscite (le cue di Invio Comando e le uscite multiple non sono comprese in questa demo ma sono funzioni che potete sperimentare nel software se volete).
- Più avanti troverete anche il Controllo Cue via messaggi MIDI.
- Quando avete concluso con la demo chiudete il programma cliccando nell'usuale 'x' in alto a destra o con File---Esci.
- Vedete i Crediti per informazioni sul copyright della musica usata nella demo.

Confronto fra le licenze

Sono disponibili le seguenti licenze d'uso: **Lite, Standard, Professional, Professional Plus e Platinum.**

L'unica differenza tra **Professional Plus** e **Platinum** è nel numero di canali gestibili. E per utilizzare tali canali in più disponibili con la licenza **Platinum** avete bisogno di SoundMan-Server (SM-S) installato e selezionato come driver audio.

La seguente tabella mostra tutte le funzionalità delle varie licenze e della versione **Demo**:

Funzionalità	Demo	Lite	Standard	Professional/ Pro Plus/ Platinum	Note
File Audio Supportati					
WAV, MP3, WMA, AIFF, OGG, FLAC, APE	Y	Y	Y	Y	1
AAC, M4A	Y	Y	Y	Y	2
File Multi-Canale	Y	Y	Y	Y	
Supporto ASIO	Y		Y	Y	
Supporto del SM-S	Y			Y	
File Video Supportati					
AVI, WMV, MPG, MPEG, MP4	Y		Y	Y	
File di Immagine Supportati					
PNG, JPG, BMP	Y		Y	Y	3
Tipi di Cue					
Cue Audio	Y	Y	Y	Y	
Cue Stop/Fade-Out/Release (SFR)	Y	Y	Y	Y	4
Cue Cambio Livello	Y		Y	Y	
Cue Playlist	Y		Y	Y	
Cue Video/Immagine	Y		Y	Y	
Cue Luci	Y			Y	5
Cue Nota	Y		Y	Y	
Cue Promemoria	Y			Y	
Cue 'Vai a'	Y			Y	
Cue 'Chiama Cue'	Y			Y	
Cue 'Posizionamento'	Y			Y	
Cue Abilita/Disabilita	Y			Y	
Cue Invio Comando- MIDI/RS232	Y			Y	
Cue Invio Comando – Network (Telnet/UDP)	Y			Plus/Plat	
Cue 'Avvia Programma Esterno'	Y			Y	
Cue Ingresso Live				Y	6
Cue MTC (MIDI Time Code)	Y			Y	
Controllo della Riproduzione di Cue					
Setta il Livello e Pan per ogni Cue	Y	Y	Y	Y	
Setta i tempi di dissolvenza in Ingresso ed Uscita (Fade-in, Fade-out)	Y	Y	Y	Y	

Regolazione Dinamica (durante l'esecuzione) del Livello e Pan	Y		Y	Y	
Setta i tempi di 'Inizio A' e 'Fine A'	Y		Y	Y	
Periferiche di Uscita (speakers -diffusori audio)					
Max. Canali d'uscita per ogni Produzione	4	2	4	16/32/512	7
Max. Periferiche SCS per cue	2	1	2	8/16/16	8
Max. numero di Schermi Secondari per le cue Video/Immagine	4		4	04/08/08	
Comando di Attivazione delle Cue					
Manuale (tasto 'Vai' o tasto destro)	Y	Y	Y	Y	
Scorciatoie da tastiera	Y	Y	Y	Y	
Automatico (dopo una certa cue)	Y		Y	Y	
Ad un certo orario del giorno (Cue Temporizzata)	Y		Y	Y	
Comando MIDI (ovvero MSC, ma non MTC)	Y			Y	
MTC (MIDI Time Code)				Plus/Plat	
Comando RS232	Y			Y	
Comando DMX	Y			Plus/Plat	9
Comando Network (Telnet/UDP)	Y			Plus/Plat	
Comando di Cue in Standby	Y			Y	
Conferma di avvio delle Cue	Y			Plus/Plat	
Limiti nelle Cue					
Max. No. Di Cue	25	40	80	illimitate	10
Max. No. Di cue WAV che possono avere Punti Chiave o Marcatori	2	0	2	Pro: 2, Plus/Platì: illimitate	11
Altre Caratteristiche					
Stampare la lista delle Cue	Y	Y	Y	Y	
Personalizzare la visualizzazione della lista delle Cue	Y	Y	Y	Y	
Ri-numerare le Cue	Y	Y	Y	Y	
Modifica in Gruppo delle Cue	Y		Y	Y	
Selezione dei Colori	Y		Y	Y	
Bloccare Opzioni e Modifiche	Y	Y	Y	Y	
Raggruppamento dei File di Produzione	Y	Y	Y	Y	
Importazione/Esportazione Cue	Y	Y	Y	Y	
File di Cue Preferiti	Y	Y	Y	Y	
Timer della Produzione	Y		Y	Y	
Finestra dei Cursori e supporto della Piattaforma di Controlli Esterni	Y			Y	
Importazione di periferiche da un altro File di Cue SCS	Y			Y	

Note:

1. SCS potrebbe non poter riprodurre dei file WMA con la protezione DRM (Digital Rights Management). Potrebbe apparire il messaggio 'Richiesta licenza'.

2. AAC e M4A sono supportati solo su Windows 7 o superiore.

3. GIF e altri formati simili di immagine non sono supportati.

4. L'opzione 'Iberna' nelle cue SFR non è disponibile con SCS Lite.

5. Le Cue Luci inviano segnali DMX e per utilizzare tali segnali avete bisogno della periferica ENTTEC 'DMX USB PRO MK2' oppure 'DMX USB PRO' o 'OPEN DMX USB' o anche un FTDI 'USB-RS485 cable'. Il numero massimo di canali DMX disponibile in SCS Professional è 16. Non ci sono limitazioni nelle licenze superiori.

6. Gli Ingressi Live sono disponibili solo con chi utilizza SM-S (SoundMan-Server).

7. I Canali di Uscita sono uscite fisiche sulla scheda audio/interfaccia audio. Per esempio una scheda audio 7.1 ha 8 canali d'uscita e con una licenza SCS Standard potrai usare solo 4 di queste uscite. Queste 4 possono essere utilizzate come 4 canali mono o 2 stereo, o 1 stereo e 2 mono o anche come una sola uscita a 4 canali.

8. Le Periferiche SCS sono periferiche 'logiche' che si definiscono nelle Proprietà della Produzione. Possono avere dei nomi come 'Fronte' per i diffusori in sala, 'Side' per i monitor dietro quinta, etc....

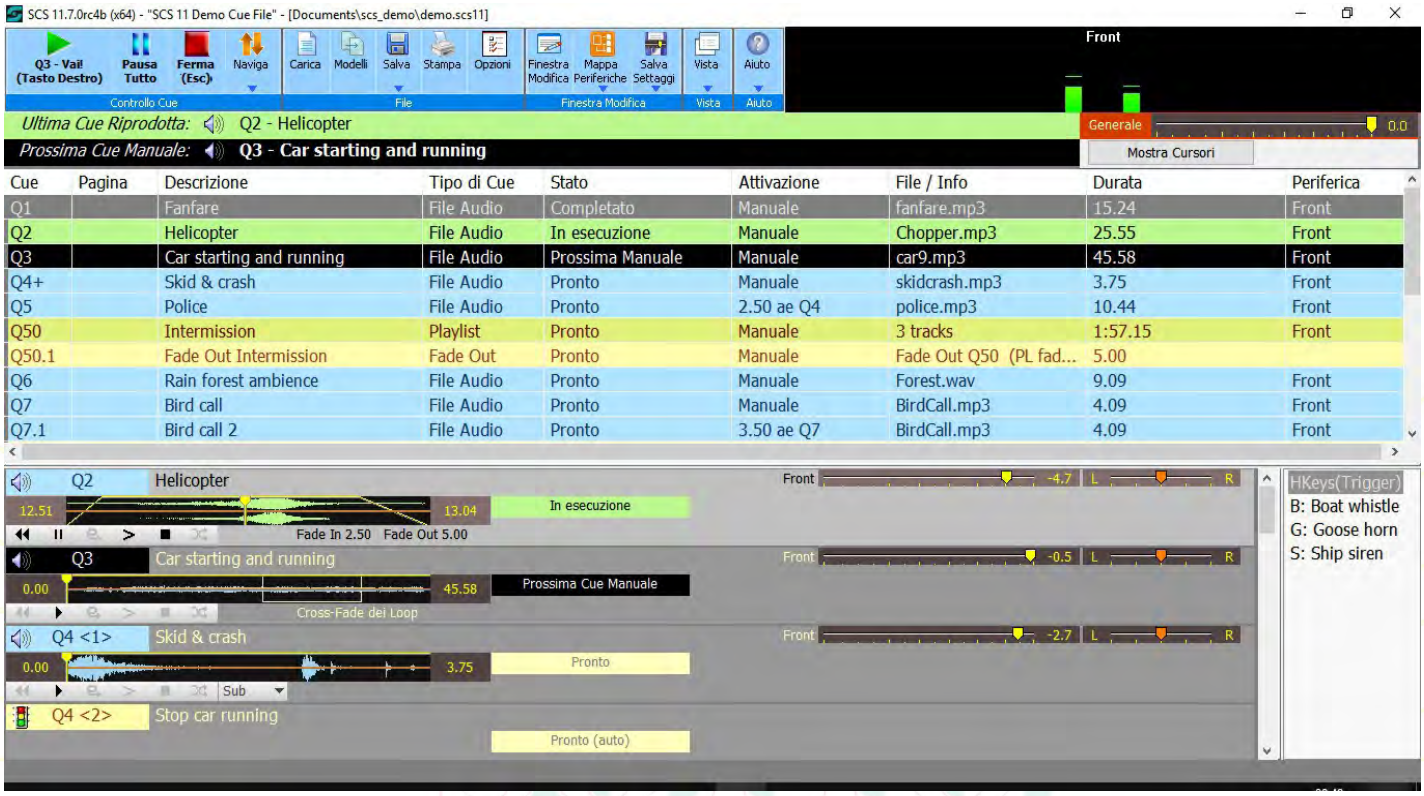
9. Per il controllo DMX è necessario un Enttec 'DMX USB PRO'. (Nota che la versione economica Enttec 'Open DMX USB' non è adatta in quanto supporta solo invio di segnali DMX e non la ricezione DMX)

10. Il numero massimo di Cue indicato include qualsiasi tipo di cue. Per esempio se avete 30 Cue Audio e 20 SFR questo conta come 50 cue, quindi vi servirà una licenza Standard o superiore. Cue combinate (ad esempio una cue di riproduzione audio e una di stop) conta come una cue singola.

11. In molti editor di file audio, come ad esempio GoldWave, si possono inserire 'Punti Chiave' o 'Marcatori' che sono precisi fino al campione (tengono conto del preciso timing del campionamento). In SCS potete usare questi punti per settare l'inizio, la fine e la ripetizione di una Cue Audio. Vi servirà SCS Professional Plus o superiore per utilizzare al meglio questa caratteristica. Se avete Standard o Professional potete usare questa caratteristica su al massimo 2 Cue Audio. In questo modo potrete provare questa caratteristica prima di passare alla licenza superiore.

La Finestra Principale

Quando si apre o si crea un nuovo file i dettagli verranno mostrati nella finestra principale. Ecco un esempio usando il File di Cue Demo. In questo esempio la seconda cue Q2 (Elicottero) è in riproduzione:



La **barra degli strumenti** in alto mostra i pulsanti per il controllo delle Cue e diverse altre funzioni. Alla destra c'è un **Visualizzatore a Barre** che mostra il livello d'uscita inviato alle periferiche definite per la Produzione in uso. Sotto la barra degli strumenti è indicata la '**Prossima Cue Manuale**' ovvero la cue che sarà avviata con il prossimo 'Vai'. Un **cursore di livello generale** (Master Fader) è visibile sotto il Visualizzatore a Barre. Vedete più avanti il paragrafo 'Barra degli Strumenti della Finestra Principale' per dettagli su queste funzioni, o il paragrafo 'Visualizzatore a Barre e Cursore Generale' per dettagli su questi due elementi.

Sebbene la Barra degli Strumenti contiene un tasto 'Vai', nella pratica non verrà molto usato. Questo perché ci sono altri modi più semplici di avviare la cue successiva. I metodi più usati sono: il click del tasto destro del mouse o la barra spaziatrice. Ma SCS offre anche possibilità di controllo dall'esterno come l'attivazione tramite segnali MIDI. 'Stop All' ('Ferma Tutto' --detto il 'tasto del panico') si può attivare anche premendo Esc sulla tastiera.

La **Lista di Cue** nella parte superiore della finestra mostra tutte le cue incluse nel file in uso e potete scorrere questa lista fino all'ultima cue.
Il **pannello delle Cue** sotto questa lista mostra diverse Cue o Sub-Cue a partire da quella in riproduzione al momento. Si può scorrere questa lista di cue ma notate che le cue completate non sono mostrate, quindi non le troverete in questa sezione. Vedete la sezione 'Pannello delle Cue'.

Alla destra trovate il **Pannello delle Scorciatoie** che mostra un elenco delle Scorciatoie, ovvero delle Cue che possono essere attivate premendo un dato tasto sulla tastiera in un qualsiasi momento dall'inizio della Produzione (Spettacolo). Questo pannello viene mostrato solo se sono state definite delle Scorciatoie e se nelle Opzioni di Visualizzazione la funzione 'Mostra la Lista delle Scorciatoie' è attivata (all'avvio è attiva). Si può regolare larghezza di questa lista trascinando la **linea di divisione** a sinistra della lista. Notate però che questo cambierà la visualizzazione dei grafici audio nel Pannello delle Cue, pertanto quando chiuderete SCS (o anche solo il file in uso) potreste vedere l'avviso 'Alcune informazione dei grafici audio non sono state salvate'.

Tra la **lista delle Cue** nella parte superiore dello schermo e il Pannello **delle Cue** nella parte inferiore c'è una **linea di divisione** che potete spostare a vostro piacimento. Come spostate questa linea saranno visualizzati più o meno Pannelli delle Cue. La posizione di questa linea di divisione viene memorizzata da SCS e riprodotta nelle varie sessioni.

In basso della schermata c'è la **Barra di Stato** che viene usata anzitutto per mostrare informazioni su messaggi di controllo Network, MIDI o RS232 in arrivo.

Cambiare le colonne visualizzate nella Lista Cue
Si può decidere quali colonne mostrare nella Lista delle Cue cliccando il tasto **Opzioni** e selezionando 'Colonne della Lista Cue'

Nella Lista Cue si può poi aggiustare la larghezza di ogni colonna spostandola con il mouse cliccando nell'intestazione e le si possono anche spostare di posizione sempre cliccando e trascinando nella zona del titolo. Per esempio per muovere la colonna 'Tipo di Cue' in modo che sia visualizzata subito dopo la colonna 'Cue', cliccate e trascinate il titolo 'Tipo di Cue' nella posizione voluta subito dopo il titolo 'Cue'.

Pannelli delle Cue

Per dettagli sulle informazioni mostrate nei **Pannelli delle Cue** e come utilizzare i controlli mostrati, vedete 'Pannelli delle Cue'

Descrizioni delle Cue e Sub-Cue

Per dettagli sulle differenze tra le Descrizioni delle Cue e delle Sub-cue, e dove sono visualizzate nella Finestra Principale, vedete Descrizione nelle Cue e Sub-Cue .

Cambiare la disposizione

Ci sono altre opzioni per controllare l'aspetto della finestra principale, come per esempio decidere quale caratteristica viene visualizzata e che grandezza di font (carattere del testo) usare. Tali opzioni si possono cambiare cliccando **Opzioni** e selezionando Opzioni di Visualizzazione.

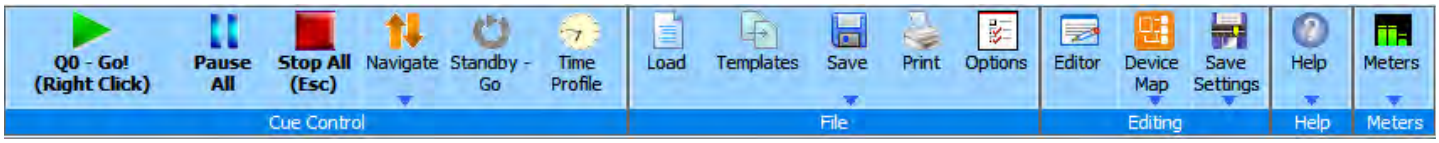
Cue Video/Immagine nella Finestra Principale

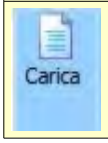
Una finestra monitor di una cue video/immagine sarà visualizzata nella finestra principale di SCS nello schermo primario. Questo sarà utile se non potete vedere lo schermo secondario (o lo schermo del proiettore) dalla postazione in cui state utilizzando SCS. Questo inoltre è utile in fase di progettazione delle cue se non avete a disposizione il secondo schermo (o il proiettore). Per maggiori informazioni vedete **Cue Video/Immagine nella Finestra Principale**.

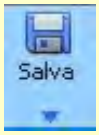
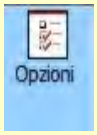
SOTTO CONTROLLO

Barra degli Strumenti della Finestra Principale

Alcune caratteristiche non sono disponibili in alcuni livelli di licenza



Controlli delle Cue		
	Vai!	Il tasto '**Vai!**' si usa per avviare la cue successiva. Si può anche usare il tasto destro del mouse o la barra spaziatrice per avviare la cue. Per disabilitare o cambiare il tasto di attivazione nella tastiera vedere 'Scorciatoie' Per 'cue successiva' si intende la prossima cue manuale in quanto le cue con Avvio Automatico non hanno bisogno di essere avviate con il tasto '**Vai!**'. La cue manuale che attende il comando viene mostrata accanto alla scritta "Vai!".
	Pausa tutto, Riprendi tutto	Questa è un'alternativa a '**Ferma**'. La differenza è che **Ferma** blocca e resetta tutte le cue mentre **Pausa tutto** le bloccherà nel punto esatto in cui sono e cliccando su **Riprendi tutto** riprenderanno da lì. Per questa funzione si usa un solo tasto che inizialmente presenta la scritta "Pausa tutto". Una volta cliccato diventa "Riprendi tutto". Anche questo tasto ha una scorciatoia su tastiera: Alt/u.
	Ferma	Questo viene detto il 'Tasto del panico' anche se spesso vi troverete ad usare il tasto '**Esc**' (Esci). **Ferma** interrompe immediatamente ogni cue (senza alcun tipo di dissolvenza anche se impostata) e interrompe anche i conteggi per l'avvio delle cue automatiche. La lista delle cue viene posizionata all'inizio della cue che è stata interrotta. La situazione tipica in cui lo usereste è se per caso vi scappa una cue prima del tempo. Premendo '**Esc**' la cue si stoppa immediatamente e la lista sarà pronta per ripartire da quella cue al momento giusto. Se volete un arresto meno drastico tenete premuto Shift (maiuscolo) mentre cliccate su **Ferma** o mentre premete **Esc**. In questo modo ogni file audio sfumerà in un tempo definito in Opzioni Generali e che di base è 0,5 secondi.
	Naviga	**Naviga** si usa per scorrere nella lista di cue. Il bottone ha un menù a discesa che contiene '**Vai all'inizio**' (torna in cima alla lista), '**Torna indietro**' (va alla precedente cue manuale), '**Vai alla prossima**' (va alla successiva cue manuale), '**Vai alla fine**' (va alla fine della lista di cue) e '**Trova**'. Notate che oltre ad usare il tasto '**Naviga**' si può anche semplicemente cliccare sulla cue in cui si vuole andare scorrendo la lista. La scelta '**Trova**' aprirà la finestra 'Trova Cue' -che può essere attivata anche con **Ctrl/F**. Se avete SCS Professional Plus o superiore ci sarà anche un'altra scelta in questo menu: **Seleziona il Banco di Scorciatoie**. Vedete Banchi Di Scorciatoie per maggiori dettagli.
	Standby	Il tasto **Standby** viene visualizzato solo se almeno una cue nel vostro File di Cue in uso ha la proprietà 'Metti in Standby'. Quando quella cue è completata viene messa in posizione 'Pronta' e il tasto '**Standby**' viene abilitato e il nome della cue indicato accanto alla 'Standby'. Cliccando su questo tasto la cue può essere ripetuta senza considerare a che punto della lista di cue siamo in quel momento. Per dettagli vedete 'Cue Standby'
	Profilo Tempo	Il tasto '**Profilo Tempo**' viene visualizzato solo se almeno una cue nel vostro File di Cue in uso è 'Temporizzata' ('Time Based' – esempio: è previsto che parta ad una certa ora del giorno). Le cue temporizzate possono avere diversi 'Profili Temporali' (come ad esempio 'Sera' o 'Mattina'). Uno di questi sarà impostato come profilo di base (ovvero il primo scelto quando il File di Cue viene aperto). Tuttavia usando '**Profilo Tempo**' si può cambiare tale profilo. Vedete 'Cue Temporizzate' per altri dettagli.
File		
	**Carica**	Il tasto '**Carica**' apre la finestra **Carica Produzione** che offre diverse possibilità per aprire produzioni esistenti o crearne di nuove.

	Modelli	Il tasto '**Modelli**' apre la finestra **Modelli** nella quale potrete creare, utilizzare e conservare modelli di File di Cue SCS.
	**Salva**	Il tasto **salva** ha un menù a discesa che serve a Salvare i cambiamenti fatti sullo stesso file o a Salvare con Nome la lista di cue in un nuovo file. Se nella finestra principale state usando un modello il tasto Salve con Nome sarà disabilitato.
	Stampa	Il tasto '**Stampa**' apre la finestra di dialogo di SCS per la stampa e vi permette di stampare la lista delle cue o preparare una lista pronta per essere copiata e incollata in Excel o altri programmi. Vedete 'Stampare la Lista di Cue' per altri dettagli.
	**Opzioni**	Il tasto **'Opzioni'** apre una finestra in cui si possono definire le preferenze ed i settaggi da usare per ogni produzione SCS dell'utente Windows in uso. Vedere 'Opzioni' per tutti i dettagli. Notate che **'Opzioni e Modifiche'** può essere bloccato ed è molto utile quando il vostro File di Cue è completato e volete assicurarvi che nessuno possa intenzionalmente o accidentalmente fare cambiamenti.
Modifica		
	Modifica	Cliccando '**Modifica**' si apre la finestra di modifiche di SCS. Qui si possono cambiare i dettagli delle cue, dettagli della produzione, importare o esportare cue, aggiungerne di nuove, etc..... Si può tornare alla finestra principale in qualsiasi momento senza bisogno di chiudere la finestra '**Modifica**'. Prima di uscire dalla finestra ricordatevi di cliccare su 'Salva'. Notate che '**Opzioni e Modifiche**' può essere bloccato ed è molto utile quando il vostro File di Cue è completato e volete assicurarvi che nessuno possa intenzionalmente o accidentalmente fare cambiamenti.
	Mappa delle Periferiche	Cliccando su Mappa delle Periferiche potrete cambiare la mappa in uso. Una volta che avete cliccato sulla nuova Mappa la finestra Modifica si aprirà mostrando la nuova mappa selezionata e vi sarà chiesto di confermare con 'Applica i Cambiamenti alle Periferiche' o annullare con 'Annulla i Cambiamenti alle Periferiche'
	Salva Settaggi* (Impostazioni)	**Salva Impostazioni** viene abilitato se cambiate manualmente il livello o il pan di una cue o se regolate il volume generale. Un menù a discesa si aprirà con: • Resetta le impostazioni del Cursore Generale • Salve le impostazioni del Cursore Generale Se avete cambiato manualmente il livello o pan di una qualsiasi cue, saranno presenti anche delle voci per ogni cue, esempio: • Salva il Livello/Pan di Q1 • Salva il Livello/Pan di Q4 Cliccando su una di queste voci il cambiamento fatto viene salvato nel file delle cue. Si possono controllare fino ad un massimo di 20 cue modificate. Dopodiché la meno recente scompare dalla lista. Se c'è almeno una cue nella lista '**Salva Impostazioni**' allora si possono salvare tutti i Livelli e Bilanciamenti cliccando su • Salva Livelli/Bilanciamenti per tutte le suddette Cue (che può essere attivato anche con una scorciatoia da tastiera che di base è Shift+F10) Notate che se un Cambio di Livello è attivo su una cue Audio o Video allora 'Salva Impostazioni' non sarà disponibile per confermare cambi manuali a tale Audio o Video cue. * Il termine 'settaggi' viene spesso usato in questa guida quale sinonimo di Impostazioni, talvolta per necessità di visualizzazione corretta nelle varie schermate del programma. In questo caso il termine impostazioni non sarebbe stato visualizzato nel tasto per intero.
Vista		
		Questo tasto mostra un menù con voci per controllare cos'è mostrato nell'area grafica a destra della barra degli strumenti. Le voci del menù sono: • **Barre**, che ha un sotto menù con i tipi di visualizzatore disponibili. Quello di

		base è 'VU (Livello)'. Gli altri formati non sono al momento disponibili, ma è possibile eliminare completamente il visualizzatore scegliendo 'nessuno'. • **Larghezza delle barre del Visualizzatore VU,** vi permette di aggiustare la larghezza delle barre del visualizzatore. Le larghezze disponibili sono 'Stretta' (di base), 'Media', 'Larga'. • **Picco** vi permette di vedere il livello massimo raggiunto da ogni uscita. Se selezionate 'Auto' allora il livello di picco viene mostrato per 1 secondo. Se selezionate 'Mantieni' il picco viene mostrato indefinitamente, cambiando solo quando si raggiunge un picco superiore o se si resetta il valore con la funzione 'Resetta Il Picco Tenuto'. Se selezionate 'Off' per il livello di Picco allora non vengono mostrati i livelli di picco. • **Resetta il Picco Tenuto** resetta il livello di picco segnato. Questa voce di menu è abilitata se selezionate 'Mantieni'. • **Informazioni sul Progetto -** serve ad avere informazioni veloci sulla corrente Mappa delle Periferiche, Driver Audio, Libreria Video, Modalità Operativa e alcune altre informazioni. I 'Tempi Aggregati' (che trovate tra le informazioni) possono essere utili se avete per esempio uno show di danza in cui ogni brano corrisponde ad una cue SCS e non ci sono lunghe attese tra una cue e l'altra (diversamente da come spesso accade in spettacoli di prosa). Notate che i 'Tempi Aggregati' per le Cue non Completate' non sono necessariamente gli stessi del 'Tempo Rimanente' in quanto non tengono conto dell'avanzamento delle cue attualmente in riproduzione. • **Mostra la Finestra di Visualizzazione DMX** – apre la Finestra di Visualizzazione DMX che può essere usata per monitorare i segnali DMX inviati dalle Cue Luci
Aiuto		
		Questo tasto contiene le seguenti voci di menù: • **Documentazione offline:** mostra la guida (online solo in inglese). • **Crea il File di Diagnosi**: Se pensate (o sapete) che c'è un bug in SCS è utile inviare questo file a support@showcuesystems.com. Questa voce di menu crea tale file e lo salva in una cartella chiamata "SCS Diagnostic" dentro a "Documenti" o "Miei Documenti". Il nome ha anche un riferimento alla data; potete eliminare qualsiasi file vogliate da questa cartella senza creare problemi al funzionamento di SCS. • **Cancella le scelete 'Non dirmelo ancora':** Quando SCS vi avvisa con dei dettagli su un evento, talvolta è presente una casella di controllo con scritto 'Non dirmelo ancora' per evitare che tale avviso venga visualizzato ogni volta che si ripete tale evento. Se per qualsiasi motivo volete ripristinare tali avvisi dopo aver scelto di non vederli, scegliete questa opzione e le scelte saranno resettate. • **Controlla aggiornamenti**: Se avete una connessione internet attiva potete cliccare questa voce per controllare se la versione di SCS che state usando è la più recente. Notate che questo vi darà solo informazioni ma non scaricherà la versione aggiornata. • **Forum Online:** Se avete una connessione internet attiva potete selezionare questa voce per accedere al forum su SCS. • **Registrazione** (non disponibile nella versione demo) apre la finestra di registrazione di SCS. Se avete fatto un upgrade della vostra licenza (per esempio da Standard a Professional) qui potrete mettere la vostra nuova Stringa di Autorizzazione. Se avete la versione demo del programma per registrarlo dovete comprare una licenza SCS online nelle nostra pagina 'Nuove Registrazioni' o tramite uno degli Agenti indicati nella pagina 'Comprare SCS' • **Informazioni** mostra la versione e le informazioni di copyright, nonché a chi è intestata la licenza SCS.

Torna alla finestra principale

Visualizzatore a Barre e Cursore Generale

Visualizzatore a barre

Il Visualizzatore a Barre di default mostra i livelli di tutte le uscite. Esempio:

In questo esempio ci sono due uscite stereo, Fronte, Dietro e due uscite mono, Side Monitor Sinistra (USL -UpperStage Left) e Side Monitor Destra (USR-UpperStage Right). La cue attualmente in riproduzione utilizza Fronte, Dietro e USR. Nulla viene attualmente inviato a USL. L'ordine delle periferiche è determinato dall'ordine utilizzato nelle **Proprietà della Produzione**, quindi per cambiare l'ordine dei Visualizzatori a Barre dovete farlo cambiando l'ordine delle periferiche nelle Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio.
Altri formati di visualizzazione del livello potranno essere aggiunti successivamente.

Cursore Generale

Questo cursore vi permette di regolare il livello generale di tutte le uscite. Il valore del Cursore Generale viene registrato come Proprietà della Produzione e può essere anche deciso a priori nelle Proprietà della Produzione. Il puntatore giallo mostra l'attuale valore del Cursore Generale mentre un puntatore bianco indica il valore salvato per questa produzione nelle Proprietà della Produzione. Quando caricate un File di Cue il Cursore Generale va al valore impostato nelle suddette proprietà. Se lo cambiate manualmente la linea bianca rimane nel livello impostato e con la funzione '**Resetta il Cursore Generale**' il valore ritornerà al livello della linea bianca.
Il livello di questo cursore può anche essere regolato usando tasti speciali definiti dall'utente; esempio:

Cursore Generale Più:	Il segno (+) nel tastierino numerico
Cursore Generale Meno:	Il segno (-) nel tastierino numerico
Cursore Generale Reset:	Il segno (*) nel tastierino numerico
Cursore Generale Silenziato:	Maiuscolo e segno (-) nel tastierino numerico

I tasti che volete assegnare a queste funzioni possono essere definiti in **Opzioni-Scorciatoie**. Se non avete un tastierino numerico nella tastiera del vostro PC allora queste impostazioni di base non sono utilizzabili ed è meglio che assegnate altri tasti come ad esempio le frecce su e giù per alzare o abbassare il livello.

'Cursore Generale Silenziato' (Mute) porta il Cursore Generale a 0 (silenzio/mute) dal livello corrente. Quindi la prima volta che cliccate questa funzione l'uscita sarà in 'mute' (silenzio), la seconda volta che la cliccate tornerà al livello che aveva. Quando è silenziato (mute) spostare il Cursore Generale in una qualsiasi direzione lo farà uscire dallo stato silenziato. Premendo ancora il tasto per 'silenziare' lo porterà di nuovo a 0.

Il **Cursore Generale** può essere anche controllato da comandi **MIDI**. Vedete 'Periferiche di Controllo Cue – MIDI'.

Torna alla finestra principale

Cambiare il livello di tutte le cue in esecuzione

La caratteristica descritta a seguito è disponibile solo per le Cue Audio, non per le Playlist o le cue Video.

Quando una Cue è in riproduzione è possibile cambiare manualmente il livello della cue spostando manualmente il cursore relativo mostrato nel pannello delle cue. Se tuttavia avete più di una cue in riproduzione o state usando più di una uscita audio e volete regolare il volume generale di tutte le cue attive, specialmente durante le prove (prima di settare il livello definitivo) vi potrà servire questa funzionalità. Usare il Cursore Generale a tal fine non è consigliabile perché influirebbe anche sulle Cue non ancora in riproduzione creando cambiamenti di volume imprevisti quando queste cue partiranno.
Per regolare quindi il livello generale ci sono due assegnazioni della tastiera che possono essere usate per regolare simultaneamente il livello di uscita di tutte le Cue in Riproduzione.

Di base questi tasti sono

Maiuscolo+F11 per **diminuire il livello delle Cue in Esecuzione**

Maiuscolo+F12 per **aumentare il livello delle Cue in Esecuzione**

Se volete potete cambiare questi tasti in **Opzioni-Scorciatoie**. Tuttavia si raccomanda di non usare lettere, numeri o simboli perché **questi tasti sono usati anche nella sezione Modifica per regolare il livello di tutte le periferiche nelle** Cue Audio e Cue Cambio Livello. Quando usate la sezione Modifica il campo evidenziato (ovvero dov'è posizionato il cursore) può essere un campo di testo come una Descrizione, e se voi assegnate una di queste funzioni ad una lettera, numero o simbolo non potreste usarli per scrivere il testo dentro tale Descrizione.

Quando usate una delle scorciatoie indicate sopra, l'effettivo cambiamento in dB sarà quello settato in **Opzioni-Scorciatoie** nel campo **Incremento in dB per le Scorciatoie Aumenta/Diminuisci** e può essere scelto nell'intervallo tra 0,1dB e 1db. Per default è 0,3 dB.
Usando questo valore di base, quindi, se premete Maiuscolo+F11 il livello di uscita di tutte le cue in esecuzione diminuirà di 0,3dB. Tenendo premuto il livello continuerà a diminuire. Similmente se premete Maiuscolo+F12 il livello aumenterà di 0,3dB. Tali cambiamenti sono trattati come cambiamenti manuali quindi il menu a discesa sotto **Salva Impostazioni** cambierà di conseguenza e potrete rendere i cambiamenti permanenti salvandoli tramite questo menu.

Alcuni punti importanti da notare:

Le regolazioni saranno fatte solo sulle cue con lo stato corrente 'Esecuzione' o 'Pausa', quelle in 'Dissolvenza' non subiranno alcuna variazione.

Qualsiasi incremento o diminuzione che vada oltre l'intervallo -75dB – 0dB verrà limitata, ma SCS ricorderà per quanto tempo ancora avete premuto per tenere nota della variazione in dB voluta. Cambiando in direzione opposta (da diminuendo ad aumentando o viceversa) SCS terrà in considerazione tutto il tempo per cui avete premuto precedentemente il tasto (per diminuire o aumentare).
Può sembrare complicato quindi un esempio servirà a chiarire le motivazioni dietro a questa funzione.

Supponiamo che abbiate impostato l'incremento a 1dB e che avete due file audio in uscita con questi livelli:
Audio 1 -7dB e Audio 2 -4dB e volete incrementare il livello.
Usando Maiuscolo+F12 avrete in sequenza questi livelli di uscita:

Livello iniziale	Audio 1	-7db	Audio 2	-4dB
Prima volta che premete	Audio 1	-6db	Audio 2	-3dB
Seconda volta che premete	Audio 1	-5db	Audio 2	-2dB
Terza volta che premete	Audio 1	-4db	Audio 2	-1dB
Quarta volta che premete	Audio 1	-3db	Audio 2	0 dB
Quinta volta che premete	Audio 1	-2db	Audio 2	0 dB

Poi decidete che il livello è troppo alto e volete tornare indietro.
Usando Maiuscolo+F11 avrete:

Livello attuale	Audio 1	-2db	Audio 2	0 dB
Prima volta che premete	Audio 1	-3db	Audio 2	0 dB
Seconda volta che premete	Audio 1	-4db	Audio 2	-1dB

Come potete notare il rapporto tra i due livelli viene mantenuto. La prima volta che premete Maiuscolo+F11 Audio 2 non diminuisce perché si ricorda quanti incrementi aveva ricevuto prima.

SCS cancella questa 'memoria degli incrementi o diminuzioni' nei file Audio che subiscono un cambio manuale o attraverso una Cue Cambio Livello in quanto si verrà a creare un nuovo rapporto di livelli tra Audio 1 e Audio 2.
La cronologia viene cancellata anche salvando le impostazioni (Maiuscolo+F10).

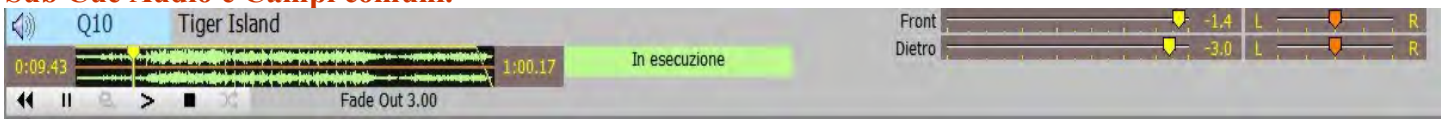
Torna alla finestra principale

Pannelli delle Cue

Il Pannello delle Cue nella finestra principale per impostazione di base mostra i dettagli delle cue o sub-cue adiacenti a quella attualmente in riproduzione. Una barra di scorrimento sulla destra permette di scorrere tutte le altre cue, ma noterete che le cue completate non sono mostrate in questo pannello. Le cue attivate da una Scorciatoia vengono mostrate solo quando sono in esecuzione, quindi non le troverete nella lista.

Le informazioni mostrate dipendono dal tipo di sub-cue.

Sub Cue Audio e Campi comuni.



Numero di Cue (Q10): Questo indica l'etichetta o il numero della cue, della sub-cue o il numero di traccia di una playlist. Se volete andare direttamente ad un'altra cue cliccate sulla cue desiderata nella lista cue che si trova nella parte superiore della finestra. Se il numero della Cue è seguito da // significa che quella cue ha una riproduzione 'senza interruzioni' (Vedi 'Riproduzione senza interruzioni').

Descrizione (Tiger Island): **Questa è la descrizione della Sub-Cue, non della Cue**. Per le Cue con solo una sub-cue la descrizione della cue e della sub-cue saranno le stesse a meno che non l'abbiate cambiata voi manualmente. La descrizione di una Sub-Cue Audio è inizialmente il titolo del brano (più precisamente la proprietà 'Titolo' nell'intestazione del file audio), se non è definito tale titolo la descrizione sarà uguale al nome del file senza l'estensione.
Se è stata definita la **Proprietà di pagina** di una Cue questa sarà mostrata prima della **Descrizione**, esempio 'p25 Tiger Island'.

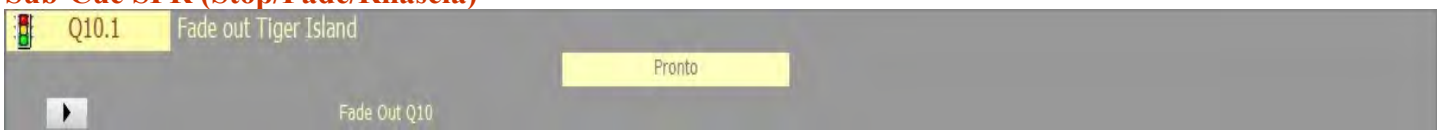
Cursore dell'avanzamento: Questo cursore mostra la posizione attuale del file audio, o della parte di file audio impostata. Si può spostare il cursore sia prima che durante la riproduzione. (*)
Solo per le Cue Audio (non Cue Playlist, etc...) si possono vedere delle linee gialle che mostrano il livello di riproduzione (compresa ogni dissolvenza) e linee arancioni con le quali è mostrato il pan (bilanciamento destra/sinistra). Tale curva di livello viene visualizzata in scala in modo che il livello più alto tocchi la parte superiore del cursore di avanzamento. Si può scegliere quale tipo di curva mostrare (o se non mostrarne alcuna) selezionando l'opzione desiderata in 'Opzioni di Visualizzazione'.

Controlli di Livello e Pan: Questi controlli mostrano il livello attuale o impostato ed il pan per ogni periferica usata dalla sub-Cue. Il pan viene mostrato solo per le periferiche di uscita con 2 canali (stereo). Si può variare il livello e/o il pan spostando il puntatore (*). Quando fate un aggiustamento manuale al livello o al pan, si potrà salvare questo nuovo livello nel menu di 'Salva Impostazioni', a meno che la sub-cue in oggetto non sia stata modificata da una Cue Cambio Livello.

Controlli di Riproduzione: Questi controlli possono essere usati per avviare, fermare, mettere in pausa, riavvolgere, sfumare (dissolvenza in uscita) o rilasciare il loop di una cue. La maggior parte di tali pulsanti sono gli stessi di ogni riproduttore multimediale, ma ci sono 2 pulsanti specifici di SCS:
> **Fade-Out**: Se la cue ha un tempo di Fade-Out (dissolvenza in uscita) specificato cliccando questo tasto inizierà tale dissolvenza in uscita.
Rilascio del Loop: Se la Cue contiene un loop (intervallo ripetuto) cliccando questo tasto si uscirà dal loop, ovvero quando si arriverà alla fine della zona ripetuta anziché ripetere ancora si andrà avanti. In pratica il file ignorerà il punto 'Fine del Loop' e continuerà fino al punto 'Fine A' o fino alla fine del file se non è specificato alcun punto 'Fine A'.

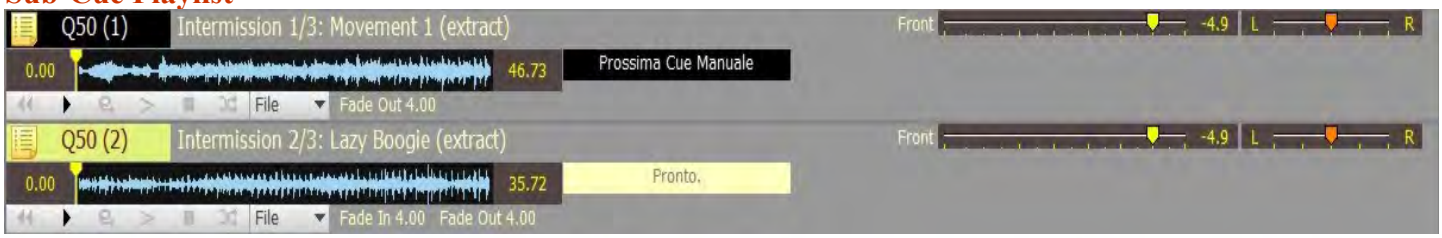
* Se volete fare delle regolazioni molto piccole del cursore cliccateci sopra con il tasto sinistro del mouse e poi usate le frecce verso destra e verso sinistra per muoverlo gradualmente. Cliccando con il tasto sinistro del mouse il colore di sfondo cambierà diventando quello selezionato nelle opzioni come colore degli 'Oggetti Selezionati'. Questo vi indica che il cursore è selezionato e potete usare le frecce per regolarlo. Cliccando in un qualunque punto al di fuori del cursore lo deselezionerà.

Sub-Cue SFR (Stop/Fade/Rilascia)



Controlli di Riproduzione Il tasto 'Riproduci' (**Play)** viene mostrato anche per le Sub Cue SFR e altre cue diverse per poter avere un modo di attivare tali cue, sebbene nessun file sarà 'Riprodotto'.

Sub-Cue Playlist



Con le Sub-Cue Playlist il pannello delle cue viene mostrato fino ad un massimo di 2 tracce, ovvero per la traccia in riproduzione e quella che seguirà.

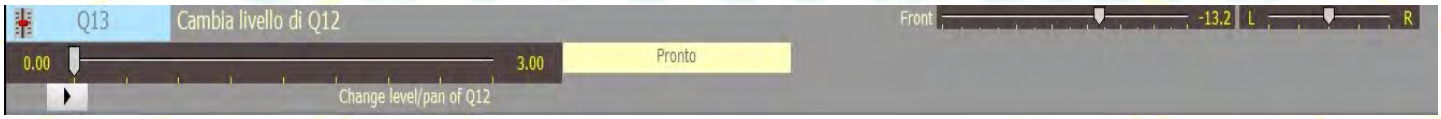
Controlli di Riproduzione: Il tasto 'Mescola' (Shuffle) vi permette di avere una riproduzione casuale ammesso che la proprietà 'Riproduzione Casuale' sia stata abilitata in questa playlist. Si può usare questo tasto solo prima che la playlist inizi la riproduzione. Tale tasto quindi è abilitato solo nel pannello delle cue per la prima traccia e disabilitato quando tale prima cue è in riproduzione.

Selettore dei Controlli di Riproduzione: La lista a tendina che mostra 'File' accanto ai controlli di riproduzione anzitutto ti permette di fermare o sfumare tutta la playlist. Per farlo cambiate tale lista a 'Cue' o 'Sub-Cue' e poi premete il tasto desiderato (stop o Fade Out/sfuma). Quando questo selettore è messo su 'File' che è la sua posizione di base per le traccie di una playlist, allora i controlli di riproduzione funzionano solo sulla traccia attualmente riprodotta. Fermare o sfumare una traccia comporta che la Playlist passerà alla traccia successiva dopo aver eseguito questo comando.

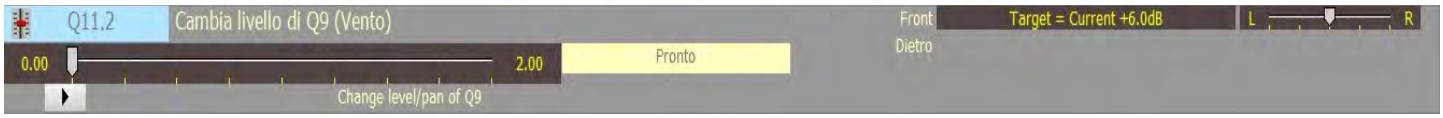
Il **Selettore dei Controlli di Riproduzione** viene mostrato anche nel pannello delle cue per ogni cue che ha più di una Sub-Cue. La posizione di base per tutti i tipi di sub-cue che non siano Playlist è 'Sub-Cue', ma selezionando 'Cue' potrete per esempio fermare tutte le Sub-Cue che fanno parte della cue in riproduzione, cliccando Stop.

Sub-Cue Cambio Livello

Ci sono due tipi di Cambio Livello: Assoluto e Relativo. Un **cambio di livello assoluto** sarà indicato come mostrato sotto, dove il livello della Q12 sarà cambiato a -13,2 dB in 3 secondi.

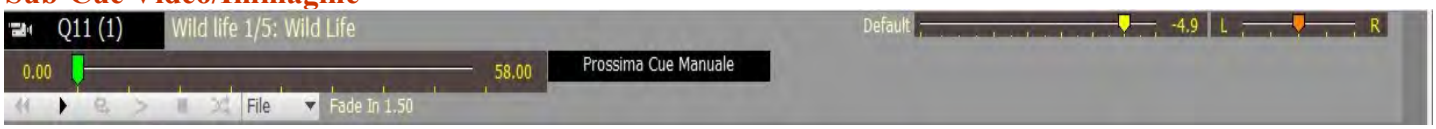


Un **cambio di livello relativo** sarà mostrato come segue, dove il livello dell'uscita 'Fronte' della Q11.2 sarà aumentato di 6dB in 2 secondi. In questo esempio nessun cambiamento verrà fatto al livello dell'uscita 'Dietro'.



Controlli di Riproduzione: Se cliccate il tasto 'Play' di una sub-Cue Cambio Livello attiverete il cambio di livello.
Vedi anche Andamento dei Livelli

Sub-Cue Video/Immagine



Le sub-cue Video/Immagine sono come 'slide shows' (sequenze di diapositive) con la possibilità di avere molte immagini e/o video. Nel pannello delle Cue si vedranno massimo 2 oggetti. Ovvero quello in esecuzione e quello pronto ad avviarsi subito dopo. Il livello ed il pan vengono mostrati solo per i video e non per le immagini.

Torna alla finestra principale

Cue Video/Immagine nella finestra principale

Una 'finestra monitor' di una cue immagine/video sarà visualizzata nella finestra principale di SCS nello schermo primario. Questo sarà utile se non potete vedere lo schermo secondario (o lo schermo del proiettore) dalla postazione in cui state utilizzando SCS. Questo inoltre è utile in fase di progettazione delle cue se non avete a disposizione il secondo schermo (o il proiettore).

Per esempio:

In questo esempio sono in esecuzione 3 cue video/immagine. La prima è un video mostrato sullo schermo 2 (Vedi Cue Video/Immagine). La seconda è un'immagine mostrata sullo schermo 3 e la terza è ancora un'immagine mostrata sullo schermo 4.
Quando la cue in esecuzione di uno di questi schermi è completata la finestra di monitoraggio corrispondente si chiude.
Quando c'è almeno una di queste finestrelle aperte la si può riposizionare in qualunque punto dello schermo con il mouse. Cliccando sulla sbarra in grigio che contiene il numero dello schermo monitorato e trascinandola potrete cambiare la posizione. SCS si ricorderà questa posizione.

Nota importante: c'è un 'sovraccarico' (performance overhead) ogni volta che si apre questa finestra di monitoraggio con dei video (che invece è impercettibile con le immagini fisse) per cui la visualizzazione sarà leggermente ritardata.
Le finestre di monitoraggio sono supportate solo usando xVideo o TVG come Libreria di Riproduzione Video, ma la funzione 'aggiungi finestra' di xVideo impiega tipicamente 3 secondi o più per avviarsi. Il 'sovraccarico' che si verifica con TVG è molto minore e normalmente diventa accettabile.

Si può regolare la dimensione di tali finestrelle nella sezione Opzioni e Impostazioni → Opzioni di visualizzazione. Scegliere 'nulla' quando si usa xVideo significa non richiamare la funzione 'aggiungi finestra' e non avere il problema suddetto. Se usate un numero di 'Uscite per Schermi' superiore a 4 raccomandiamo di selezionale 'Nulla' o 'Piccolo'.

SCS ha due modalità operative: Modo Progettazione e Modo Esecuzione. La Modalità Operativa si può scegliere nella sezione Opzioni e Impostazioni. Per impostazione di base SCS non mostrerà le finestre di monitoraggio nella Modo Progettazione ma le visualizzerà nella Modo Esecuzione. Ovviamente si possono cambiare queste impostazioni a piacimento.
La logica di queste scelte di base è che quando si progettano le cue, probabilmente in ogni prova tecnica, potreste voler aggiungere, cambiare o riavviare le cue molte volte; quindi se ogni volta che aprite un file video avete i 3 secondi di ritardo suddetti può essere piuttosto noioso. Evitare di visualizzare la finestra di monitoraggio vi permetterà di essere più veloci a modificare e muovervi tra le cue. Selezionando quindi la Modo Progettazione per la programmazione e per le prove non avrete la 'finestra monitor'.
Al contrario durante l'esecuzione dal vivo vi potrebbe servire, soprattutto se non potete vedere gli schermi d'uscita effettivi. Per questo motivo, come impostazione di base, le finestre monitor sono abilitate nel Modo Esecuzione.

Torna alla finestra principale

Descrizione nelle Cue e Sub-Cue

Questa sezione spiega le differenze tra la **descrizione nelle Cue** e la **descrizione nelle Sub-Cue**.

Nell'SCS 11 ogni cue è pensata per avere una o più Sub-Cue e c'è un campo 'Descrizione' sia per la Cue che per ogni Sub-Cue. Con questi due campi potete gestire bene le situazioni in cui ci sono cue con molte sub-cue.

La descrizione per una sub-Cue Audio è inizialmente presa dal Titolo del file stesso, se disponibile, altrimenti è il nome del file senza l'estensione. Nota: potete forzare SCS a ignorare il titolo e usare sempre il nome del file scegliendo 'Ignora il titolo del file quando imposti le descrizioni di default' nella sezione Modifica.

Nella Finestra Principale SCS mostra:

· **Una linea per ogni cue nella lista di cue** nella parte superiore dello schermo
· **Ogni sub-cue nel pannello di visualizzazione** nella parte sottostante dello schermo.

Quindi la **descrizione delle cue** è mostrata nella lista delle cue ma la **descrizione delle sub-cue** è mostrata nel pannello di visualizzazione.

SCS prende nota di quali descrizioni sono settate al valore di base e quando si fanno modifiche la descrizione della prima sub-cue si propagherà fino alla Cue a meno che non abbiate alterato manualmente la sua descrizione.

Torna alla finestra principale

Scorciatoie da Tastiera

Alcune caratteristiche sono disponibili solo con SCS-Standard o superiore.

Diversi comandi in SCS sono disponibili su tastiera. La maggior parte sono anche configurabili -vedete Opzioni e Impostazioni → Scorciatoie. La tabella sottostante indica *alcune* scorciatoie per la Finestra Principale, così come sono impostate di base.

Suggerimento: La pressione di un tasto viene inviata da Windows alla finestra di programma in primo piano (se ce n'è qualcuna). Quindi se siete entrati in un altro programma o finestra di pop-up e dopo li chiudete, la finestra di SCS non diventa automaticamente quella in primo piano. Può capitare quindi che continuiate a cliccare un tasto ma non si avvia alcun comando. Per aiutarvi a sapere sempre quando SCS è in primo piano **SCS fa apparire un messaggio di avviso ogni volta che non è in primo piano**. SCS controlla ogni 5 secondi (a volte anche più spesso) se la Finestra Principale è in primo piano e nel caso che non lo sia visualizza un messaggio di allerta sullo schermo. Cliccando con il tasto sinistro del mouse su questo messaggio SCS torna ad essere in primo piano. Questo avviso serve soprattutto durante l'esecuzione dal vivo della produzione e non è attivo se siete nella Finestra Modifica o in Opzioni e Impostazioni. Tale controllo riprenderà ogni volta che avviate SCS.

Tasto assegnato di base	Funzione	Spiegazione
Comandi generali		
Spazio	'Vai!'	Avvia la prossima cue
Esc	Ferma tutto	'Tasto del Panico' – ferma immediatamente tutte le cue
Alt + U	Pausa/Riprende	Pausa o Riprende l'esecuzione delle cue
Cursore Generale		
'+' nel tastierino numerico	Cursore Generale Su	Aumenta il volume generale
'-' nel tastierino numerico	Livello generale giù	Diminuisce il volume generale
'*' nel tastierino numerico	Resetta Il Cursore Generale	Resetta il volume generale al livello originale (indicato dal puntatore in bianco)
Maiuscolo + '-' nel tastierino numerico	Cursore Generale Muto	Silenzia/riattiva tutte le uscite
Cambio di livello delle Cue in esecuzione		
Maiuscolo + F11	Diminuisce il livello delle cue in esecuzione	
Maiuscolo + F12	Incrementa il livello delle cue in esecuzione	
Ctrl + F11	Diminuisce il livello dell'ultima cue in esecuzione (se è già terminata non ci saranno azioni)	
Ctrl + F12	Aumenta il livello dell'ultima cue in esecuzione (se è già terminata non ci saranno azioni)	
Salva Impostazioni		
Maiuscolo + F10	Salva le impostazioni (di tutte le cue)	Equivale alla voce 'Salva Livello e Pan per tutte le cue suddette' del menu 'Salva Impostazioni'
Navigazione (spostamento) nella lista di Cue		
Freccia Su	Sale di una riga nella lista di cue	Nota che questa azione non corrisponde a 'Vai indietro', in quanto 'Vai indietro' tornerebbe alla precedente cue manuale e non è detto che sia quella immediatamente precedente
Freccia Giù	Scende di una riga nella lista di cue	Nota che questa azione non corrisponde a 'Vai alla prossima', in quanto 'Vai alla

		prossima' andrebbe alla successiva cue manuale e non è detto che sia quella immediatamente successiva
Pagina Su	Scorre in alto di una pagina nella lista di cue	
Pagina giù	Scorre in basso di una pagina nella lista di cue	
Home	Torna all'inizio della lista di cue	
Fine	Va alla fine della lista di cue	
Ctrl + Freccia a sinistra	Immagine precedente	Queste due scorciatoie sono pensate per permettervi di tornare facilmente indietro e andare avanti in una serie di diapositive, specialmente quando le immagini sono impostate su 'Continuo' e l'avvio delle altre immagini è controllato a mano. Con questi tasti SCS riposizionerà la lista di cue nella cue immagine precedente o successiva e la avvierà. Se non ci sono cue immagine in esecuzione quando premete questi tasti SCS si sposterà nella cue immagine precedente o successiva ma senza avviarla. Anche se queste scorciatoie sono pensate per le cue immagine funzionano con cue di qualsiasi tipo. Al momento questo comandi funzionano solo sulle cue, non sulle sub-cue. Quindi se ci sono più sub-cue immagini in una cue con questi controlli non passerete da un'immagine all'altra all'interno della cue ma alla prossima o precedente cue.
Ctrl + Freccia a destra	Prossima immagine	Vedi sopra
Altri comandi		
Ctrl + Maiuscolo + A	File preferito n 1	Apre il file n 1 della vostra lista di file preferiti. Le altre lettere apriranno il file successivo. Esempio Ctrl+Maiuscolo+B apre il n 2, etc....
Ctrl + Maiuscolo + F1	Banco di Scorciatoie	Seleziona il banco di scorciatoie n 1. Le altre lettere apriranno il file successivo. Esempio Ctrl+Maiuscolo+F2 apre il n 2, etc.... Notate che non c'è una scorciatoia per deselezionare il Banco Scorciatoie in uso, ovvero non si può selezionare il Banco 0. Inoltre sappiate che Ctrl+Maiuscolo+F10 non può funzionare in questo contesto perché è una combinazione usata da Windows.
Modifica Controlli di Riproduzione		
F4	Riavvolgi	
F5	Riproduci/Pausa	
F6	Ferma	

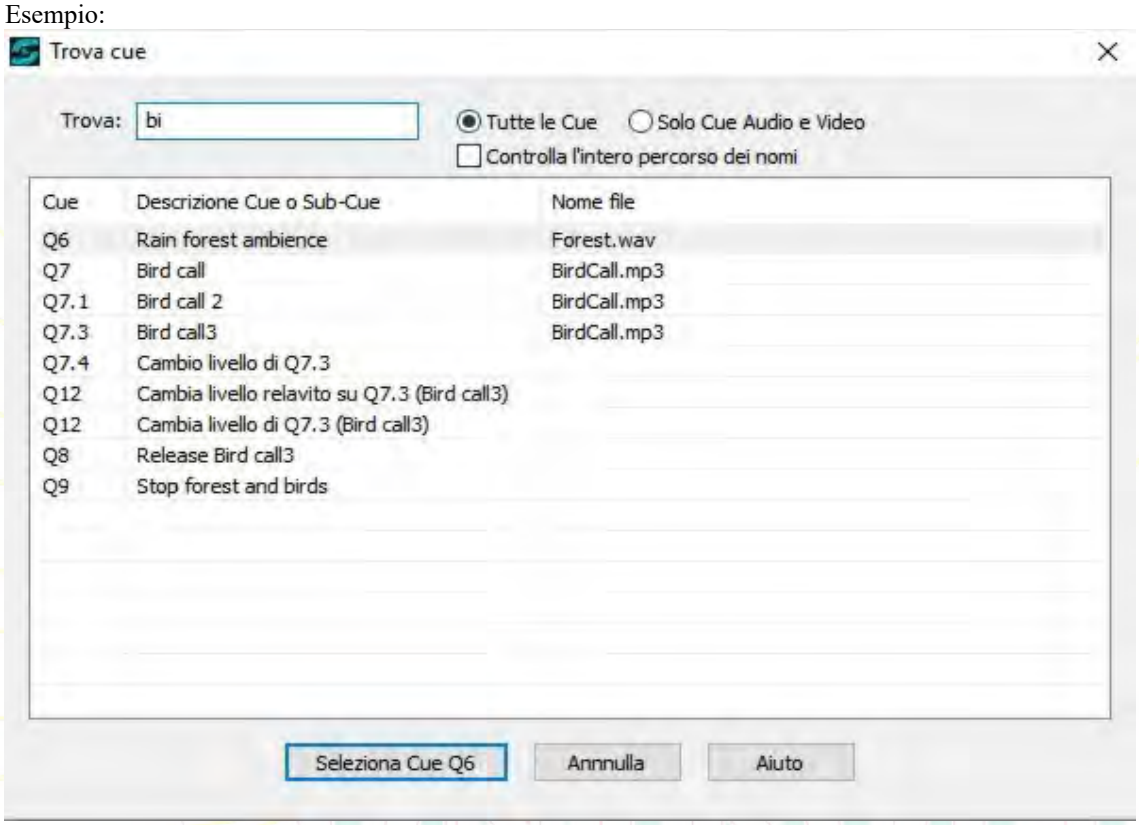
Torna alla finestra principale

Trova Cue

Panoramica

Questa schermata vi permette di trovare una cue all'interno della vostra lista di cue cercando tramite una certa parola. La funzione di **ricerca cue** si può attivare sia dalla Finestra Principale che dalla finestra Modifica. Nella Finestra Principale 'Trova' è una delle voci nel menù 'Naviga', oppure potete semplicemente premere Ctrl/F (escluso ovviamente che non abbiate assegnato Ctrl/F ad una scorciatoia personalizzata). Nella finestra Modifica si può cliccare sull'icona della lente d'ingrandimento oppure, come sopra, premere Ctrl/F.

Esempio:



In questo esempio, preso dal file cue della demo, l'utente ha inserito 'bi' e SCS ha trovato 6 cue che contengono 'bi'. Se si scrive un qualsiasi altro carattere o se ne togliamo uno la lista immediatamente si aggiorna con i nuovi risultati. Quindi per esempio se aggiungiamo una 'r' la Q6 (che non contiene la parola 'bir') sparirà dall'elenco.

Campi e controlli

Trova: Inserite l'insieme di caratteri che volete cercare. SCS cercherà nelle etichette di cue, numeri di pagina, etichette delle cue MIDI/DMX, descrizioni delle cue e delle sub-cue, nomi di file ed etichette di scorciatoie. Maiuscolo o minuscolo non fa differenza.

Solo cue Audio e Video o **Tutte le Cue**: Se è selezionato **Tutte le Cue** (impostazione di base) allora qualsiasi cue è inclusa nella ricerca. Se è selezionato **Solo Cue Audio e Video** allora la ricerca comprenderà solo le Cue Audio, Playlist e Video/Immagine.

Controlla il percorso intero: Per Default questa casella di selezione non è spuntata ovvero il percorso intero dei file viene ignorato. Selezionandola invece verrà considerato nella ricerca. Questo serve quando si vuole localizzare cue o file che possono essere in un drive di rete, o per esempio per cercare il drive stesso (esempio per cercare il drive K si scriverà 'K:' nel campo di ricerca).

Seleziona Cue: In questo tasto è indicato quale cue sarà selezionata e per impostazione di base mostrerà la prima della lista tra le cue trovate. Nell'esempio sopra se cliccate per esempio su Q7.1 tra i risultati della ricerca allora il tasto mostrerà '**Seleziona Cue Q7.1**'. L'azione che segue cliccando questo tasto dipende da quale finestra avete fatto 'Trova'. Se venite dalla Finestra Principale allora SCS andrà alla cue selezionata, proprio come se aveste cliccato direttamente sulla riga di tale cue. Se venite dalla Finestra Modifica SCS selezionerà la cue dentro la Finestra Modifica. Notate che sebbene la ricerca possa mostrare più di un risultato per la stessa cue (trovando per esempio gli stessi termini di ricerca in diverse sub-cue) la selezione porterà alla cue, non ad una sub-cue.

Suggerimento: Fate doppio click su una cue tra i risultati della ricerca e la cue sarà subito selezionata nella lista principale delle cue

Annulla: Cliccate **Annulla** per chiudere al finestra senza selezionare alcuna cue.

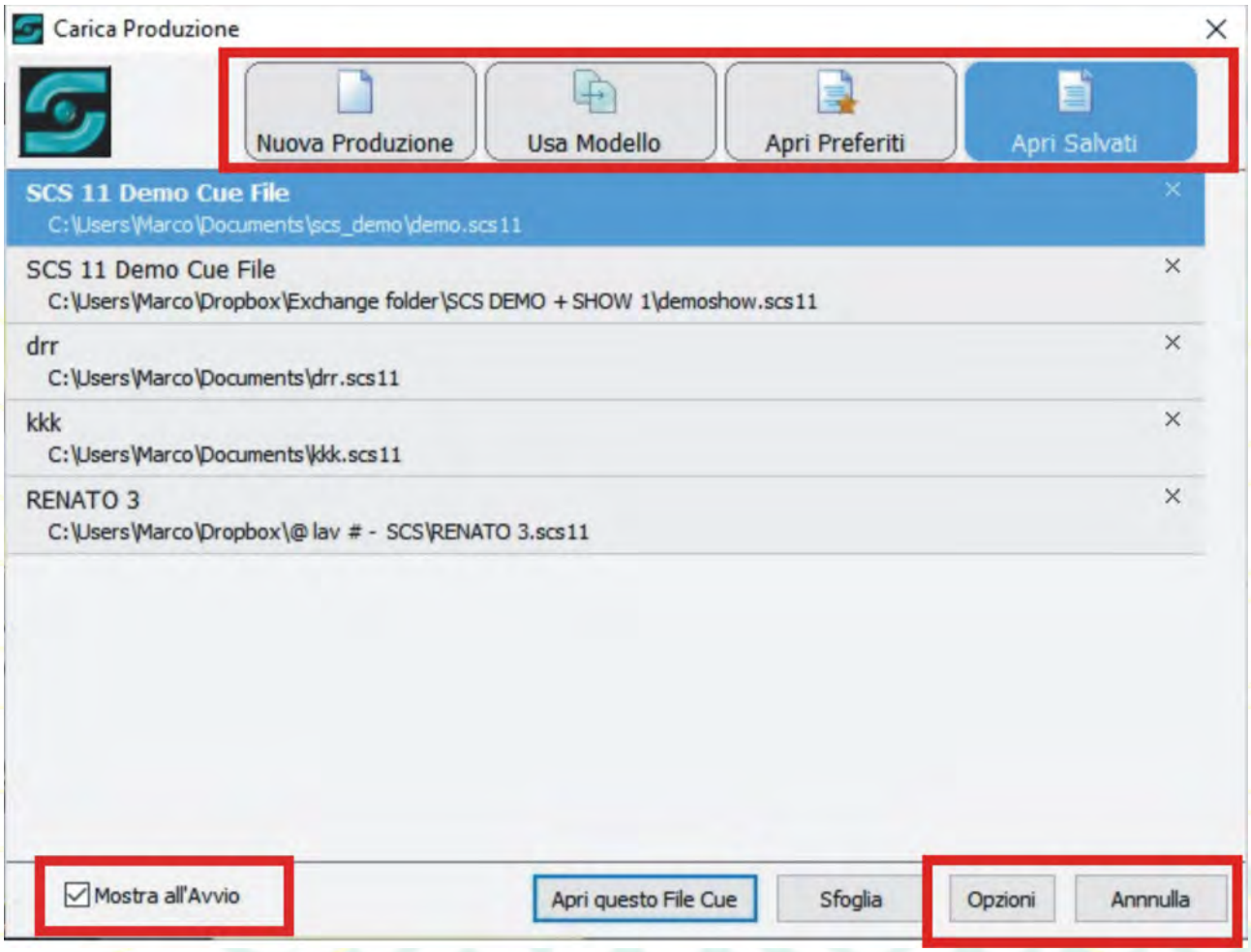
Aiuto: Mostrerà il file della guida.

Torna alla finestra principale

La Finestra 'Carica Produzione'

Panoramica

La Finestra Carica Produzione offre la possibilità di aprire una produzione esistente o crearne una nuova. La Finestra si apre quando viene cliccato il tasto '**Carica**'.



Opzioni

Nuova Produzione: Questa opzione è fatta per iniziare una nuova produzione da zero. Vedi Nuova Produzione.

Usa un modello: questa opzione permette di creare una nuova produzione utilizzando un modello. Potete usare questa funzione anche per gestire i vostri modelli creandone di nuovi salvando i file che avete creato. Vedi Usare I Modelli

Apri Preferiti: Con questa opzione potete aprire una delle produzioni che avete salvato come 'preferite'. Allo stesso modo potete utilizzare questa funzione per aggiungere il file che avete in uso alla vostra lista di preferiti. Vedi Apri Preferiti

Apri Salvati: Con questa opzione potete aprire un file SCS aperto recentemente o qualsiasi altro file SCS. Vedi Apri Salvati

Controlli Comuni

Mostra All'Avvio: di base la Finestra Carica Produzione si avvia all'avvio di SCS. Tuttavia potreste voler saltare questo passaggio e aprire SCS direttamente con l'ultimo file che avete usato. Questo può essere utile quando avete molte repliche della stessa produzione o anche durante le prove in modo che SCS apra subito lo stesso progetto. E' anche utile in un ambiente dove SCS si avvia automaticamente all'avvio del sistema, tipo ad esempio nel controllo di audio e luci di una mostra o di un museo. Per evitare che SCS apra la finestra Carica Produzione all'inizio deselezionate '**Mostra all'Avvio**'. Potrete sempre riattivare questa opzione aprendo la finestra dal menù Carica nella Finestra Principale.

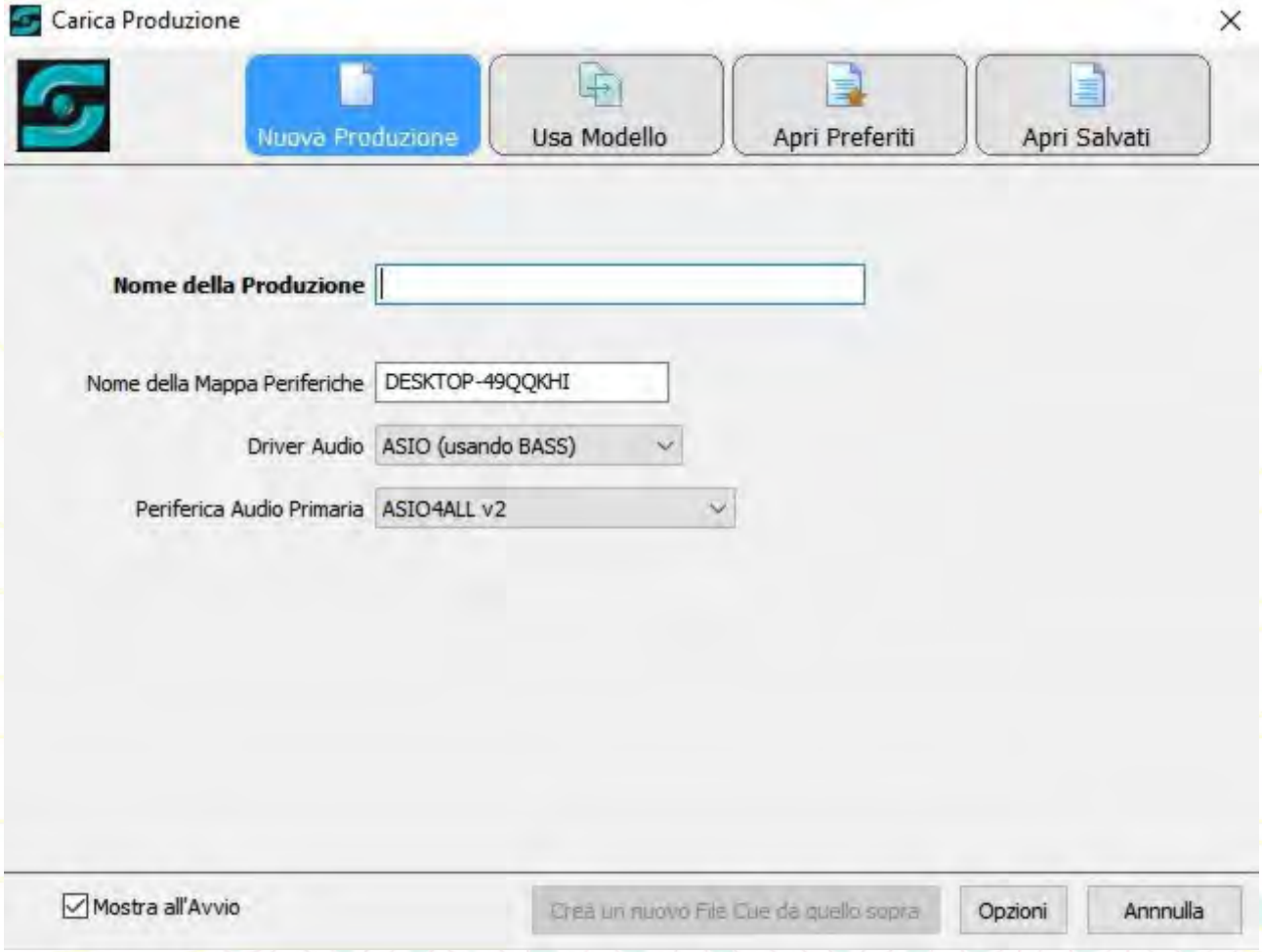
Opzioni: Cliccando questo tasto entrerete nella schermata delle opzioni prima di aprire un qualsiasi file. Questo sarà utile quando dovrete aprire un file con molte Cue Audio o Cue Playlist e volete evitare di attendere che vengano calcolati e disegnati tutti i grafici dell'Andamento del Livllo.

Chiudi SCS (o **Annulla**): Così chiuderete SCS senza alcun altra azione. Se la finestra si è aperta all'avvio troverete scritto 'Chiudi SCS' se invece l'avete aperta dal menù Carica apparirà 'Annulla'.

Nuova produzione

Panoramica

L'Opzione **Nuova Produzione** della Finestra Carica Produzione è pensata per creare una nuova produzione da zero.



Controlli e Campi

Nome della produzione: questo campo sarà salvato nelle Proprietà della Produzione – Generale

I prossimi tre campi possono essere lasciati con i loro valori di default se non è necessario cambiarli.

Nome della Mappa delle Periferiche: una Mappa di Periferiche sarà creata per la produzione e conterrà dettagli specifici riguardanti il computer in uso, come ad esempio quale periferica fisica dovrà essere usata per l'uscita audio. Potete avere più di una 'Mappa delle Periferiche' per una produzione se per esempio avete una scheda audio esterna che usate per lo spettacolo ma in fase di programmazione ed in prova utilizzate quella interna del computer. Quando si crea una produzione viene inclusa solo una Mappa delle Periferiche e di base ha lo stesso nome del computer in uso. Tuttavia se volete potete cambiare questo nome come preferite e potete farlo in questa finestra. SCS ricorda i settaggi di questo e dei prossimi due campi quindi ogni volta che sceglierete '**Nuova Produzione**' la Finestra presenterà questi campi già compilati con le ultime impostazioni che avete scelto. Vedi Mappa delle Periferiche

Driver Audio: da qui si sceglie il Driver Audio che sarà salvato in Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio

Periferica Audio Primaria: La nuova produzione sarà creata con una sola periferica di riproduzione audio chiamata 'Fronte' (Frontale/Davanti). Il box vi permette di scegliere la periferica fisica da impostare come 'Fronte'. Se selezionate 'Periferica Audio di Base' SCS imposterà quella che Windows ha come impostazione di base. Questo serve se volete usare le periferiche fornite con Windows, anche se connettete o disconnettete altre periferiche esterne. (Nota: Periferica Audio di Base non è una scelta disponibile se il **driver audio** è ASIO).

Mostra all'avvio: vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

Crea un nuovo File di Cue con queste impostazioni: Quando avete inserito il **nome della produzione** questo tasto si abiliterà. Cliccando si crea un nuovo File di Cue con la Mappa delle Periferiche e ogni impostazione indicata in questa finestra. La Finestra

Carica Produzione si chiuderà e verrà mostrata la Finestra Principale di questa nuova produzione e quindi si aprirà la Finestra Modifica. **Nota:** Il File di Cue è inizialmente solo un immagine di un file – non è salvato sul disco ne su altri supporti fino a che non lo salvate manualmente dalla finestra Modifica o dalla Finestra Principale.

Chiudi SCS (o Annulla): vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

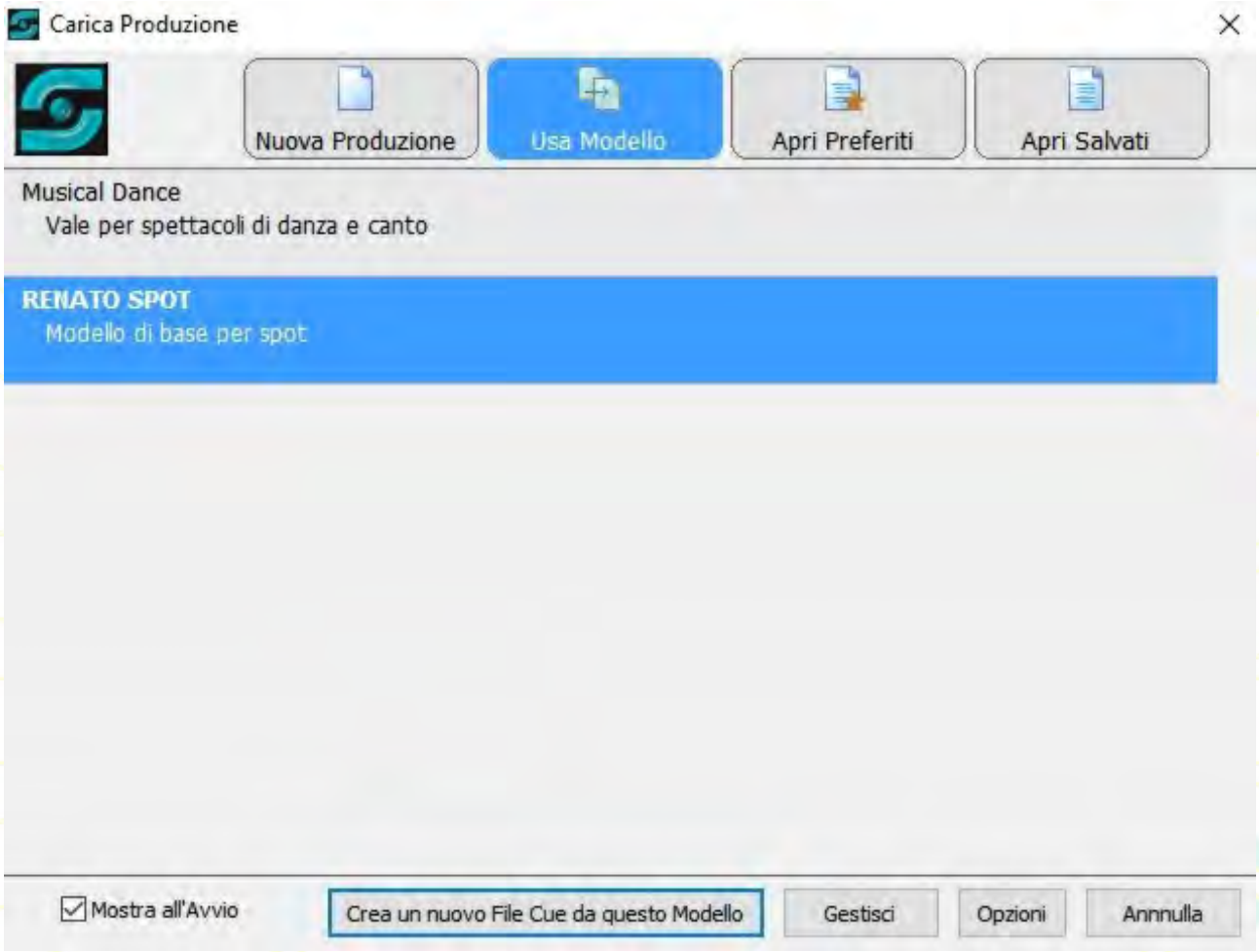
Suggerimento: L'opzione **Nuova Produzione** fornisce un modo facile per impostare un nuovo file in occasione di eventi come ad esempio un festival di teatro o di canto in cui i gruppi ospiti possono arrivare con le loro traccie su una USB. Per esempio un gruppo che si chiama Attori Di Periferia potrebbe arrivare con una dozzina di file audio su una USB – e (si spera) con una copia del loro copione. Selezionate **Nuova Produzione**, scrivete **Attori di Periferia** e cliccate su **Crea una nuovo File di Cue con queste impostazioni**. Inserite la USB e quando i file appaiono trascinateli nella Finestra Modifica di SCS. Fate attenzione a spostare i file nell'ordine in cui dovranno essere eseguiti per evitare di doverli poi riordinare in SCS. La produzione è pronta. Vedi Trascina e Rilascia per altri dettagli.
Nota che se tutto ciò viene fatto appena prima che il gruppo si esibisca non è necessario salvare il file – lo farete solo se si esibiranno ancora successivamente. Se volete invece salvare la produzione e rimuovere la USB dovrete anzitutto usare la funzione Raccogli i file della produzione per permettere a SCS di copiare i files necessari nell'Hard Disk.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Usare i Modelli

Panoramica

I modelli sono pensati per creare File di Cue con periferiche che userete per molte produzioni. Vedi Modelli per altre informazioni. Praticamente la funzione '**Usa Modello**' della Finestra Carica Produzione serve a creare una nuova produzione basata su delle impostazioni che avete già creato. I modelli che avete creato saranno visualizzati con il **Nome del Modello** e la **Descrizione**



Controlli

Mostra all'avvio: vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

Crea un nuovo File di Cue con questo Modello: Cliccando si crea un nuovo File di Cue con la Mappa delle Periferiche e ogni impostazione contenuta nel modello attualmente selezionato (quello in evidenza). La Finestra Carica Produzione si chiuderà e verrà mostrata la **Finestra Principale** di questa nuova produzione e quindi si aprirà la Finestra Modifica. **Nota:** Il File di Cue è inizialmente solo un immagine di un file – non è salvato sul disco ne su altri supporti fino a che non lo salvate manualmente dalla finestra Modifica o dalla Finestra Principale.

Gestisci: Questo aprirà la Finestra dei modelli per permettervi di creare e gestire i vostri modelli.

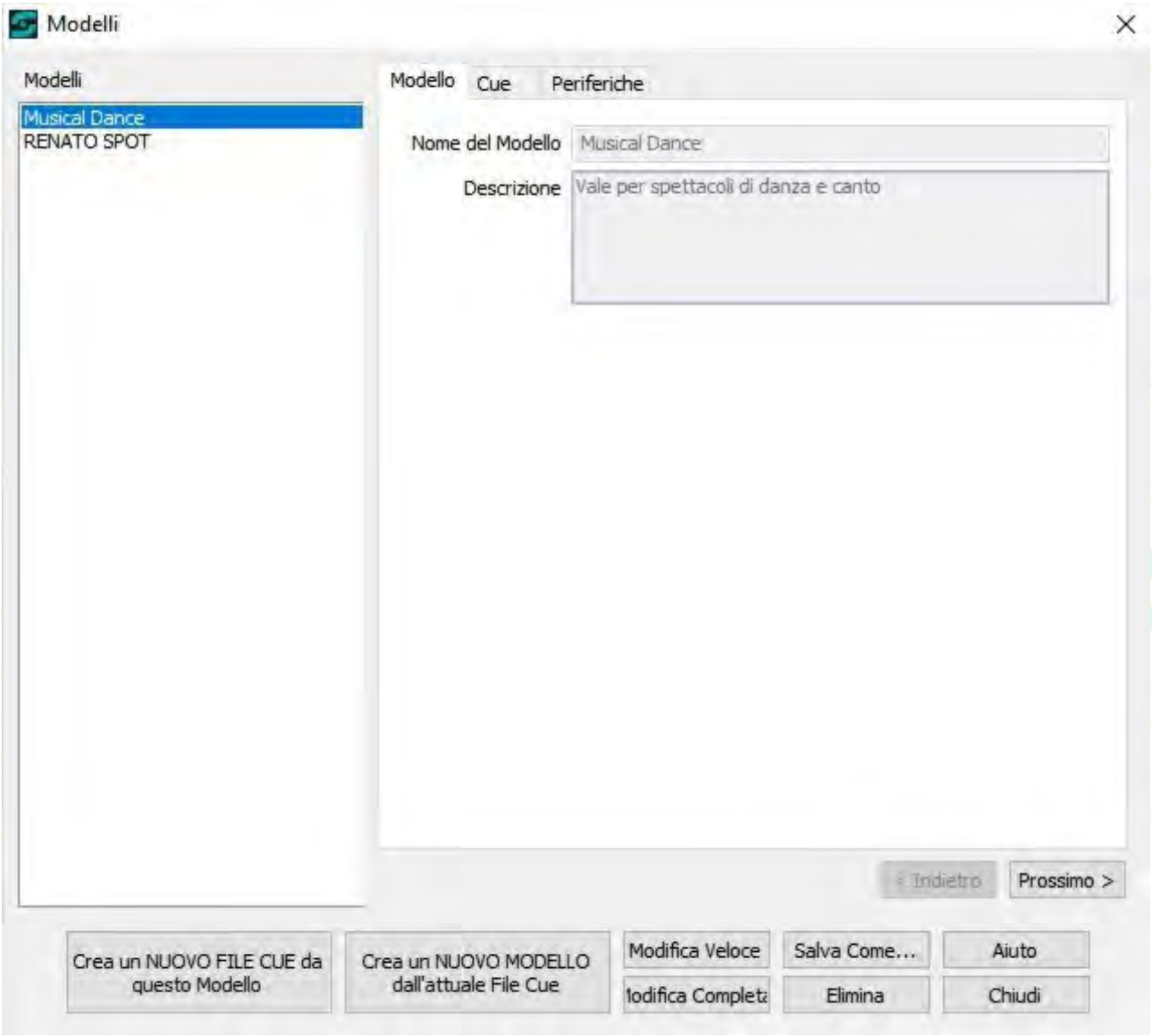
Chiudi SCS (o Annulla): vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

Modelli

Panoramica

I **Modelli** sono pensati per permettervi di creare File di Cue e (soprattutto) Mappe di Periferica che vorrete usare per molte produzioni. Per esempio un modello potrebbe avere le periferiche audio Frontale, Dietro, USL e USR, usando il driver audio ASIO periferiche ASIO assegnate per ognuna delle uscite Frontale, Dietro, USL e USR. Se è una combinazione che usate frequentemente creando un modello semplificherà molto l'inizio di una nuova produzione.
Potete anche includere delle cue nei modelli, per esempio delle Cue Scorciatoia per dissolvere tutte le cue in esecuzione, Cue Luci per il buio, immagini con il logo del teatro, etc....

Quando create un File di Cue basato su un modello il nuovo file è inizialmente solo un'immagine del modello. Il file NON HA alcun collegamento con tale modello, quindi se il modello viene cambiato o modificato in seguito non ci saranno ripercussioni sul file creato con quel modello.
La **Finestra dei Modelli** sarà simile a questa:



Campi e controlli

Modelli: Questa è la lista dei vostri Modelli. Cliccate su uno di questi per vedere più dettagli o per selezionare il modello tramite uno dei tasti in basso nella finestra.

Pannello di Comando (Modelli/Cue/Periferiche): La scheda dei **Modelli** mostra il **Nome del Modello** e la **Descrizione**. Si può modificare cliccando *Modifica Veloce*. La scheda delle **Cue** mostra una lista di tutte le cue incluse nel modello selezionato. Notate che un modello non deve necessariamente avere delle cue -è piuttosto normale avere dei modelli per definire solo delle periferiche. La scheda **Periferiche** contiene due liste: la prima lista mostra le periferiche incluse (ad esempio 'Uscita Audio: Fronte') e la seconda lista la Mappa delle Periferiche inclusa.

Crea un nuovo File di Cue con questo Modello: Cliccando si crea un nuovo File di Cue con la Mappa delle Periferiche e ogni impostazione contenuta nel modello attualmente selezionato (quello in evidenza). La Finestra Modelli si chiuderà e verrà mostrata la Finestra Principale di questa nuova produzione. Nota: Il File di Cue è inizialmente solo un immagine di un file – non è salvato sul disco ne su altri supporti fino a che non lo salvate manualmente dalla finestra Modifica o dalla Finestra Principale.

Crea un nuovo Modello con questo File di Cue: Questo serve a creare un nuovo modello. Vi chiederà di inserire anzitutto il nome del modello (vedi Nomi dei Modelli). Dopo aver inserito un nome valido il modello viene creato con il File di Cue attualmente in uso, con tutte le Cue, Periferiche e Mappa delle Periferiche. Le informazioni sul modello sono mostrate in *Modifica Veloce* in modo che potrete facilmente escludere gli elementi che non vi interessano ed anche inserire una **Descrizione** per questo modello.

Modifica Veloce: Questo tasto abilita i campi del Modello in modo che si possano cambiare il **Nome del Modello** e la **Descrizione** nonché scegliere gli elementi che volete escludere dal modello. Usate i quadratini di selezione per scegliere cosa includere e cosa no. Inizialmente tutte le voci sono segnate come incluse. Notate che in Modifica Veloce non potete aggiungere cue, periferiche o mappe. Per questo dovete usare **Modifica**. Quando **Modifica Veloce** è attivato, appaiono due nuovi tasti: **Salva** e **Annulla**. Cliccate **Salva** per salvare ogni cambiamento fatto o per salvare un nuovo modello. Cliccate **Annulla** per annullare qualsiasi modifica fatta o per cancellare un nuovo modello.

Modifica Tutto: Usate **Modifica Tutto** per tutto quello che non potete cambiare in **Modifica Veloce**. Cliccare su **Modifica Tutto** chiuderà ogni File di Cue aperto (previo un avviso che vi chiede la conferma) e il modello sarà aperto per poterlo modificare nella Finestra Modifica proprio come qualsiasi altro File di Cue. Potete aggiungere Cue, Periferiche, etc...potete riprodurre Cue, etc.... In basso nella Finestra Principale un messaggio vi avvertirà che il modello è in modifica e mostrerà un tasto '**Chiudi Modello**'. Il messaggio viene mostrato anche nella Finestra Modifica. Alcune funzioni di Modifica non sono disponibili quando usate **Modifica** per un modello.

Salva Come: Questo vi permette di salvare una copia del modello in uso con un **Nome di Modello** diverso. Vi sarà richiesto il **Nuovo Nome di Modello**. Dopo potrete modificare il modello come vi serve.

Elimina: Usate questo tasto per eliminare il Modello in uso. Notate che questo NON influirà su alcun File di Cue che possiate aver creato usando questo modello in quando questi ultimi non sono collegati al modello.

Aiuto: Mostrerà il file della guida.

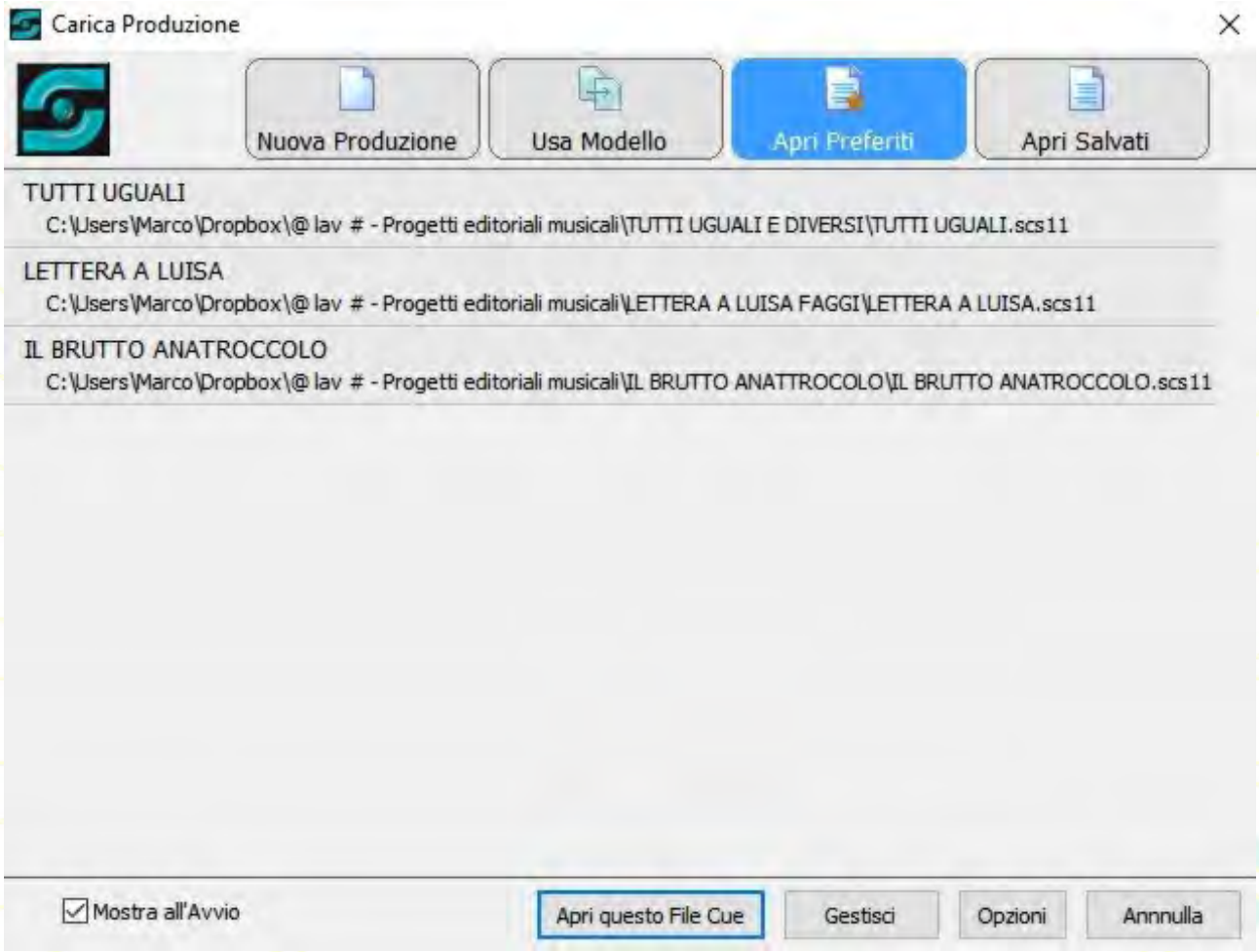
Chiudi: Chiude la Finestra dei Modelli. Se ci sono cambiamenti non salvati vi sarà chiesto se volete salvarli.

Nome dei Modelli e Archiviazione dei Modelli
A differenza dei File di Cue i modelli sono archiviati come file con il Nome del Modello quale parte principale del nome del file. Per esempio il modello 'Basic Audio' è archiviato nel file 'Basic Audio.scstm' e le Mappe di Periferica associate sono archiviate in 'Basic Audio.scstd'. Può anche esserci un file di database associato chiamato 'Basic Audio.scsdb'.
I nomi dei modelli quindi non possono contenere alcun carattere tra quelli non permessi nei nomi dei file (tipo '/'). SCS controlla i nomi dei modelli usando una funzione standard 'validate filename'. SCS inoltre controlla che non ci siano duplicati, senza tenere conto di differenze tra minuscole e maiuscole (in quando Windows stesso ignora tale differenza nei nomi dei file).
I modelli sono archiviati in una cartella dei Modelli nella struttura ProgramData, ad esempio nella cartella "C:\ProgramData\ShowCueSystem\Modelli\". E' possibile copiare questa cartella con tutti i suoi file da un computer ad un altro se necessario. Tuttavia notate che le Mappe di Periferica (i files .scstd) possono riferirsi a periferiche non presenti nel computer di destinazione.

Apri preferiti

Panoramica

Usando **Apri Preferiti** potete aprire un File di Cue SCS che avete salvato nella vostra lista dei preferiti. Allo stesso modo potete utilizzare questa funzione per aggiungere il file che avete aperto alla vostra lista di preferiti. Il **Nome della Produzione** e il **Nome del File** per ognuno dei vostri Preferiti viene visualizzato nell'ordine specificato nella vostra lista.



Controlli

Mostra all'avvio: vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

Apri questo File di Cue: Per aprire uno dei file della lista cliccate sul nome della Produzione desiderata e poi cliccate sul tasto **Apri questo File di Cue.**

Gestisci: Questo aprirà la finestra File di Cue Preferiti per permettervi di creare e gestire la vostra lista di preferiti, aggiungendo, rimuovendo file o riordinandoli.

Cliccate **Annulla** per annullare qualsiasi modifica fatta o per cancellare un nuovo modello.

Chiudi SCS (o Annulla): vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

File di Cue preferiti

Panoramica

Se avete alcuni File di Cue SCS che usate frequentemente allora li potete tenere nella lista dei File di Cue Preferiti. Questa caratteristica è stata inclusa anzitutto per i musicisti che usano SCS per le loro basi e automazioni relativa a quella canzone, ma i Preferiti possono essere usati per qualsiasi tipo di File di Cue.

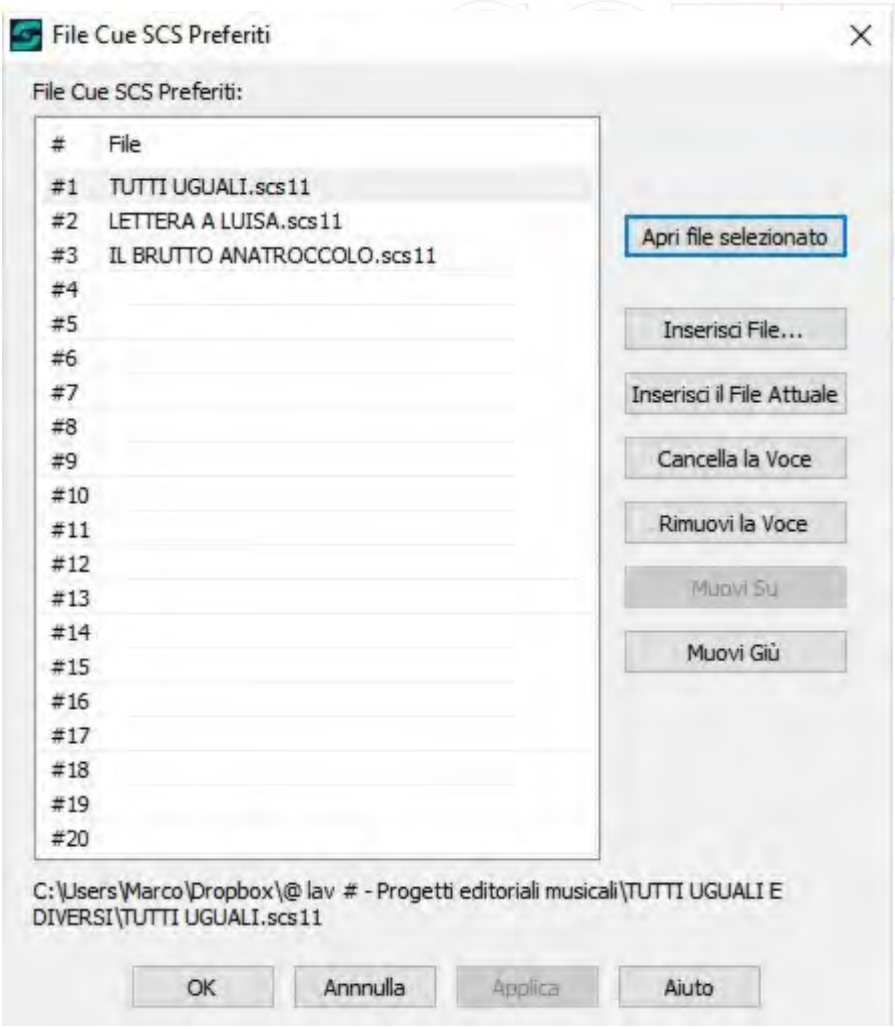
Ci sono di base due modi di usare la lista Preferiti:

I vostri **File di Cue Preferiti** possono essere 'show file' che contengono traccie per specifici tipi e show di diversa durata. Per esempio potreste avere uno show file per i matrimoni, uno per le presenze da un'ora soltanto, e così via. Con questo modo di usare i Preferiti dovrete aprire il File di Cue corrispondente all'evento o allo show in programma.

I vostri **File di Cue preferiti** possono essere liste di Cue generiche che spesso avete bisogno di importare in altri File di Cue. Per esempio se siete un musicista o un cantante e volete creare un nuovo show potreste importare certe cue prendendole da altri File di Cue di altri vostri spettacoli.

I **File di Cue SCS Preferiti** possono essere raggiunti tramite l'opzione, e tasto, **Apri Preferiti** della Finestra Carica Produzione o anche tramite Importa Cue da un Altro File di Cue SCS nella finestra Modifica. Nella lista potete registrare fino a 20 file preferiti.
Una lista di preferiti può anche essere aperta direttamente dalla Finestra Principale di SCS usando un comando da tastiera. Il comando per aprire il primo file della lista (File Preferito #1) è definito nella lista delle scorciatoie e di base è Ctrl/Maiuscolo/A. I tasti a seguire aprono i file seguenti: Ctrl/Maiuscolo/B aprirà il secondo, e così via. Potete usare queste assegnazioni per la tastiera con il telecomando a pedale **Pok** disponibile su **X-tempo** (www.xtempozone.com)

La **Finestra dei File di Cue SCS Preferiti** sarà simile a questa:



Azioni sui File Preferiti

File di Cue SCS Preferiti: Questa lista mostra i vostri File Preferiti. Cliccate su una voce di questa lista per vedere l'intero percorso del nome del file e/o selezionarlo per un azione con i tasti sulla destra.

Apri il File Selezionato: Apre il file selezionato (quello evidenziato). Ogni cambiamento che avete fatto alla lista dei Preferiti sarà salvato e la Lista dei Preferiti si chiuderà.

Inserisci File: Apre la finestra di gestione risorse per permettervi di cercare un file SCS che volete aggiungere alla Lista dei Preferiti. Il file selezionato verrà aggiunto nella lista prima della voce evidenziata e il resto della lista sarà spostato in basso. Notate che questa operazione aggiunge soltanto il file alla lista, non lo apre.

Inserisci il File in Uso: Aggiunge il File di Cue SCS attualmente in uso alla Lista dei Preferiti. Il file selezionato verrà aggiunto nella lista prima della voce evidenziata e il resto della lista sarà spostato in basso.

Cancella la Selezione: Rimuove il file evidenziato dalla lista ma lascia lo spazio vuoto senza ricompattare la lista. Questo significa che ogni file nella lista manterrà il suo numero specifico e potrà essere richiamato con la stessa scorciatoia.

Rimuovi Selezionato: Questo tasto rimuove il file evidenziato e ricompatta la lista.

Salvare i Vostri Preferiti

Ogni cambiamento che avete fatto ai **File di Cue Preferiti** sarà salvato quando cliccherete **Apri il File Selezionato**, **OK** o **Applica**. Per cancellare i cambiamenti cliccate su **Annulla**.

La vostra Lista di Preferiti è archiviata in un file di 'Preferenze dell'Utente' quindi *non* verrà copiato su altri computer quando copiate File di Cue o Cartelle della Produzione e li spostate in un nuovo computer.

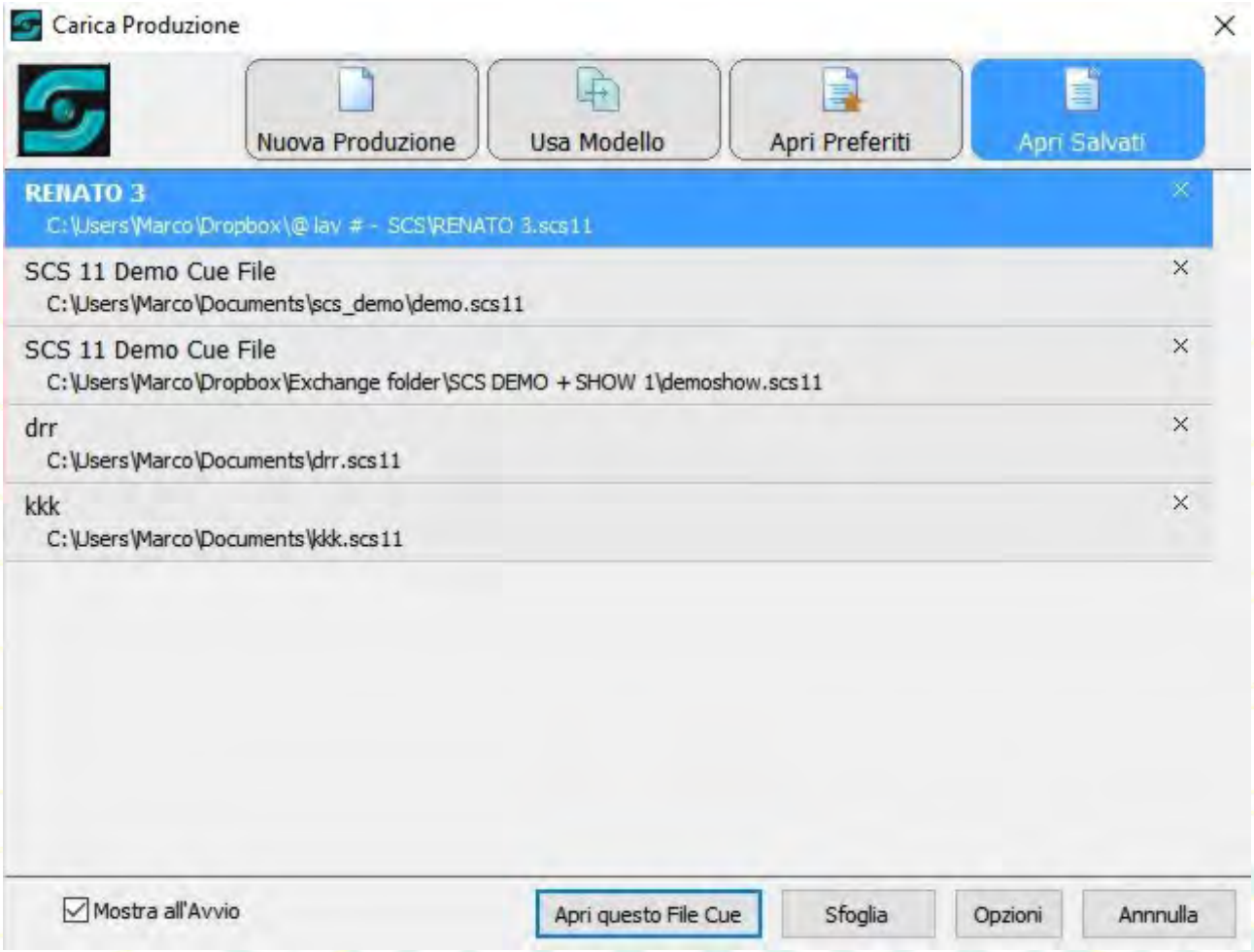
Vedi anche come i File Preferiti possano essere aperti con le Scorciatoie da Tastiera o con Periferiche di Controllo Cue - MIDI

SOTTO CONTROLLO

Apri Salvati

Panoramica

Usando **Apri Salvati** potete aprire un qualsiasi File di Cue SCS. La Finestra mostra i file usati di recente. Il **Nome della Produzione** e il **Nome del File** per ognuno dei vostri Preferiti viene visualizzato in questa Finestra.



Controlli

Mostra all'avvio: vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

Apri questo File di Cue: Per aprire uno dei file della lista cliccate sul nome della Produzione desiderata e poi cliccate sul tasto **Apri questo File di Cue.**

Sfoglia: Per localizzare e aprire un File di Cue esistente che non è mostrato nella lista cliccate questo tasto. Si aprirà una Finestra di Gestione Risorse e potrete cercare il file.

Chiudi SCS (o Annulla): vedi la descrizione in Finestra Carica Produzione.

Finestra dei cursori

La finestra dei cursori è disponibile solo con la licenza Professionale e superiori. Il Settaggio dell'Equalizzatore è disponibile solo con Ingressi Live i quali necessitano che sia presente SoundMan-Server.

Panoramica

La finestra dei cursori fornisce i classici cursori di controllo per il guadagno d'ingresso, guadagno d'uscita e il livello generale dell'uscita. Il valore in questi cursori può essere regolato con il mouse ma la regolazione dal vivo è molto più facile con un 'Banco di Comando' come il Behringer BCR2000 o BCF2000. Nella sezione Impostazioni del Banco di Comando Esterno vedrete come collegare il vostro banco con SCS, sebbene al momento (SCS 11.3.0) gli unici apparecchi compatibili sono i due suddetti della Behringer.

Notate che tutti i settaggi dei cursori e dell'equalizzazione sono memorizzati nel file della Mappa delle Periferiche di SCS, quindi sono specifici del computer in uso.

Si accede alla finestra dei cursori dalla finestra principale cliccando il tasto 'Mostra Cursori'. Così facendo vedrete una finestra come questa:

Questo esempio (*) è basato su una produzione che ha 8 ingressi live e 2 periferiche d'uscita audio. I primi 6 ingressi sono per radio microfoni su sei attori e gli ultimi due vengono da microfoni radio palmari. La finestra può essere spostata dove si vuole e SCS ricorderà la posizione nelle varie sessioni.

Campi e controlli

Controlli di EQ

L'Equalizzatore è disponibile solo negli ingressi live, quindi il pannello EQ viene mostrato solo se avete almeno un ingresso live. Ogni canale di ingresso live ha un EQ ma il pannello dell'equalizzazione mostrerà il settaggio per il canale che ha il tasto '**Seleziona**' evidenziato.

Dovete **Selezionare** un canale di ingresso live prima di poter aggiustare uno qualsiasi dei controlli di EQ. L'EQ mostra sempre

l'ultimo settaggio impostato per il canale selezionato.

Taglia-Basso: Per applicare il filtro taglia-basso cliccate il tasto **ON** vicino a 'Taglia Basso' (cliccando una seconda volta lo deselezionate). Quindi potrete regolare la frequenza usando il mouse per ruotare la manopola.

La **frequenza** di taglio può essere impostata tra 20Hz e 400Hz. Come impostazione di base è 100Hz.

Suggerimento su BCR2000/BCF2000: Attivate o disattivate il Taglia-Basso premendo il primo encoder e aggiustate la frequenza ruotandolo.

EQ Banda 1: Sono disponibili due bande di EQ parametrica, quindi i dettagli che valgono per la prima valgono anche per la seconda. L'unica differenza è la frequenza di base. Per inserire uno dei due cliccate sul tasto **ON** vicino alla scritta. Potrete così regolare il **Guadagno**, la **Frequenza** ed il **Fattore Q**

Il **Guadagno** va da -15dB a +15dB, di base è 0dB.

La Frequenza va da 20Hz a 20000Hz. La frequenza di base per EQ Band 1 è 150Hz e per EQ Band 2 è 600Hz.

Il **Fattore Q** determina la larghezza di banda intorno alla frequenza indicata -più alto è il valore, più stretta è la larghezza di banda. La variazione può essere tra Q=1,0 (circa 1,4 ottave) a Q=20,0 (circa 0,7 ottave). L'indicatore rosso segna se state allargando o restringendo la larghezza di banda. Il valore di base è 4,0 (circa 1/3 d'ottava).

Suggerimento su BCR2000/BCF2000: Gli encoders dal secondo al quarto controllano il guadagno, la frequenza e il Q per l'EQ banda 1, mentre dal quinto al settimo controllano l'EQ banda 2. Premete uno qualsiasi di questi encoders per accendere o spegnere il controllo desiderato e ruotate per effettuare la regolazione.

Cursori

I cursori vengono visualizzati per i canali di ingresso live (se ce ne sono), per le periferiche di uscita audio e per il controllo del volume d'uscita generale. Se è specificata una periferica luci viene anche mostrato il Cursore Generale DMX. Per favore notate che i cursori degli ingressi live e delle uscite audio controllano il guadagno (guadagno d'ingresso o guadagno d'uscita) dei rispettivi canali -non mostrano o regolano il livello settato all'interno delle cue. Per esempio, nell'immagine sopra, se abbassate il livello dell'uscita 'Fronte' si abbasserà il livello di tutte le cue che inviano il segnale all'uscita 'Fronte'. Allo stesso modo se aumentate il livello di 'Cyril' questo incremento influirà su tutte le cue che riguardano 'Cyril'.

Assegnare/Assegnato ai cursori BCF: Questi due pulsanti sotto al gruppo dei cursori vengono mostrati solo per il BCF2000 in quanto il BCF2000 ha solo 8 cursori verticali, quindi questi pulsanti vi permettono di impostare l'assegnazione di questi cursori. Potete sia cliccare sui pulsanti o premere i pulsanti **Ingressi** o **Uscite** corrispondenti nel BCF2000 (vedi Impostazioni del Banco di Comando Esterno per dettagli).

Cursori: Cliccate e trascinate un cursore per regolare un livello. Il livello massimo sarà o 0dB o +12dB secondo il **Livello Audio Massimo** settato in Impostazioni di Esecuzione. Se premete Ctrl e cliccate il cursore il livello andrà a 0. Il **Cursore Generale DMX** riguarda solo i valori inviati ai canali 'dimmerabili' – vedi Periferiche Luci.

Notate che ci sono scorciatoie da tastiera utili per aumentare e diminuire il livello Master e la percentuale Master DMX. Queste scorciatoie funzionano anche se la finestra dei Cursori non è visibile.

Suggerimenti su BCR2000: I livelli dei cursori possono essere aggiustati usando i rispettivi encoders a rotazione.
Suggerimenti su BCF2000: I livelli degli Ingressi Live possono essere regolati assegnando dei cursori agli **Ingressi** e poi usando i rispettivi cursori verticali. I livelli di Uscita e Generale possono essere regolati assegnando i cursori alle **Uscite** e poi usando i rispettivi cursori verticali.

Indicatore 'L' (Live): Questo è solo una spia. Se la spia è gialla (come mostrato per Cyril, Skye, Delmay e Declan), significa che la Cue Ingresso Live è 'attiva' su tali ingressi. Quindi l'esempio sopra è per una scena o parte di scena in cui questi quattro personaggi sono in scena e devono parlare. Tutti gli altri ingressi non sono 'attivi' ('live'), quindi ogni audio in arrivo da tali microfoni non sarà udibile tramite SCS.

Pulsanti M (Mute) e **S (Solo)**: Questi sono i tradizionali pulsanti **Mute** e **Solo**, pensati per essere usati durante le prove tecniche. Se il tasto **Mute** è premuto si colora di rosso e l'uscita relativa è silenziata. Se viene premuto il tasto **Solo** si colora di verde. Il canale relativo sarà l'unico ad essere udibile tramite SCS. Notate che più di un canale possono essere Mute o Solo contemporaneamente.

Seleziona: Come menzionato precedentemente, **Seleziona** viene usato per selezionare l'ingresso live che andrà all'EQ.

Altri pulsanti

Cancella i Solo: Questo tasto è abilitato se almeno uno dei pulsanti **Solo** è premuto. Nel caso ci siano diversi pulsanti Solo premuti, con questo tasto si possono cancellare tutti insieme in un solo click.
Salva il livello dei Cursori: I cursori sono fatti per controllare il guadagno di ingresso e uscita (soprattutto quelli di ingresso) quindi solitamente non c'è bisogno di salvare tali livelli. Quindi se muovete tali livelli e poi chiudete SCS il programma *non* vi chiederà se volete salvarli. Se però vi dovesse servire di salvare l'ultimo livello dei cursori così com'è, cliccate **Salva il livello dei Cursori** (questo tasto si abilita se almeno uno dei cursori ha cambiato livello).

Chiudi: Chiude la finestra.

Imposta: Questo tasto apre la finestra di Impostazioni del Banco di Comando Esterno.

** L'immagine è presa dalla lista di cue di una produzione della commedia Farmer Will Swap Combine Harvester For Wife,* written by Hugh O'Brien, riprodotta con il permesso di Maverick Musicals.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Impostazioni del Banco di Comando Esterno

Panoramica

Un 'Banco di Comando' è una periferica esterna che può essere usata per avere un controllo dinamico più facile dei livelli audio rispetto a quanto sia possibile fare usando il mouse o la tastiera, o un touch screen. Alcuni Banchi hanno cursori motorizzati, come il Behringer BCF2000 e il CM Labs MotorMix2. Inizialmente SCS è stato progettato per il Behringer BCR2000 che non ha cursori motorizzati ma ha 24 potenziometri a rotazione. Notate che la Finestra dei Cursori mostrerà una rappresentazione verticale per il controllo dei livelli anche se il Banco di Comando avrà potenziometri rotatori.

Campi e Controlli

Banco di Comando: Selezionate una voce dalla lista dei Banchi supportati. Attualmente sono il Behringer BCR2000 e il BCF2000. Se avete un Banco che non è incluso nella lista, contattateci con i dettagli sulla vostra apparecchiatura.

Porta MIDI In (ingresso) e MIDI Out (uscita): SCS comunicherà con il vostro Banco tramite MIDI e serve una comunicazione a 2 vie in modo che SCS possa inviare e ricevere segnali. Selezionate la porta che volete -la porta di ingresso e di uscita possono avere lo stesso nome, come nel caso del BCR2000.

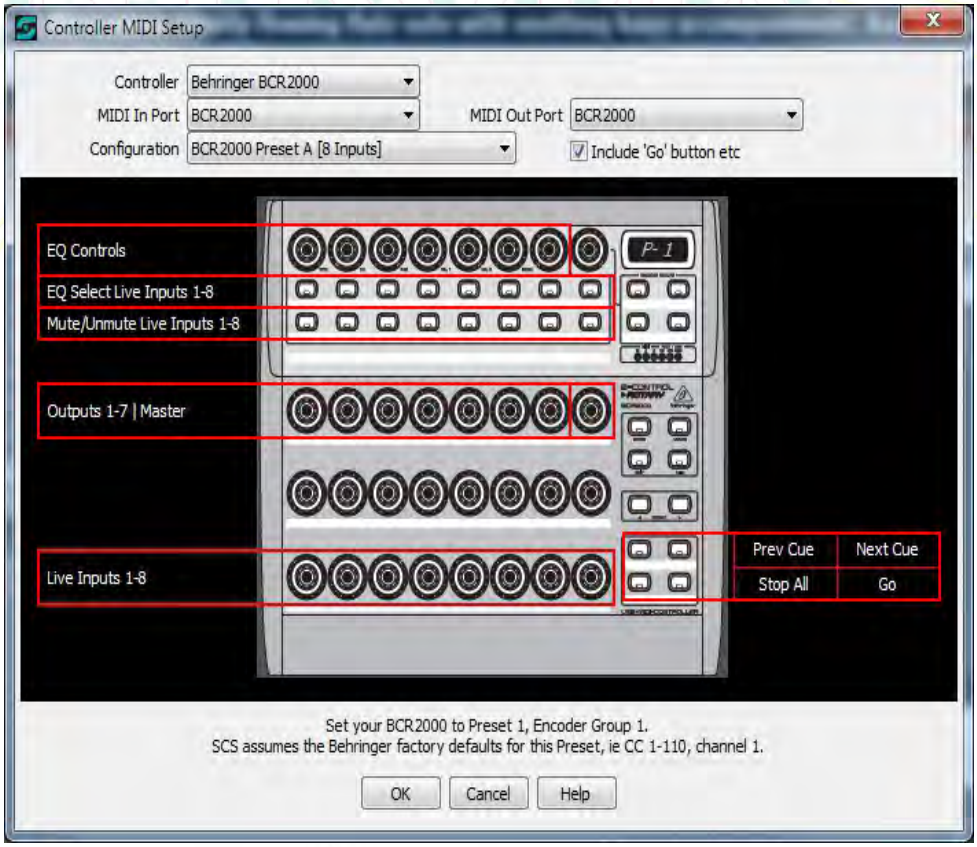
Configurazione: Questo menù a discesa contiene una lista di configurazioni o 'settaggi' che SCS prevede per il Banco di Comando selezionato.

Includi il Pulsante 'Vai', etc...: Il BCR2000 e il BCF2000 hanno 4 pulsanti programmabili a destra in basso. Se selezionate questa opzione allora il BCR2000 assegnerà i quattro pulsanti a *Cue Precedente, Cue Successiva, Ferma Tutto, Vai!*. Per il BCF2000 i primi due pulsanti sono sempre assegnati a *Ingressi e Uscite* quindi con questa opzione assegnerete soltanto il 3 e 4 tasto a '*Ferma tutto' e 'Vai!'*.

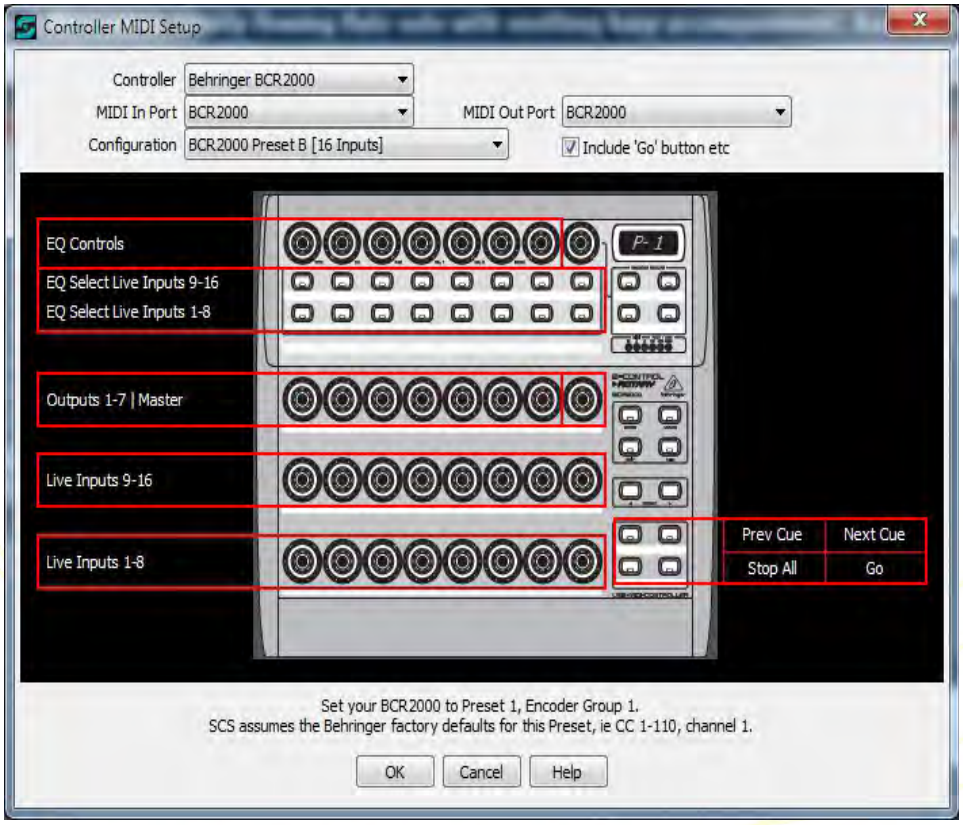
Nota: Per default il tasto 'Includi il Pulsante 'Vai', etc..' è vuoto perché questi tasti possono essere più un problema che un aiuto a causa della posizione che hanno nell'apparecchio. Durante le prove per uno show con ingressi live ho assegnato i pulsanti e per due volte ho toccato inavvertitamente il tasto in basso a destra mentre regolavo il livello di un ingresso live. Questo, ovviamente, ha fatto partire la cue successiva. Quindi nelle performance dello spettacolo ho tolto tale funzione ed ho usato la tastiera per avviare le cue. Forse non avrete questo problema se usate sempre la mano *sinistra* per regolare i potenziometri del BCR2000 o i cursori del BCF2000.

Attualmente sono incluse le seguenti configurazioni

BCR2000P A[8I]

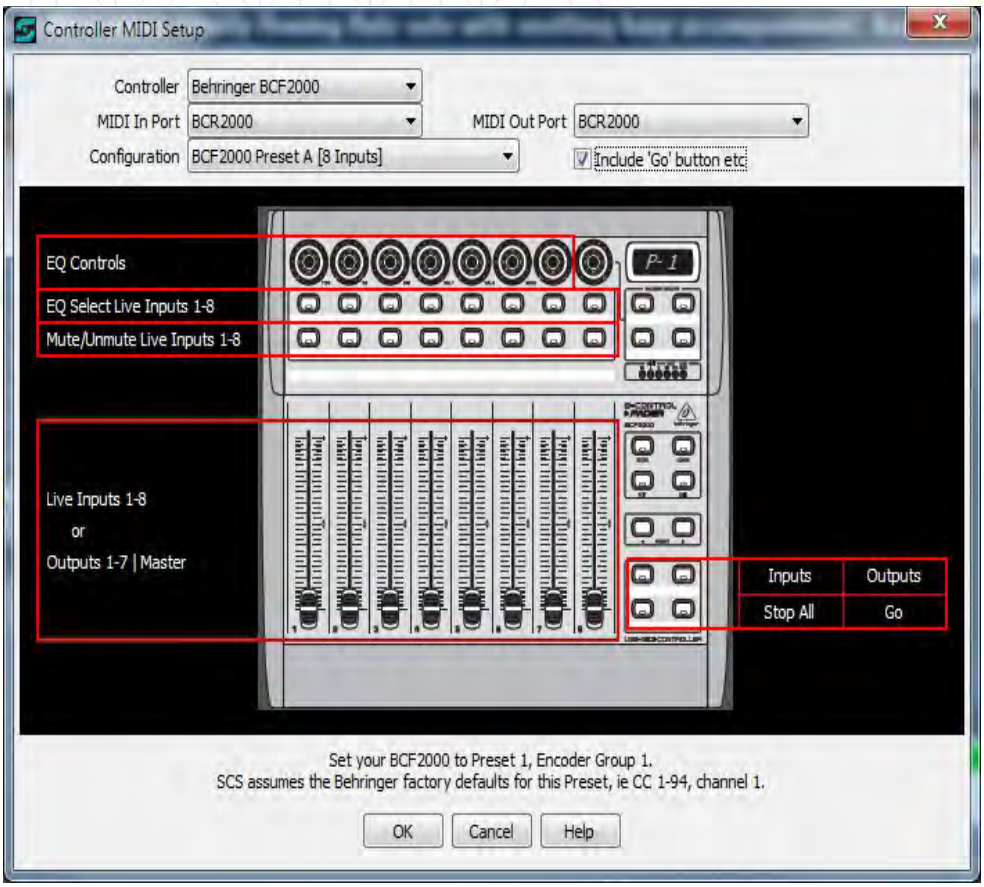


· BCR2000 Preset B [16 Inputs]



.

BCF2000 Preset A [8 Inputs]



Le varie assegnazioni di controlli marcate con linee rosse non sono modificabili (escluso il fatto di selezionare o de-selezionare l'opzione 'Includi tasto 'Vai' etc..'), salvo che per il BCF2000 potete scambiare l'assegnamento del cursore verticale tra **Ingressi** ed **Uscite** usando l'apposito tasto alla destra dei cursori.

Per il BCR2000 il **Cursore Generale** (livello generale) è di solito l'8 potenziometro nella 3° fila, al di là di quante uscite abbiate. Per il BCF2000 con **Uscite** selezionate, il **Cursore Generale** è sempre l'8° cursore verticale, al di là di quante uscite abbiate.

Con la configurazione a 8 ingressi, la seconda fila di pulsanti è assegnata ai pulsanti **Mute**.

Importante: BCR2000 o BCF2000 *devono* essere settati al Preset 1, gruppo di potenziometri 1. Questo perché SCS utilizza i valori di MIDI Control Change usati dalla Behringer come impostazione di base della fabbrica. Inoltre la Modalità Operativa deve essere impostata a USB Mode 1 (o U-1), che peraltro dovrebbe esserlo già di base.

OK: Accetta ogni cambiamento fatto in questa finestra e chiude la finestra.

Annulla: Chiude la finestra, cancellando qualsiasi modifica fatta.

Aiuto: Mostra la guida

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Finestra Modifica

Su questo argomento ci sono le seguenti sezioni:

- Avviare ed usare la finestra Modifica
- Barra degli strumenti della finestra modifica
- Spostare Cue e Sub-cue e cambiare Sub-cue in cue o viceversa
- Annulla, Ripeti e Salva i cambiamenti
- **Proprietà della produzione**
  - Generale
  - Periferiche
    - Periferiche di Uscita Audio
    - Periferiche di Uscita Audio per il Video
    - Ingressi live
    - Gruppi di ingressi
    - Periferiche Luci – DMX
    - Periferiche di Invio Comando – MIDI
    - Periferiche di Invio Comando - RS232
    - Periferiche di Invio Comando – Network
    - Periferiche di Controllo Cue – MIDI
    - Periferiche di controllo Cue - RS232
    - Periferiche di controllo Cue – Network
    - Periferiche di controllo Cue – DMX
  - Profili tempo
  - Impostazioni per l'Esecuzione
  - Importare Periferiche da altri File di Cue SCS
- **Proprietà delle Cue**
  - Cue Temporizzata
  - Cue Richiamabile
  - Cue Standby
  - Rinumerare le Cue
  - Cue di Conferma Avvio
  - Banchi di Scorciatoie
- **Tipi di Cue**
  - Cue Audio
  - Cue Ingresso Live
  - Cue Stop/Fade-Out/Release (SFR)
  - Cue Cambio Livello
  - Cue Playlist
  - Cue Video/Immagine
  - Cue Luci
  - Cue Invio Comando
  - Cue MTC
  - Cue Nota
  - Cue Promemoria
  - Cue Vai A
  - Cue Posizionamento
  - Cue 'Chiama Cue'
  - Cue Avvio Programma Esterno
  - Cue Abilita/Disabilita
- Raccogli i File della Produzione
- Modifica di Gruppo delle Cue
- Copia le Proprietà da un'altra Cue o Sub-cue
- Copia, Sposta o Elimina una serie di Cue
- Trascina e Rilascia
- Importa Cue da un altro File di Cue SCS
- Importa Cue da un File CVS
- Esporta Cue in un nuovo file SCS

Avvio e utilizzo della finestra modifica

La Finestra Modifica viene usata per settare o controllare i dettagli di ogni cue della produzione. Si può inoltre decidere come si vogliono usare le periferiche audio, esempio quali diffusori volete usare, centrali, laterali, in platea.....

L'accesso alla finestra di modifica può essere ristretto da un controllo di password in modo che chi utilizza il programma per lo spettacolo non modifichi tali dettagli. Questo serve soprattutto quando colui che segue lo spettacolo non è la stessa persona che l'ha programmato.

Quando siete nella Finestra Modifica potete tornare alla finestra principale mentre lasciate l'altra sempre aperta. Quando infatti la Finestra Modifica è attiva vedrete due icone di SCS nella barra di avvio veloce di Windows -una per la Finestra Principale e una per la Finestra Modifica. Uno dei motivi per cui vengono tenute aperte contemporaneamente è per gestire le cue con auto-avvio. Se state provando una cue nella Finestra Modifica e c'è un'altra cue che si auto avvierà alla fine di quella che avete in prova, nella Finestra Modifica la cue automatica non si avvierà. Il concetto è che quando la finestra principale è in primo piano le cue con avvio automatico funzionano normalmente, ma se è la Finestra Modifica ad essere in primo piano la funzione auto-avvio viene ignorata.

Per attivare la Finestra Modifica cliccate sul tasto '**Modifica**' nella barra di strumenti della Finestra Principale. Se il tasto è disabilitato significa che le modifiche non sono permesse. Per sbloccare questo tasto cliccate nel tasto '**Opzioni**' nella barra degli strumenti per aprire **Opzioni e Impostazioni** e cliccate su '**Sblocca Modifica e cambio di Opzioni**'; vi sarà quindi richiesta la password per lo sblocco (password che ha impostato l'autore del progetto che avete aperto).

Nelle finestra Modifica vedrete una **barra degli strumenti** in alto e una 'vista ad albero' (tree view) della vostra **lista di cue** nella parte sottostante a sinistra. Ogni voce in questa lista viene chiamato '**nodo**'. Le proprietà del 'nodo' selezionato vengono mostrate nel pannello a destra della lista.

Le icone nella lista e nella barra degli strumenti hanno questo significato:

	La Produzione (Questa icona simboleggia un biglietto di uno spettacolo)
	Cue o sub-Cue Audio
	Cue o sub-Cue Video/Immagine
	Cue o sub-Cue Playlist
	Cue o sub-Cue Cambio Livello
	Cue o Sub-cue Stop/Fade/Release (SFR)
	Cue Nota
	Cue Promemoria
	Cue o sub-cue 'Vai a'
	Cue o sub-cue 'Posizionamento'
	Cue o Sub-Cue Invio Comando
	Cue o sub-Cue Ingresso Live (disponibile solo con SoundMan-Server)
	Cue o sub-Cue Avvio Programma Esterno
	Cue o sub-cue MTC (MIDI Time Code)
	Una Cue che contiene sub-cue (mostrata sia nello stato aperto che chiuso)

Tra la lista delle Cue e il Pannello delle Proprietà c'è una **Linea di Divisione** che si può spostare. Spostandola orizzontalmente cambierà le dimensioni della finestra in orizzontale, in quanto il pannello delle proprietà ha una larghezza fissa. Questo vi permetterà quindi di cambiare solo la larghezza visualizzabile della lista di cue a sinistra. Le dimensioni e la posizione della finestra vengono memorizzate da SCS e riportate tra una sessione e l'altra.

Nel Pannello delle Proprietà, se state vedendo le **Proprietà di una Cue**, c'è una linea orizzontale che divide le Proprietà della Cue dalle Proprietà della Sub-Cue. La posizione di default è appena sotto il tasto di attivazione, nascondendo il controllo di *Standby* che viene usato raramente. Tuttavia si potrà visualizzare questo controllo scorrendo in basso con la barra verticale della finestra o spostando la linea di divisione orizzontale. SCS non ricorderà lo spostamento di questa linea orizzontale, quindi ogni volta la ritroverete nel punto suddetto.

Nella Finestra Modifica potrete:

- **Visualizzare o cambiare le Proprietà della Produzione** cliccando il nodo 'Produzione'. Il pannello a destra mostrerà tutte le proprietà di questa produzione, come il nome o la descrizione, le periferiche e l'assegnamento delle uscite audio. Si possono visualizzare queste informazioni anche cliccando sul tasto '*Proprietà della Produzione*' posto nella barra degli strumenti della Finestra di Modifica. Vedi Barra degli Strumenti della Finestra Modifica per altre informazioni
- **Visualizzare o cambiare le proprietà di qualsiasi cue o sub cue cliccando sul relativo nodo.** Il pannello sulla destra visualizzerà le proprietà generali della cue nella parte superiore e le proprietà specifiche del tipo di cue o sub-cue nella parte inferiore.
- **Aggiungere una cue** cliccando sul tasto Cue nella barra degli strumenti e poi selezionando il tipo di cue che volete inserire tra le voci del menù a discesa che compare. Oppure se un tasto di aggiunta cue di un certo tipo è mostrato tra i Preferiti basterà cliccare su quel tasto. Una nuova cue verrà creata *dopo* il nodo correntemente selezionato. I valori di base possono essere pre-caricati in alcune delle proprietà. Si può anche aggiungere una sub-cue cliccando con il tasto destro del mouse. Apparirà un menù di scelta.
- **Aggiungere una sub-cue ad una cue già esistente** cliccando il tasto sub-cue nella Barra degli Strumenti e selezionando il tipo desiderato dal menu a comparsa che appare. Oppure scegliendola tra i Preferiti o anche cliccando con il destro. La procedura è identica a quella delle Cue descritta sopra.
- **Spostare cue e sub-cue e cambiare una cue in una sub-cue e viceversa**. I pulsanti con le frecce posti a sinistra vi permetteranno di muovere le cue e sub-cue compreso muovere una sub-cue dentro una cue. Usando tali pulsanti potete anche creare una nuova cue da una sub-cue esistente o unire due cue -come per esempio spostando tutte le sub-cue di una cue dentro alla cue precedente. Vedete la sezione 'Spostare Cue e Sub-Cue, e Cambiare Sub-Cue in Cue e viceversa' per i dettagli.
- **Raccogliere i File della Produzione**. Questo offre un modo semplice per riunire tutti gli audio, video e immagini di una produzione dentro ad una Cartella della Produzione. Questo semplifica molto il trasferimento di una produzione ad un altro computer. Vedete 'Raccogli i File della Produzione' per i dettagli.
- **Importare o Esportare cue.** Se volete copiare cue da un altro file SCS potete usare l'opzione Importa/Esporta del menù opzioni visualizzato quando si clicca sul tasto Cue nella barra degli strumenti. Potete anche esportare una selezione di cue dal file attuale e crearci un nuovo file (o sovrascrivere uno esistente) per avere un sotto gruppo di cue nel file in uso. La funzionalità Importare o Esportare vi permette di avere librerie di cue che potete voler usare in diversi spettacoli. Potete anche Importare o Esportare usando il tasto destro del mouse e scegliendo dal menu a comparsa che appare. Vedete Importare Cue o Esportare cue per i dettagli.

Tip: Il modo più semplice per aggiungere, cancellare, copiare o incollare una cue o sub-cue è cliccare con il tasto destro sulla cue o sub-cue nella lista e selezionare l'azione desiderata nel menu che compare.

Per chiudere Modifica, usate l'icona 'x' di Windows. Potete anche minimizzarlo in basso o anche passare direttamente alla Finestra Principale senza chiudere Modifica.

Barra degli Strumenti della Finestra Modifica

Alcune azioni non sono disponibili in tutte le licenze.

File	
Salva	A differenza del tasto **Salva** nella barra degli strumenti della Finestra Principale, il tasto **Salva** in Modifica non ha un menu di scelta a tendina -serve solo come modo veloce per salvare i cambiamenti che state facendo sul File di Cue in uso. Tuttavia il tasto Altre Azioni contiene un opzione **Salva Come**.
Altre Azioni	Per salvare spazio nella barra degli strumenti, alcune funzioni meno usate sono incluse nel menu a tendina di Altre Azioni. Le funzioni disponibili sono: · **Salva Come –** per salvare il vostro file come un nuovo File di Cue · **Stampa –** per stampare il File di Cue (vedi Stampare la Lista delle Cue) · **Impostazioni –** per aprire la finestra Opzioni e Impostazioni (vedi Opzioni e Impostazioni)
Modifica	
Annulla/Ripeti	I tasti Annulla e Ripeti sono gli stessi di ogni software, con i quali potete annullare cambiamenti in un campo, etc.. Un menu viene mostrato con tutti i cambiamenti che potete annullare o ripetere e in questo modo potete selezionare molti cambiamenti in una sola volta (a partire dal più recente). Muovete il puntatore del mouse sulla lista come volete e selezionate quanti cambiamenti volete, poi cliccate il tasto che vi serve per annullare o ripetere tali cambiamenti. Vedete Annulla, Ripeti e Salva i Cambiamenti per altri dettagli
Produzione	Cliccate questo tasto per operazioni relative alla produzione. Un menu a tendina si aprirà con le seguenti voci: • **Proprietà della Produzione** - questo è come cliccare nel primo nodo in alto della lista delle cue. Vedi Proprietà della Produzione per dettagli • **Raccogli i file della Produzione** - Questo offre un modo semplice per riunire tutti gli audio, video e immagini di una produzione dentro ad una Cartella della Produzione. Questo semplifica molto il trasferimento di una produzione ad un altro computer. Vedete 'Raccogli i File della Produzione' per i dettagli. • **Importa Periferiche da un altro File di Cue SCS** - vi permette di copiare la Mappa delle Periferiche e le periferiche da un altro File di Cue. Questo serve quando volete usare un settaggio uguale o simile di periferiche che avete già usato in un altra produzione. Vedi Importa Periferiche da un altro File di Cue SCS per i dettagli. • **Azioni del Timer della Produzione** - vi permette di nominare cue che controlleranno l'avvio, la pausa e la ripresa del Timer della Produzione. Vedi Timer della Produzione per I dettagli
Cue	Cliccate questo tasto per operazioni relative alle cue, soprattutto per aggiungere nuove cue. Un menu a tendina si aprirà con le seguenti voci: • **Aggiungi <tipo di cue>**, es **Aggiungi cue di 'File Audio' –** ci sarà una voce di menu per ogni tipo di cue disponibile. Selezionate la voce che vi interessa per creare la nuova cue *dopo* il nodo attualmente selezionato. Alcuni valori di default saranno caricati nelle proprietà della cue. • **Rinumera le Cue** - apre una finestra che offre la possibilità di rinumerare alcune o tutte le cue nel vostro File di Cue. Vedi Rinumera Cue per dettagli. • **Modifica di Cue in Gruppo** - apre una finestra in cui potrete fare cambiamenti ad un certo campo per un gruppo di cue. Per esempio potete abbassare il volume di un gruppo di cue o per tutte. Vedi Modifica di Cue in Gruppo per i dettagli • **Copia, Muovi o Elimina una serie di Cue** - apre una finestra che permette facilmente di copiare, muovere o cancellare molte cue consecutive. Vedi Copia, Sposta o Elimina una serie di Cue per dettagli. • **Importa Cue da un altro File SCS** - vi permette di copiare nel vostro file corrente delle cue scelte da un altro File di Cue SCS. Vedi Importa Cue da un altro File SCS per i dettagli. • **Importa Cue da un File CSV** - vi permette di copiare nel vostro file corrente delle cue scelte da

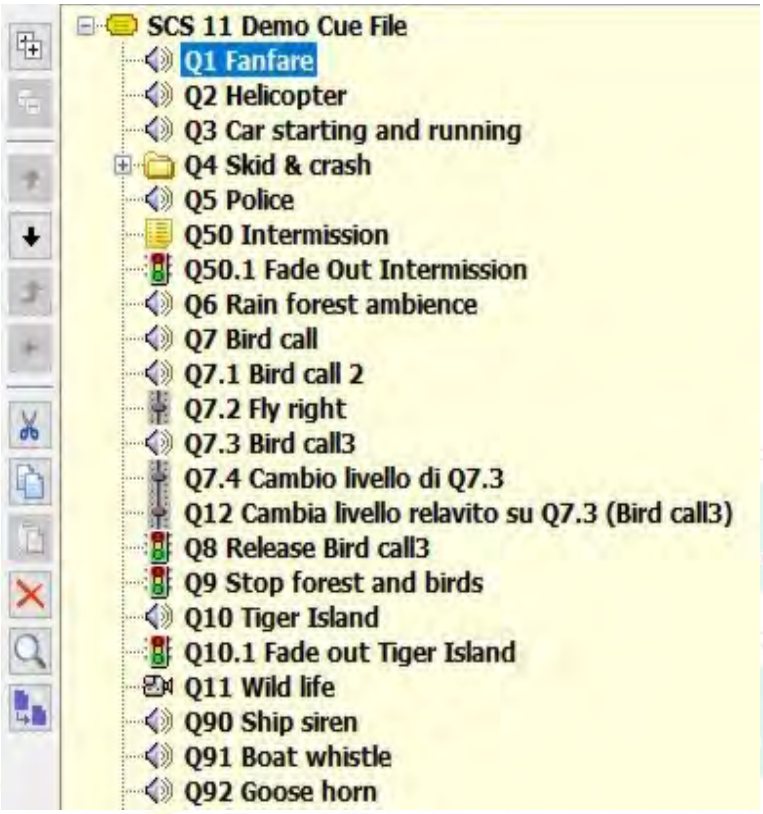
	un file CSV (file di valori separati da virgola). Questa funzione è stata progettata per gestire gli show file ETC esportati, che sono in formato CSV. Vedi Importa Cue da un File CSV per i dettagli • **Esporta le Cue in un nuovo File di Cue SCS** - vi permette di selezionare alcune o tutte le cue del file in uso ed esportarle creando con esse un nuovo File di Cue SCS. Vedi Esporta le Cue in un nuovo File di Cue SCS per i dettagli.
Sub-Cue	Cliccate questo tasto per operazioni relative alle sub-cue, soprattutto per aggiungere una nuova sub-cue. Ogni cue in SCS ha una o più sub-cue, e queste sub-cue possono essere di diversi tipi (vedi Come Funziona SCS per altre informazioni) Un menu a tendina si aprirà con le seguenti voci: • **Aggiungi <tipo di sub-cue>**, es: **Aggiungi sub-cue 'File Audio'**- ci sarà una voce di menù per ogni tipo di sub-cue disponibile. Selezionate la voce che vi serve per creare la sub-cue *dopo* il nodo attualmente selezionato, all'interno della stessa cue. Alcuni valori di base saranno caricati nelle proprietà della sub-cue.
Preferiti	
Preferiti	Cliccate sul titolo del gruppo (che mostra **Preferiti** seguito da una freccia che punta in basso). Si può scegliere fino a 6 tasti *Aggiungi Cue o Aggiungi sub-cue* scegliendo fra le opzioni che saranno mostrate nel gruppo dei Preferiti. Questo vi permetterà di accedere a tali funzioni con un solo click. Inizialmente SCS nei Preferiti comprende solo *'Aggiungi una Cue Audio'* e *'Aggiungi una Cue SFR'*, ma potete aggiungere o rimuovere altre tipologie in accordo con le vostre necessità.
Guida	
Guida	Mostra la guida

Torna ad Avvio e Utilizzo della Finestra Modifica

SOTTO CONTROLLO

Barra Laterale della Finestra Modifica

Vari controlli sono disponibili in Modifica per aiutarvi a copiare e incollare cue, eliminarle, muoverle, creare cue da sub-cue e unire cue. I tasti sono disponibili nella barra laterale (barra degli strumenti verticale a sinistra). I tasti che appaiono abilitati dipendono dal nodo che avete selezionato nella lista di cue. Per esempio se siete posizionati nel nodo iniziale in alto il tasto 'Muovi Su' è disabilitato (in quanto tale operazione non è possibile).



	Espandi Tutto	Espande tutti i nodi escluso quello della Produzione.
	Comprimi Tutto	Comprime tutti i nodi escluso quello della Produzione.
	Muovi Sopra	Se è selezionata una cue la muove in alto di una posizione, esempio muove Q3 che diventa Q2. Se è selezionata una sub-cue la muove di una posizione tra le sub-cue della cue in oggetto. Esempio “Stop Car Running” passa prima di “Skid & Crash” (vedete il file demo). Se la sub-cue interessata è la prima allora la sposta nella cue superiore e la posiziona come ultima sub-cue.
	Muovi Giù	Se è selezionata una cue la muove in basso di una posizione, esempio muove Q3 che diventa Q4. Se è selezionata una sub-cue la muove di una posizione tra le sub-cue della cue in oggetto. Esempio “Skid & Crash” passa dopo “Stop Car Running” (vedete il file demo). Se la sub-cue interessata è l'ultima allora la sposta nella cue successiva e la posiziona come prima sub-cue.
	Unisci questa Cue alla Cue precedente	Questo tasto è abilitato solo se è selezionata una cue, non una sub-cue. Le sub-cue della cue selezionata saranno spostate nella cue precedente della lista, a seguito delle sub-cue presenti nella stessa. Per esempio con Q3 selezionata come mostrato sopra, cliccando questo tasto muoverà la sub-Cue Audio “Car Starting and Running” nella Q2 a seguito di “Helicopter”. Dopo questa operazione la cue originale Q3 di questo esempio verrà cancellata.
	Muovi questa sub-cue e ogni sub-cue seguente.	Questo tasto è abilitato solo se è selezionata una sub-cue. La sub-cue selezionata, ed ogni altra sub-cue all'interno della stessa cue, saranno spostate in una nuova cue creata in questa posizione della lista di cue. Per esempio, se la sub-cue “Stop car Running” di Q4 è selezionata, allora cliccando questo tasto tale sub-cue sarà spostata in una nuova cue posizionata tra Q4 e Q5.

	Taglia	Copia la cue o sub-cue selezionata negli appunti di SCS e la rimuove dalla lista (si può anche usare **Ctrl + 'X'**)
	Copia	Copia la cue o sub-cue selezionata negli appunti di SCS. (si può anche usare **Ctrl + 'C'**)
	Incolla	Incolla la cue o sub-cue copiata negli appunti di SCS nella lista di cue, dopo il nodo selezionato. (si può anche usare **Ctrl + 'V'**)
	Elimina	Rimuove la cue o sub-cue selezionata dalla lista di cue.
	Trova	Apre la Finestra Trova Cue per cercare una cue (si può anche usare **Ctrl + 'F'**)
	Copia Proprietà da un'altra cue o sub-cue	Apre la Finestra Copia Proprietà per permettervi di copiare le proprietà che selezionate da un'altra cue o sub-cue dello stesso tipo e incollarle nella cue o sub-cue attualmente selezionata. Non è possibile con tutti i tipi di cue. Vedi Copia Proprietà per dettagli.

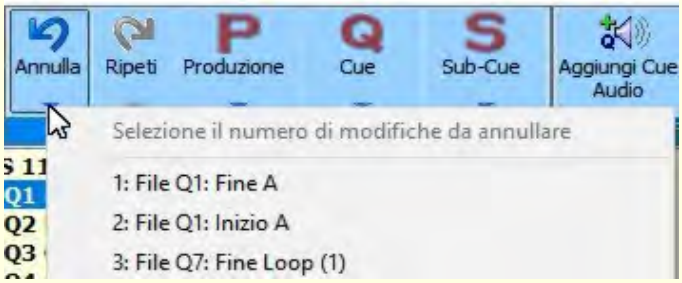
Suggerimento: Per aiutarvi nel copia ed incolla verrà mostrato un suggerimento quando passate con il mouse sopra uno di questi tasti. Inoltre quando una cue o sub-cue è copiata negli appunti di SCS ne sarete informati nel Pannello degli Appunti sotto la lista delle Cue.

Torna ad Avvio e Utilizzo della Finestra Modifica

TUTTO SOTTO CONTROLLO

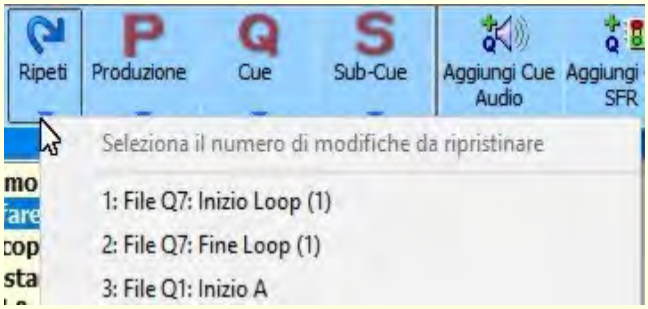
Spostare Cue e Sub-Cue, cambiare Sub-Cue i Cue e viceversa

Annulla, Ripeti e Salva i Cambiamenti



Annulla

Quando cliccate il tasto **Annulla** un menù a discesa che comprende le più recenti modifiche si apre, la modifica più recente è la prima della lista. Cliccate la voce della lista fino alla modifica che volete annullare. Nell'esempio qui, cliccate la prima voce della lista solo per 'resettare l'indicatore di Loop in Q7', cliccate sulla seconda voce per annullare anche 'resetta il Punto di Fine della Q1', e così via.



Ripeti

Quando annullate una modifica non viene subito 'dimenticata' ma va in una lista – la lista 'Ripeti'. Tale lista mostrerà un elenco di tutte le azioni che avete annullato ma nell'ordine inverso, la più lontana nel tempo sarà la prima della lista. Questo avviene perché le ripetizioni di un azione annullata sono possibili solo nell'ordine temporale inverso con cui sono state annullate.
Il tasto **Ripeti** è disabilitato appena fate un nuovo cambiamento. Ovvero, potete solo utilizzare la funzione 'Ripeti' fino a che non ci sono altri cambiamenti fatti dopo l'ultima volta che avete cliccato **Annulla**.

Salva

Potete salvare le modifiche fatte in ogni momento cliccando questo tasto. Il vostro file attuale sarà rinominato con l'estensione .bak e un nuovo File di Cue con la classica estensione .scs11 sarà salvato. Se volete salvare il file con un nome diverso dovrete usare **Salva Come** dal menù Altre **Azioni**.
Annulla e **Ripeti** non vengono interessati dal salvataggio -potete ancora annullare azioni fino a prima del salvataggio. La lista di Annulla viene azzerata solo quando aprite un nuovo file SCS.

Recupero

Se il vostro computer va in crach (si blocca) mentre state modificando un File di Cue, SCS quando si riaprirà vi darà la possibilità di recuperare il file da quell'ultima sessione di modifica. Al di là di quando avete fatto l'ultimo salvataggio SCS si aprirà un file quanto più vicino possibile alla vostra ultima modifica -spesso proprio fino all'ultima. Non sarà però possibile usare il tasto Annulla come se fossero modifiche appena fatte.

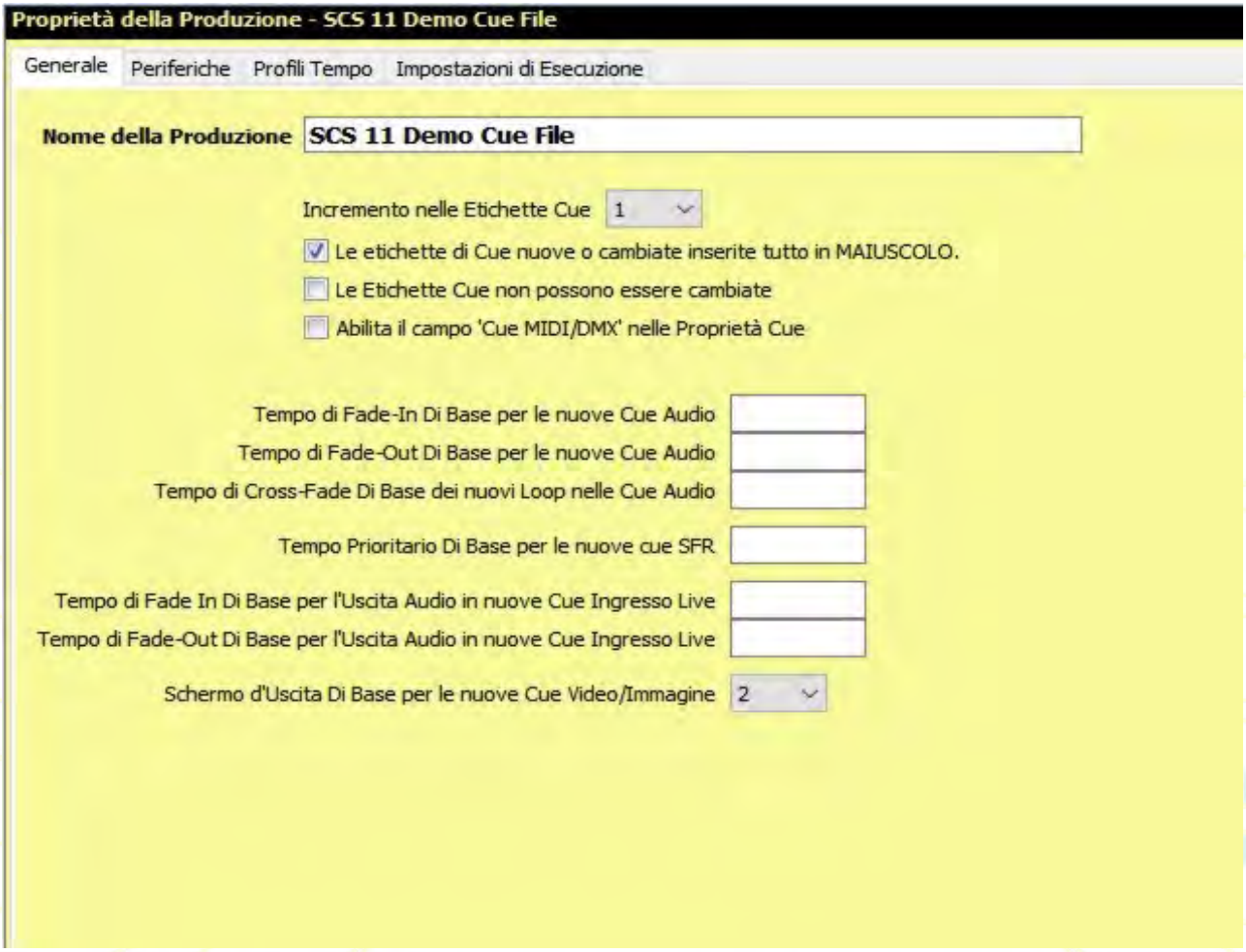
Torna ad Avvio e Utilizzo della Finestra Modifica

Proprietà della Produzione – Generale

Alcune Proprietà della Produzione sono disponibili solo con SCS-Standard e licenze superiori.

Panoramica

Cliccate sul primo nodo della lista di cue per vedere e modificare le **Proprietà della Produzione**.
Oppure potete selezionare **Proprietà della Produzione** selezionando il tasto **Produzione** nella barra degli strumenti della Finestra Modifica.
Si aprirà un pannello come questo:



Proprietà e Controlli

Generale

Nome della Produzione: Qui inserite il nome della Produzione o del vostro Spettacolo.

Incremento nelle etichette delle Cue: Quando create le cue SCS genera automaticamente un'etichetta (o numero di cue). La prima per impostazioni di base sarà chiamata Q1 ed a meno che desideriate cambiare tale tipo di etichetta la seconda sarà Q2 e così via. Questa meccanica può essere cambiata aumentando il valore di **Incremento nelle etichette delle Cue**. Quindi se per esempio mettete questo valore a 5 la prima che create sarà etichettata Q5, la seconda Q10 e così via. I cambiamenti effettuati a questo valore hanno effetto solo nelle cue create dopo che il cambiamento è stato fatto.
Ricordatevi comunque che le vostre etichette possono non essere in questo formato Q*n*. Vedete la descrizione per le **Cue** in Proprietà delle Cue per altri dettagli.

Etichette delle cue nuove o dopo le modifiche sempre in maiuscolo: Se volete che le etichette delle cue siano sempre in maiuscolo cliccate questa opzione. La funzione si applicherà a tutte le nuove cue o quelle modificate – non sarà applicata a quelle già esistenti.

Etichette delle Cue non modificabili: Se avete già scritto le vostre cue e magari sono anche indicate coerentemente nel copione potreste volere che non ci siano modifiche accidentali alle etichette (ovvero ai numeri e all'ordine delle cue). Cliccando qui le etichette esistenti non saranno più modificabili.

Abilita il campo 'Cue MIDI/DMX' nelle Proprietà delle Cue: Se avete intenzione di usare MIDI o DMX per controllare le vostre cue allora dovete poter identificare le cue con un'identità numerica. Vedete la descrizione per **Cue MIDI/DMX** in Proprietà delle

Cue. Il campo **'Cue MIDI/DMX'** in Proprietà delle Cue sarà visualizzato se avete selezionato il controllo MIDI o DMX nel pannello **Periferiche di Controllo Cue** dentro a Proprietà della Produzione, ma questa opzione vi permettere di forzare la visualizzazione del campo **Cue MIDI/DMX** al di là delle assegnazioni delle Periferiche di Controllo Cue.

Le seguenti proprietà influiscono su certi tipi di cue aggiunte o cambiate nella Finestra Modifica:

Tempo Di Base per la Dissolvenza in entrata nelle nuove Cue Audio: Qui potete inserire **un tempo base** (tempo usato come impostazione di base) **di Dissolvenza in Entrata** che sarà usato quando aggiungete una nuova Cue Audio -non riguarda le cue già esistenti. Settate questa proprietà solo se tutte o la maggior parte delle cue audio che aggiungerete devono iniziare con una dissolvenza in entrata e con lo stesso tempo. Potrete comunque aggiustare nuovamente i tempi individuali di ogni cue dopo averle create.

Tempo Di Base per la Dissolvenza in uscita nelle nuove Cue Audio: Qui potete inserire **un tempo base** (tempo usato come impostazione di base) **di Dissolvenza in Uscita** che sarà usato quando aggiungete una nuova Cue Audio -non riguarda le cue già esistenti. Settate questa proprietà solo se tutte o la maggior parte delle cue audio che aggiungete devono finire con una dissolvenza in uscita e con lo stesso tempo. Potete comunque aggiustare nuovamente i tempi individuali di ogni cue successivamente.

Tempo Di Base per la Dissolvenza Incrociata nei Loop delle nuove Cue Audio: Qui potete inserire **un tempo base** (tempo usato come impostazione di base) **di Dissolvenza Incrociata per i loop** che verrà usato quando aggiungete un loop ai nuovi File Audio **-non** riguarda le cue già esistenti..

Tempo Prioritario Di Base per le nuove Cue SFR: Qui potete inserire un **Tempo Prioritario** usato quando aggiungete una cue SFR -non riguarda le cue già esistenti.

Tempo Di Base per la Dissolvenza in entrata nelle nuove Cue Ingresso Live: Qui potete inserire **un tempo base** (tempo usato come impostazione di base) **di Dissolvenza in Entrata** che sarà usato quando aggiungete una nuova **Cue Ingresso Live** -non riguarda le cue già esistenti. Settate questa proprietà solo se tutte o la maggior parte delle Cue Ingresso Live che aggiungete devono iniziare con una dissolvenza in entrata e con lo stesso tempo. Potete comunque aggiustare nuovamente i tempi individuali di ogni cue successivamente.

Tempo Di Base per la Dissolvenza in uscita nelle nuove Cue Ingresso Live: Qui potete inserire **un tempo base** (tempo usato come impostazione di base) **di Dissolvenza in Uscita** che sarà usato quando aggiungete una nuova **Cue Ingresso Live** -non riguarda le cue già esistenti. Settate questa proprietà solo se tutte o la maggior parte delle Cue Ingresso Live che aggiungete devono finire con una dissolvenza in uscita e con lo stesso tempo. Potete comunque aggiustare nuovamente i tempi individuali di ogni cue successivamente.

Schermo di Uscita Di Base per le nuove Cue Video/Immagine: SCS supporta fino a 4 schermi secondari (numerati da 2 a 5) per le cue Video/Immagine, ammesso che gli schermi siano configurati come estensione del desktop di Windows. Se avete un solo schermo secondario (come un monitor per PC o un proiettore connesso al vostro portatile) allora quello sarà il n 2. Tuttavia se avete più schermi e il vostro proiettore è, per esempio, il n 3, potreste voler impostare il proiettore come schermo principale di uscita per le Cue Video/Immagine. Con questa opzione potete appunto definire lo schermo di base per tali Cue. Si potrà comunque cambiare l'uscita delle Cue Video/Immagine anche successivamente. Vedete la descrizione degli **Schermi** in Cue Video/Immagine, soprattutto se avete un Matrox o periferiche simili che utilizzano schermi multipli.

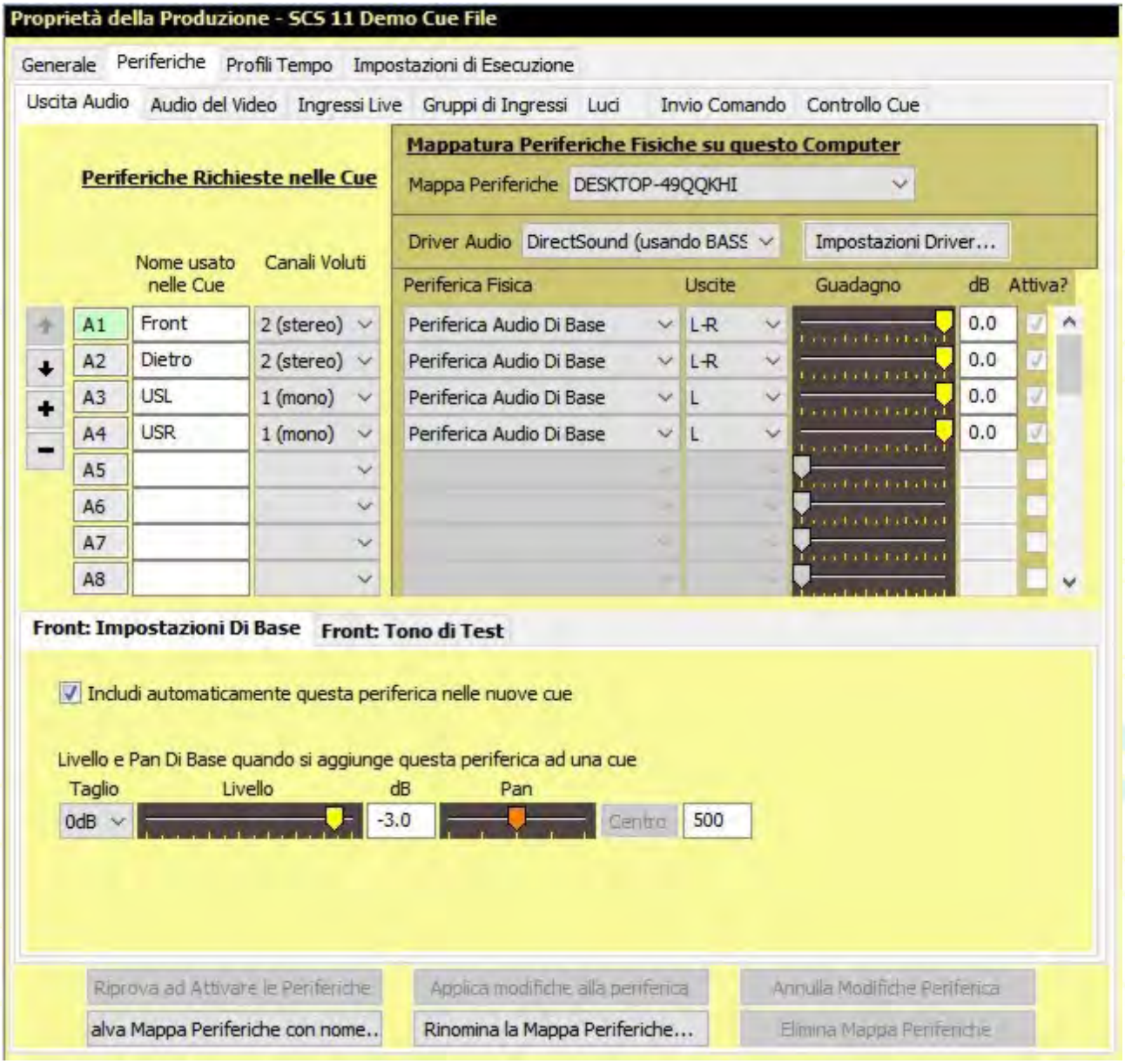
Prossimo argomento –Periferiche Audio

Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio

Alcune caratteristiche sono disponibili solo con SCS-standard o superiore.

Panoramica

Il **pannello delle Periferiche** ha delle sottosezioni, che potrete visualizzare in numero diverso secondo quale licenza avete. La prima sottosezione riguarda le **Periferiche di Uscita Audio**.



Inizialmente ci sarà solo una Periferica Audio mostrata, che avrà il nome 'Fronte' quale Nome Usato nelle Cue.

Importanti informazioni riguardo la Mappa delle Periferiche e sulla modifica o impostazione dei dettagli della periferica:
Il pannello delle **Periferiche** è stato suddiviso in diverse sottosezioni: “Periferiche di Uscita Audio”, “Periferiche di Uscita Video”, “Ingressi Live”, “Gruppi di Ingressi”, “Periferiche di Invio Comando” e “Periferiche di Controllo Cue”. Nella sezione superiore potete settare il nome della vostra periferica e mapparla verso periferiche fisiche e diffusori, ma nessun cambiamento che fate in questa sezione avrà effetto sulle cue fino a che non cliccate **Applica i cambiamenti alle Periferiche**. Questo significa che SCS non tenterà di mantenere in sincrono i cambiamenti di assegnazioni fatti 'al volo' -SCS aspetterà fino a che decidete che i cambiamenti vanno applicati. Potrete tuttavia usare il **Suono di Prova** per controllare i cambiamenti prima di applicarli, eccetto per le periferiche ASIO. I **Suoni di Prova** per le periferiche ASIO possono essere processati solo quando non ci sono cambiamenti in sospeso.
I cambiamenti che fate in questa sezione NON sono registrati nella lista 'Annulla/Ripeti' finché non li applicate. Per annullare ogni cambiamento fatto ma non ancora applicato usate il tasto **Annulla Cambiamenti alle Periferiche**.
Verdi anche: Mappa delle Periferiche

Periferiche Richieste nelle Cue

Quando pianificate la vostra produzione, decidete da dove volete che esca il suono nel teatro o in qualsiasi altro locale siate. Se volete che provenga solo dai diffusori ai lati del palco allora potete settare solo una **Periferica** SCS chiamata 'Fronte' (o qualsiasi altro nome vogliate).
Se volete anche qualche suono di effetti o altro che proviene da diffusori nel teatro, magari dal fondo sala, allora settate anche una **Periferica** che potrete chiamare 'Rear' o 'Dietro'.
Settate quante **Periferiche** vi servono per tutte le uscite che volete.
Indicate anche il numero di **Canali Necessari** per ogni **Periferica**: esempio 1 (mono), 2 (stereo), etc....

Mappatura a Periferiche Fisiche del Proprio Computer

Abbiamo appena visto come settare le **Periferiche** di Uscita Audio che volete usare nella vostra produzione. Potreste aver fatto tutto il lavoro a casa e poi dovete trasferirlo in un computer nel teatro. Ma tale computer ha un hardware diverso. Questo significa che la mappatura delle **Periferiche** verso le **Periferiche Fisiche** potrebbe non coincidere.
Per esempio nel vostro computer a casa potreste avere solo la scheda audio interna ed aver settato la Periferica 'Fronte' su tale scheda audio interna mentre a teatro troverete una scheda professionale multicanale, come ad esempio una Roland Octa-Capture e il settaggio precedente non funzionerà.
Per affrontare questa situazione SCS crea una **Mappa delle Periferiche** che potrà essere diversa per la produzione e per il computer, quindi una **Mappa delle Periferiche** rimane nel vostro computer e una **Mappa delle Periferiche** diversa potrà essere salvata e rimanere nel computer del teatro. E' anche possibile avere più di una **Mappa delle Periferiche** nello stesso computer ma è consigliabile farlo solo se veramente necessario, come nel caso si abbia dell'hardware in affitto che non sarà sempre disponibile. Una **Mappa delle Periferiche** è praticamente dove le informazioni specifiche per il computer che sarà utilizzato con SCS vengono salvate. Per aiutarvi a visualizzare quali voci sono specifiche di quel dato computer (in ogni pannello delle periferiche) tali voci sono mostrate con un colore di sfondo diverso, come indicato:

Mappe delle Periferiche e Pannelli delle Periferiche

Nel Pannello delle “Periferiche di Uscita Audio” potete settare una o più Mappa delle Periferiche. Potrete per esempio settare tre Mappe delle Periferiche: una che usa DirectSound con i diffusori incorporati nel computer; un'altra che usa DirectSound con un'interfaccia Audio esterna (esempio la succitata Roland Octa-Capture) e una terza che usa ASIO e la vostra interfaccia audio esterna.
Le Mappe delle Periferiche che specificate qui si riferiscono alle “**Periferiche di Uscita Audio**”, “**Periferiche di Uscita Video**” e “**Ingressi Live**”.
"Gruppi di Ingressi" sono utilizzati per definire gruppi di canali di Ingresso Audio, quindi non hanno alcuna relazione specifica con il computer in uso, di conseguenza non hanno valori che devono essere salvati in una Mappa delle Periferiche.
"Periferiche di Invio Comando" e **"Periferiche di Controllo Cue"** hanno campi di valori specifici per un certo computer ma non sono collegati alla periferica Audio o all'Uscita Audio che scegliete, quindi i valori collegati al computer in uso di queste due periferiche sono salvati in una Mappa delle Periferiche separata. Quindi al di là di quante Mappe delle Periferiche avete specificato per le uscite Audio e al di là di quale usate, la selezione delle Periferiche Fisiche per Invio Comando e Controllo Cue sarà sempre la stessa (per quel certo File di Cue, in quel computer).
Verdi Mappa delle Periferiche

Numerazione delle Periferiche (A1, A2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio A1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il **Suono di Prova** e per ogni **Impostazione di Base**. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Vari controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche. L'ordine delle periferiche qui mostrato (in Proprietà della Produzione) è l'ordine con cui i **VU Meters** saranno visualizzati nella Finestra **Principale,** quindi vi potrebbe servire di decidere un ordine diverso cambiandolo qui in questa schermata. I **controlli** disponibili nella **Barra Laterale** sono:

↑	Muovi Su	Muove in alto la periferica selezionata di una posizione
↓	Muovi giù	Muove in basso la periferica selezionata di una posizione
✚	Inserisci periferica	Apre una nuova linea *prima* della

		periferica selezionata per farvi inserire i dettagli di una nuova periferica. (Potete aggiungere una periferica anche inserendo i dettagli in una linea vuota, come la linea A3 nell'esempio sopra)
-	Rimuovi periferica	Rimuove la periferica selezionata. SCS non vi permetterà di rimuoverla se la periferica è in uso in una qualsiasi cue.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per la periferica nelle cue, come 'Davanti', 'Dietro', 'Sinistra Palco', 'Radio', etc.... Userete questo nome nelle definizioni delle cue e sub-Cue Audio, quindi se volete il suono di una radio che provenga da una radio che avete sul palco, potete inserire un ricevitore ed un piccolo amplificatore dentro la radio sul palco e definire una uscita speciale per questa funzione chiamandola 'Radio'.

Canali: Se volete una uscita mono da questa periferica selezionate 1 (*Mono)* nel menu a discesa. Se volete una uscita stereo selezionate 2 (*stereo)*. Sono disponibili anche altre uscite multicanale.

Campi Specifici per un certo Computer / una certa Mappa delle Periferiche

Mappa delle Periferiche: La **Mappa delle Periferiche** attualmente selezionata per questa produzione. Inizialmente questa avrà il nome del computer stesso ma potete cambiarlo cliccando sul tasto **Rinomina Mappa delle Periferiche Come....** Nella schermata sopra la Mappa delle Periferiche è stata rinominata per ricordare le periferiche e driver usanti. Se altre Mappe delle Periferiche sono state settate in questo computer potrete sceglierle nel menù a discesa.

Driver Audio: Il Driver Audio usato per questa Mappa delle Periferiche. Per 'Driver Audio' si intende il formato audio e il software, in cui il formato audio è DirectSound o ASIO e il software è la libreria audio BASS o il SoundMan-Server (SM-S).

Impostazioni del Driver: Cliccando su questo tasto visualizzerete la finestra Opzioni e Impostazioni con il nodo relativo all'Audio Driver corrispondente.

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata alla periferica che ha un certo nome, scelto in **Nome Usato per le Cue.** Le periferiche incluse in questo menù a discesa dipenderanno dall'**Audio Driver** selezionato. Se selezionate 'Periferica Audio di Base' ciò setterà la mappa con il nome indicato in Nome Usato nelle Cue con l'audio di base di Windows. Questo serve a gestire situazioni in cui una interfaccia audio esterna può non essere connessa e dove Windows potrebbe cambiare la periferica di base autonomamente (a secondo che quella esterna sia o non sia connessa). L'opzione 'Periferica Audio di Base' vi permetterà di usare qualsiasi periferica audio Windows stia utilizzando.

Uscite: Questa lista contiene le uscite disponibili nella **Periferica Fisica** selezionata e il numero di **Canali Necessari,** es 2 (stereo) o 1 (mono). Quindi per le periferiche stero la lista conterrà valori come 1-2, 2-3, 3-4, etc....mentre per quelle mono conterrà valori come 1, 2, 3, etc... Alcune periferiche multicanale pubblicano le loro uscite WDM (Windows Driver Model -basate sul tipo di driver di windows) come coppie stereo. Per tali **Periferiche Fisiche** SCS mostrerà nella lista delle 'L' e 'R' o 'L-R'. Selezionate le uscite che vi così come vi servono.

Guadagno e dB: Questo è come il Comando Generale del Guadagno per questa uscita fisica in *questa* Mappa delle Periferiche. Normalmente dovreste lasciare il guadagno al valore di base, ovvero il guadagno massimo (0,0dB). Questo controllo però diventa utile se avete impostato il livello di una serie di File Audio nelle vostre cue e siete al momento di trasferirvi nel teatro ed una delle uscite è troppo alta (rispetto a come invece veniva riprodotta dal sistema che avete usato per progettare la produzione), per esempio i diffusori 'Dietro'. Se il tutto passa attraverso un mixer audio non è un problema -abbassate semplicemente il volume dell'uscita 'Dietro' nel mixer. Ma se inviate l'uscita dal vostro computer direttamente ai diffusori potreste non poter aggiustare il livello (per motivi tecnici o logistici potrebbe essere impossibile). Nella vostra Mappa delle Periferiche SCS quindi potrete facilmente abbassare questo parametro e tornare alla situazione progettata.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.
Vedi anche: Mappa delle Periferiche

Includi automaticamente questa periferica quando si aggiunge una nuova cue: Di base questa opzione è selezionata (come si vede nella periferica A1 dell'esempio) e farà in modo che quando aggiungerete una Cue Audio o una Cue Playlist questa periferica sarà inclusa automaticamente. Dopodiché se non è necessaria potete rimuoverla da ogni singola cue. Dovreste usare 'Includi Automaticamente' solo per periferiche che userete nella maggior parte delle vostre cue in modo da rendere il settaggio delle impostazioni di ogni cue più semplice. Notate che questa opzione agisce solo sulle cue future, da dopo che è stata attivata – non

riguarderà le cue già create.

Livello e pan di base quando aggiungete questa periferica ad una cue: Con questa opzione decidete i valori di base per livello e pan che saranno utilizzati ogni volta che la periferica verrà utilizzata in una cue. Dopo ovviamente tali valori possono essere rivisti.

Livello del Suono di Prova: Si può regolare il livello (volume) del Suono di Prova usando questo cursore. Se volete fare aggiustamenti più dettagliati cliccate con il sinistro del mouse sul cursore e poi usate le frecce verso destra e verso sinistra per eseguire la regolazione.

Suono di Prova Corto: Cliccate questo per inviare un Suono di Prova corto (circa 1 secondo a 440Hz) alla Periferica Fisica e Uscita selezionate. Un messaggio di conferma confermerà l'invio, esempio: 'Suono di Prova inviato a Fronte'.

Tono di Prova Continuo: Cliccate questo per inviare un Suono di Prova continuo (sinusoide a 440Hz) alla Periferica Fisica e Uscita selezionate. Un messaggio di conferma confermerà l'invio, esempio 'Suono di Prova inviato a Fronte'. Il tasto cambierà in 'Cancella il Suono di Prova' e cliccandolo fermerete l'invio del suono.

Suggerimento: Supponete che il computer che userete in teatro ha una scheda audio con tutti i canali di cui avete bisogno ma il computer che usate per progettare la produzione non li ha (useremo i termini 'PC del Teatro' e 'PC a casa'). Con SCS potete comunque settare tutte le periferiche che volete usare anche se non le avete fisicamente, ovvero non avete le '**Periferiche Fisiche'.** Nel vostro 'PC a casa' definirete tutte le periferiche con i **Nomi Usati nelle Cue** che volete e che vi servono per la produzione. Al momento di assegnarle ad una Periferica Fisica potrete assegnare più di una delle vostre Periferiche alla stessa Periferica Fisica. Potete anche assegnarle tutte alla stessa. Quando porterete il File di Cue nel PC del Teatro andrete in **Proprietà della Produzione** e ad ogni Periferica a cui avete dato un nome da usare (**Nome Usato nelle Cue)** potrete adesso assegnare una **Periferica Fisica** opportuna – senza assolutamente dover ritoccare alcuna cue del progetto.

Tasti della Mappa delle Periferiche

I seguenti tasti sono parte del pannello **Periferiche**, non della sotto-sezione **Periferiche di Uscita Audio**. Quindi influiscono su *tutte le proprietà delle periferiche*, di qualsiasi tipo.

Riprova ad Attivare le Periferiche: Se una periferica non è stata inizializzata con successo e quindi il quadratino di controllo **Attiva** non è spuntato, questo tasto sarà attivo. Cliccando su questo tasto SCS riproverà ad inizializzarla.

Applica i Cambiamenti alla Periferica: Questo tasto sarà abilitato se avete fatto cambiamenti al nome o alla mappatura delle periferiche. Infatti ogni cambiamento è considerato temporaneo fino anche non cliccate sul tasto '**Applica i Cambiamenti alla Periferica'**. Quando cliccate questo tasto SCS applicherà i nuovi settaggi a tutte le cue che usano questa periferica. I nuovi settaggi saranno anche registrati *in blocco* nella lista Annulla/Ripeti. Se avete cambiato una delle Periferiche Fisiche SCS vi chiederà se volete salvare i cambiamenti come una nuova Mappa delle Periferiche o applicare tali cambiamenti alla mappa attuale. Questo è per evitare di sovrascrivere inavvertitamente sulla attuale Mappa delle Periferiche mentre state ancora impostando una Periferica Fisica nuova.

Attenzione! Quando applicate i cambiamenti SCS invierà un segnale di *Ferma Tutto* se una qualsiasi cue sta usando la periferica su cui avete fatto i cambiamenti e la chiuderà. Questo permette alle cue interessate di essere riaperte con i nuovi settaggi.

Annulla i Cambiamenti alle Periferiche: Usate questo tasto se non volete applicare i cambiamenti ma volete reintegrare i settaggi della Proprietà della Produzione così com'erano salvati.

Salva Mappa delle Periferiche come: Questo vi permette di salvare la Mappa delle Periferiche attuale con un nuovo nome senza modificare quella già esistente.

Rinomina Mappa delle Periferiche come: Questo tasto vi permette di cambiare il nome della Mappa delle Periferiche attualmente aperta. Vi sarà chiesto il nuovo nome da utilizzare.

Elimina Mappa delle Periferiche: Usate questo tasto per eliminare una Mappa delle Periferiche di cui non avete più bisogno. Il tasto è disabilitato se esiste una sola Mappa delle Periferiche (affinchè almeno una sia in uso).

Prossimo argomento --- Periferiche dell'Audio per i Video

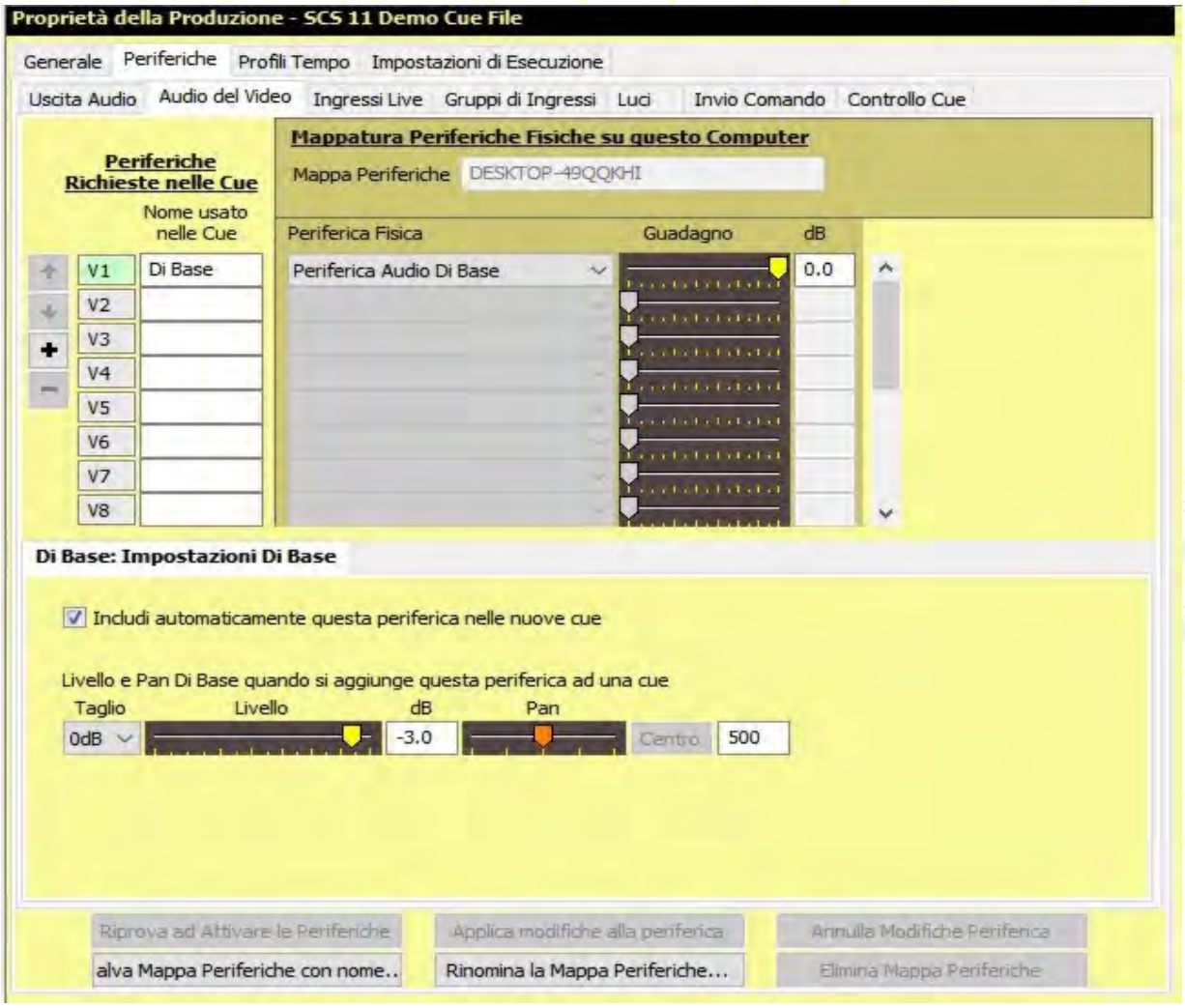
Proprietà della Produzione – Periferiche dell'Audio per i Video

Panoramica

'Audio Video' si riferisce all'uscita audio dei file Video. Se avete scelto TvideoGrabber (TVG) come libreria di riproduzione Video in **Opzioni del Driver Video** allora potete selezionare qualsiasi periferica di uscita DirectSound per l'audio del vostro file video. Anche se in ogni Cue Video/Immagine è permesso scegliere una sola periferica audio, potete usarne una diversa per ogni cue, quindi in questo pannello delle Proprietà della Produzione potete definire tali Periferiche Audio-Video. Se *non utilizzate* TVG allora non potete scegliere la periferica di uscita Audio e l'audio dei file Video sarà sempre inviato alla periferica audio di base di Windows.

Nota: Come detto sopra le periferiche audio dei file video devono essere DirectSound. La libreria di riproduzione video usata da SCS non supporta i canali di uscita ASIO o SoundMan-Server. Inoltre l'uscita audio di un file video non passa attraverso la libreria audio BASS quindi non apparirà nelle barre di visualizzazione di SCS.

Ecco un esempio di Proprietà della Produzione con Periferiche Audio-Video



Inizialmente ci sarà solo una **Periferica Audio-Video** mostrata che sarà usata con il **Nome Usato nelle Cue** 'Di Base' e sarà mappata sulla 'Periferica di Base DirectSound', che è la periferica di base di Windows.

Proprietà e Controlli

Periferiche Richieste nelle Cue Qui dovete identificare ogni periferica di uscita Audio volete usare con le Cue Video/Immagine. Darete a ogni periferica un '**Nome Usato nelle Cue**' che poi sarà usato per selezionarle nelle Cue Video/Immagine.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la stessa Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (V1, V2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio V1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare l'uscita audio dei vostri file Video all'interno delle Cue Video/Immagine.

Campi Specifici per un certo Computer / una certa Mappa delle Periferiche

Mappa delle Periferiche: Questo è un campo di sola visualizzazione che mostra la **Mappa delle Periferiche** attualmente selezionata per questa produzione.

Periferica Fisica: La periferica DirectSound assegnata a questo '**Nome Usato per le Cue'.** Notate che la libreria di Riproduzione Video usata da SCS gestisce solo periferiche DirectSound. Non è possibile selezionare una periferica ASIO o un canale SoundMan-Server. Se selezionate 'Periferica Audio di Base' ciò setterà la mappa con il nome indicato in Nome Usato nelle Cue con l'audio di base di Windows. Questo serve a gestire situazioni in cui una interfaccia audio esterna può essere o non essere connessa per cui Windows potrebbe cambiare la periferica di base autonomamente (a secondo che sia appunto connessa o meno). L'opzione 'Periferica Audio di Base' vi permetterà di usare *qualsiasi* periferica audio Windows stia utilizzando.

Se usate SCS in un ambiente con solo ASIO allora la 'Periferica Audio di Base' potrà essere selezionata ma l'uscita audio dei video sarà silenziata.

Guadagno e dB: Questo è come il Comando Generale del Guadagno per questa uscita fisica in *questa* Mappa delle Periferiche. Normalmente dovreste lasciare il guadagno al valore di base, ovvero il guadagno massimo (0,0dB). Vedete la stessa proprietà in Periferiche di Uscita Audio per altri dettagli.

Impostazioni di Base

Includi-Automaticamente questa periferica quando aggiungi nuove cue: Se questa opzione è selezionata quando aggiungerete una nuova Cue Video/Immagine questa periferica sarà aggiunta automaticamente. Solo una Periferica può avere l'opzione Includi-Automaticamente in quanto le cue Video/Immagine prevedono solo una periferica audio. Notate che questa opzione influenzerà solo le cue future -cambiarla non influenzerà le cue già esistenti.

Livello e pan di base quando aggiungete questa periferica ad una cue: Con questa opzione decidete i valori di base per livello e pan che saranno utilizzati ogni volta che la periferica verrà utilizzata in una cue. Dopo ovviamente tali valori possono essere rivisti.

Tasti della Mappa delle Periferiche

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

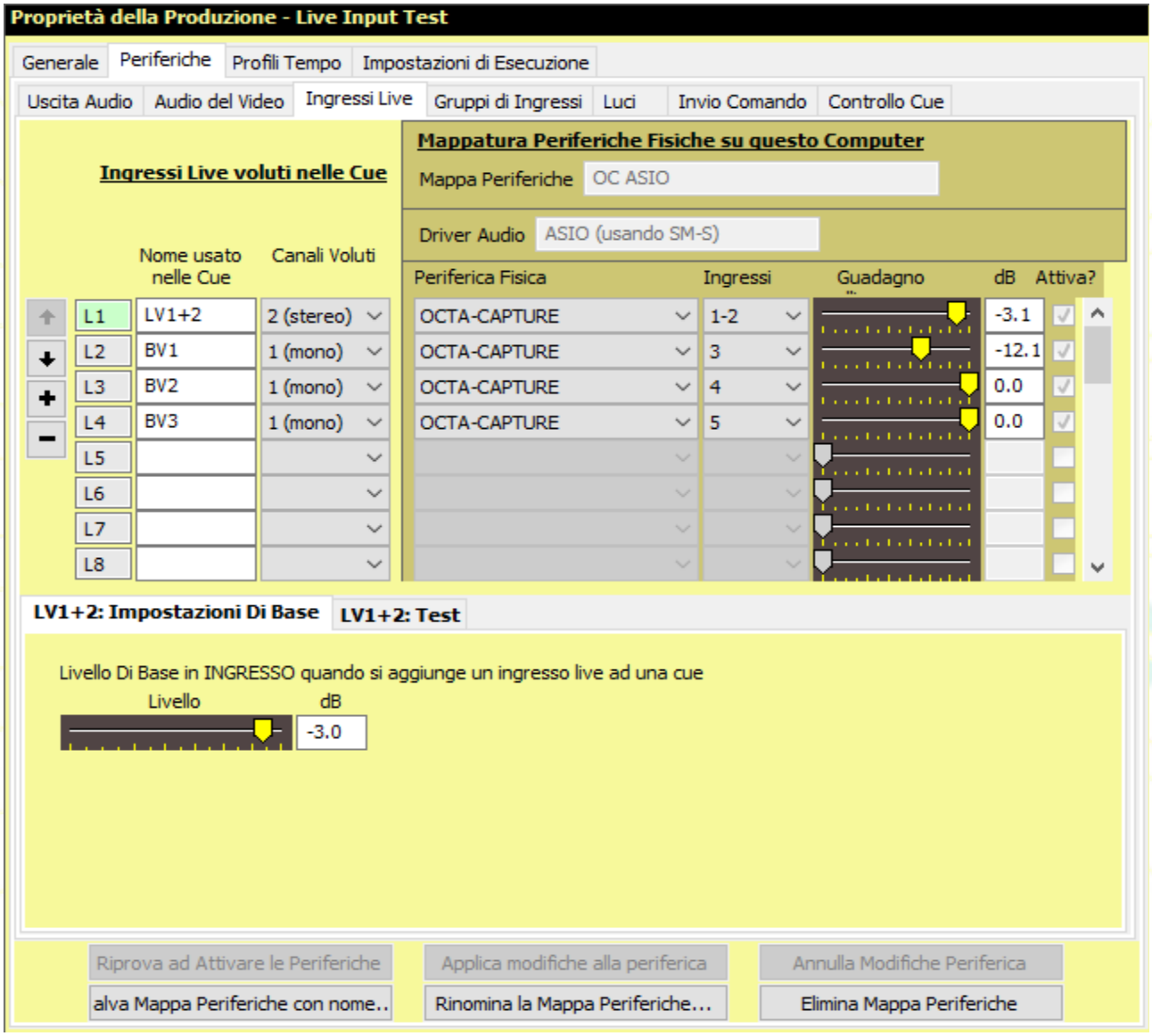
< Argomento precedente (Periferiche di Uscita Audio) | Argomento successivo (Ingressi Live) >

Proprietà della Produzione - Ingressi Live

Gli ingressi live sono disponibili solo con SCS Professional e superiori e se avete installato il SoundMan-Server.

Panoramica

Gli ingressi live vi permettono di ricevere il segnale da microfoni, strumenti, etc... e processarlo usando le Cue Ingresso Live, Cue Cambio Livello e Cue SFR. In questo modo potete usare SCS per esempio per 'accendere' o 'spegnere' microfoni o avere Cue che controllano il livello ed il pan di strumenti o altre sorgenti di suono.
Vi invitiamo tutta via a notare che talvolta con Microfoni e Strumenti avrete bisogno di un controllo più diretto sui livelli per seguire passo passo le variazioni nell'esecuzione; gli Ingressi Live di SCS si adattano più che altro per gestire sorgenti che hanno poche o nessuna variazione dinamica di rilievo durante l'esecuzione della produzione. Sarete voi comunque a valutare l'opportunità di utilizzarle per il vostro progetto.
Ecco un esempio di Proprietà della Produzione per alcuni Ingressi Live:



Proprietà e Controlli

Ingressi Live voluti nelle Cue Qui dovete identificare ogni Ingresso Live volete usare con le Cue di Ingressi Live. Darete a ogni periferica un **Nome** che poi sarà usato per selezionarle nelle Cue di Ingressi Live.	**Periferiche indicate nelle Cue** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (L1, L2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio L1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della **Barra Laterale** nonché per il pannello

delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare ogni Ingresso Live nelle vostre Cue di Ingressi Live.

Canali: Gli Ingressi Live in SCS possono essere mono o stereo, secondo le vostre necessità

Campi Specifici per un certo Computer / una certa Mappa delle Periferiche

Mappa delle Periferiche: Questo è un campo di sola visualizzazione che mostra la **Mappa delle Periferiche** attualmente selezionata per questa produzione.

Driver Audio: Questo è un campo di sola visualizzazione che mostra il Driver Audio attualmente selezionato per questa produzione.

Periferica Fisica: La periferica ASIO assegnata all'Ingresso Live con un certo '**Nome Usato per le Cue'.**

Ingressi: Questa lista a discesa contiene i canali di ingresso ASIO disponibili nella periferica ASIO selezionata. Selezionate i canali di ingresso necessari per questo Ingresso Live.

Guadagno e dB: Questo è come un controllo di Guadagno Generale per questo ingresso fisico in *questa* Mappa delle Periferiche.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare le Periferiche** in basso in questo pannello.

Impostazioni di Base

Livello e pan di base quando aggiungete questo Ingresso Live ad una cue: Con questa opzione deciderete il livello che sarà usato appena l'Ingresso Live viene aggiunta ad una cue. Dopo ovviamente tali valori possono essere rivisti.

Importante: C'è una differenza tra **Guadagno d'Ingresso** e **Livello d'Ingresso**. Questo si spiega bene paragonandoli ai controlli che si trovano in un mixer audio, tipo il *Mackie 3204-VLZ3* mostrato qui accanto.
Il controllo SCS **Guadagno d'Ingresso** è un Guadagno in Ingresso Generale che setta il massimo reale, effettivo, di ingresso.
Il **Livello d'Ingresso** in SCS controlla singolarmente in ogni cue il livello d'ingresso all'interno dell'intervallo concesso da come è impostato il **Guadagno d'Ingresso** (e tenendo conto delle impostazioni di **Livello d'INGRESSO Di Base**).
I controlli di **Guadagno d'Ingresso** e **Livello d'Ingresso** sono 'addittivi' quindi se il Guadagno d'Ingresso è -3.1dB e il Livello d'Ingresso è -3.0dB il valore totale applicato all'ingresso sarà di -6.1dB (ovvero sarà attenuata di 6.1 dB).

Test

Il Pannello di Prova vi permette di avviare un test dell'Ingresso Live selezionato. Con questo potrete confermare che l'ingresso funziona e aggiustare il Guadagno in Ingresso opportuno. *Per favore notate che il livello del testo è controllato dal **Guadagno in Ingresso** e dal **Guadagno d'Uscita** della periferica d'uscita scelta, ma non è influenzato dal **Livello d'Ingresso Di Base**.*
Periferica d'Uscita per il Test: Selezionate una periferica di uscita audio in SCS dalla lista a discesa. Il vostro Ingresso Live sarà inviato a tale uscita audio.
Prova L'Ingresso Live: Cliccate questo per iniziare il test. Ogni segnale ricevuto dovrebbe adesso uscire dall'uscita audio selezionata e tale segnale dovrebbe anche essere visualizzato nell'indicatore VU orizzontale a destra del tasto. Quando lo cliccate il tasto cambia testo in '**Annulla Test**', e cliccando ancora concluderete il test.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

Vedi anche:
Gruppi di Ingressi
Cue Ingresso Live

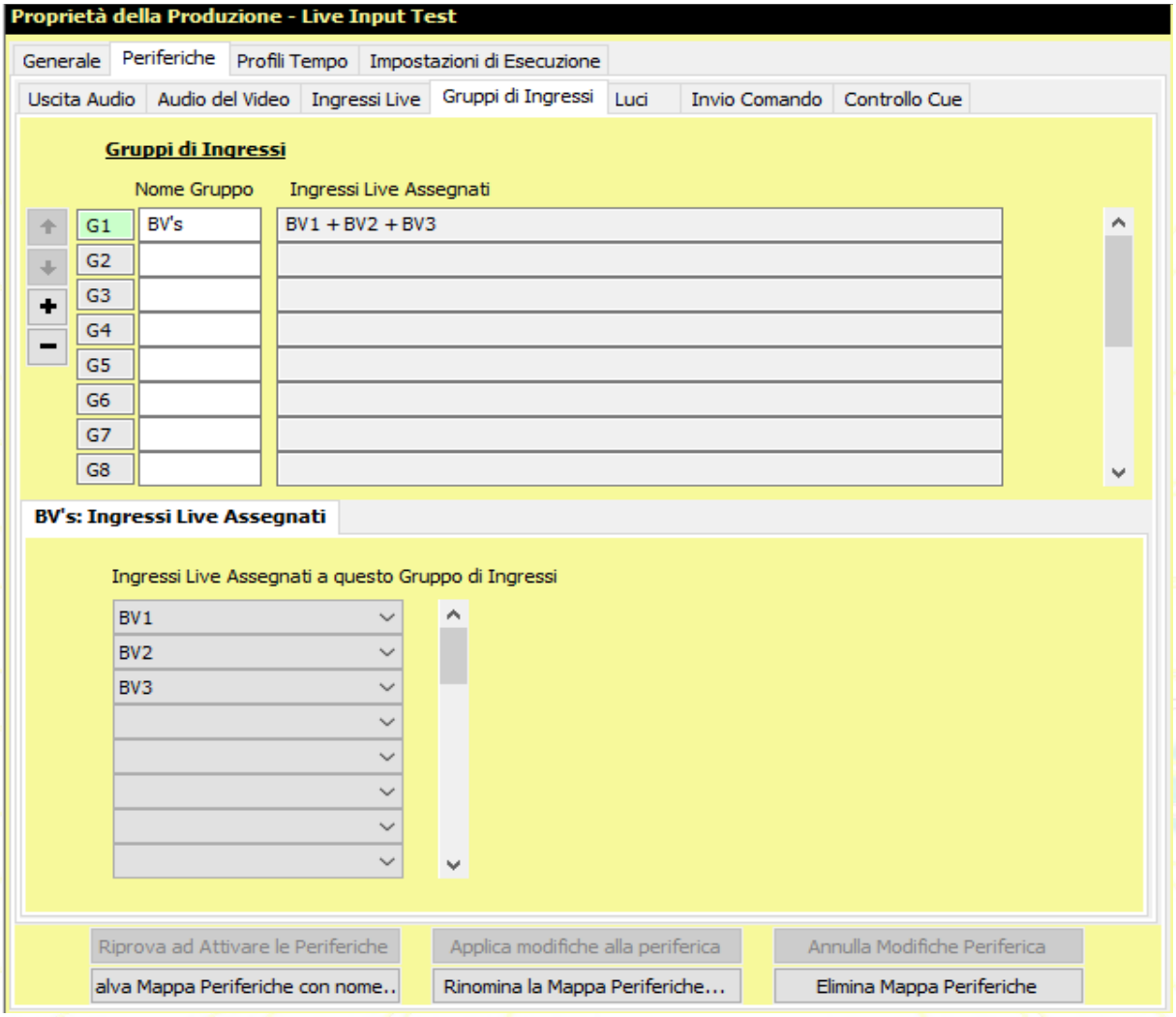
< Argomento precedente (Periferiche di Audio per i Video) | Argomento successivo (Gruppi di Ingressi) >

Proprietà della Produzione – Gruppi di Ingressi

I Gruppi di Ingressi sono usati con gli Ingressi Live e quindi sono solo disponibili con SCS Professional e superiori, e se avete installato il SoundMan-Server.

Panoramica

I Gruppi di Ingressi vi offrono la possibilità di raggruppare diversi Ingressi Live in modo da aggiungere velocemente molti Ingressi Live alle Cue di Ingressi Live, nel caso vogliate usare lo stesso gruppo di Ingressi Live in più di una Cue. L'utilizzo dei Gruppi di Ingressi è facoltativo -potete usare gli Ingressi Live individualmente senza bisogno di raggrupparli.
Ecco un esempio di Proprietà della Produzione per un solo Gruppi di Ingressi:



Proprietà e Controlli

Numerazione dei Gruppi (G1, G2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio G1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Nome del Gruppo: Inserite il nome che volete usare per indicare il Gruppo di Ingressi nelle vostre Cue di Ingressi Live.

Ingressi Live Assegnati: Questo campo di sola visualizzazione vi mostra la lista degli Ingressi Live compresi nel gruppo.

Ingressi Live Assegnati a questo Gruppo di Ingressi: Selezionate gli Ingressi Live che volete includere in questo gruppo scegliendo dalla lista a discesa. Notate che ogni Ingresso Live può anche essere inserito in più di un gruppo.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

< Argomento Precedente (Ingressi Live) | Argomento Successivo (Periferiche Luci - DMX) >

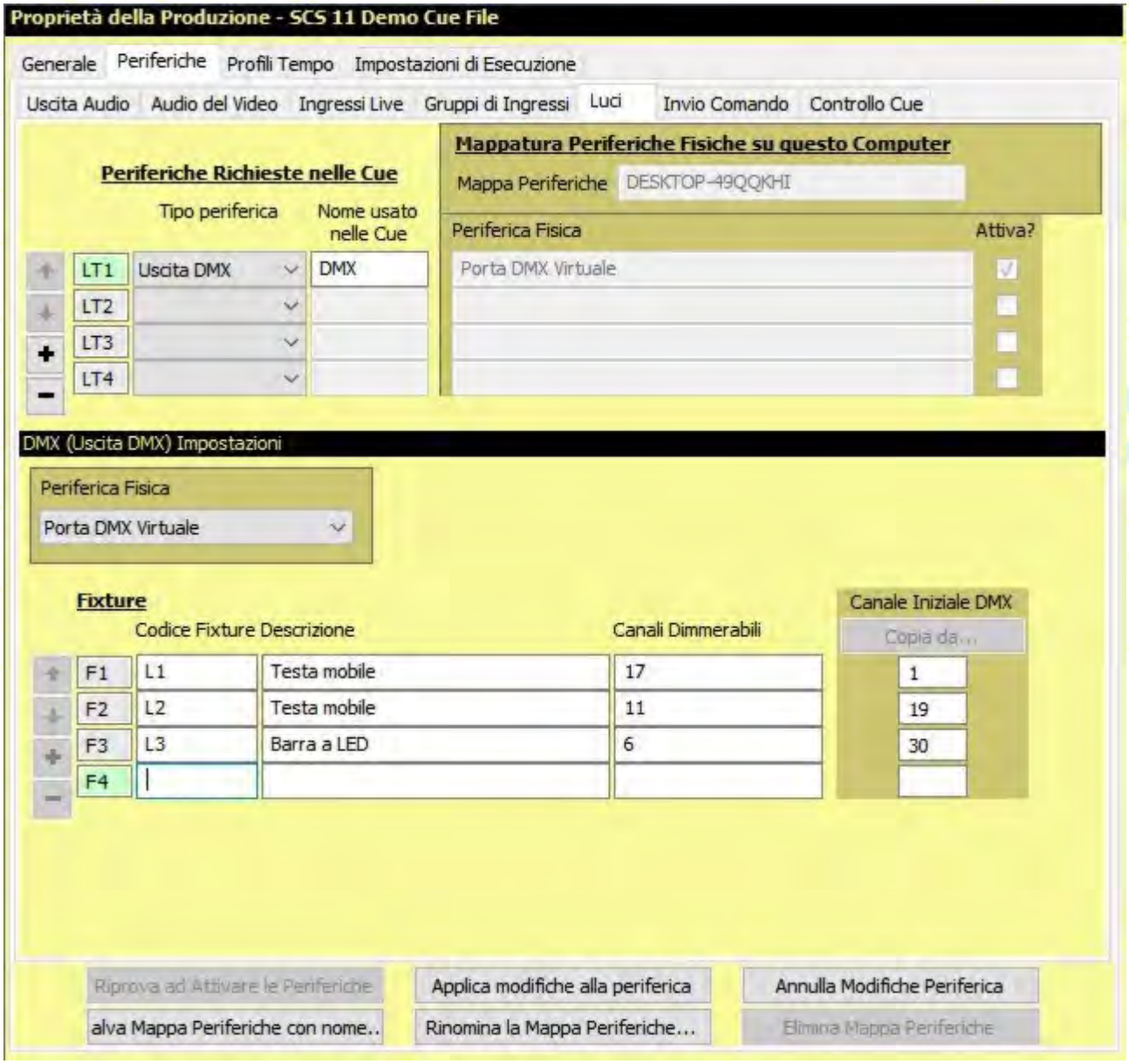
Proprietà della Produzione – Periferiche Luci - DMX

Le periferiche Luci sono disponibili solo con SCS Professional e superiori. Per un completo supporto delle funzioni DMX avrete bisogno di SCS Professional Plus o superiore. Con SCS Professional siete limitati ad usare i canali DMX da 1 a 16 soltanto.

Panoramica

Nota: SCS supporta l'Invio Comando DMX solo tramite le seguenti periferiche esterne della ENTTEC e FTDI (www.enttec.com e www.ftdichip.com):
ENTTEC DMX USB PRO MK2
ENTTEC DMX USB PRO
ENTTEC OPEN DMX USB
FTDI USB-RS485 cable
Il cavo **FTDI USB-RS485** è compatibile con **ENTTEC OPEN DMX USB**.
L'installazione del driver D2XX per una qualsiasi delle suddette periferiche dovrebbe installare il file ftd2xx.dll. Se SCS non può trovare tale file come libreria caricabile allora la funzione DMX non sarà abilitata.

In SCS potete settare Cue Luci per controllare qualsiasi apparecchio DMX.
Ecco un esempio di Proprietà della Produzione per le Periferiche Luci (come usato nella produzione *Summer of the Seventeenth Doll di* Ray Lawler):



Proprietà e Controlli

Periferiche Richieste nelle Cue	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer**
Qui dovete identificare ogni periferica che volete usare con le Cue Luci. Selezionate il **Tipo di Periferica** e date a ogni periferica un **Nome Usato nelle Cue** che poi sarà usato per selezionarla nelle Cue Luci.	Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (LT1, LT2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio LT1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare tali periferiche nelle vostre Cue Luci. Notate che SCS propone un nome di base tratto dal Tipo di Periferica ma potete cambiarlo a vostro piacimento.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica (sotto a Mapping....**)**: La periferica fisica assegnata a questa selezione con un certo **'Nome Usato per le Cue'.** Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare le Periferiche** in basso in questo pannello.

Periferica Fisica (sotto impostazioni DMX**):** Selezionate la periferica DMX necessaria dalla lista a discesa. Le voci disponibili nella lista dipendono dalle periferiche installate e anche dal fatto che siano accese o no. Alla fine della lista troverete anche **'Porta DMX Virtuale'.** Selezionando questa voce potrete iniziare a programmare le Cue Luci anche se non avete ancora una periferica DMX installata.

Porta DMX: Questo campo appare solo per le periferiche che hanno più di una Porta di Uscita DMX (attualmente solo ENTTEC DMX USB PRO MK2). Inoltre viene visualizzato solo con la licenza **SCS Professional Plus** o superiori. Selezionate la Porta che deve essere utilizzata dalla Periferica Luci nelle vostre Cue Luci.

DMX Refresh Rate: Questo campo appare solo per ENTTEC *OPEN DMX USB* o periferiche equivalenti. Se una periferica *OPEN DMX USB* o equivalente viene usata nelle Cue Luci allora SCS deve costantemente aggiornare i valori dei canali DMX che vengono inviati alla periferica. Questo non è necessario con *DMX USB PRO* or *DMX USB PRO MK2* in quanto queste periferiche gestiscono l'aggiornamento da sole, internamente. Il campo **DMX Refresh Rate** indica la frequenza necessaria di questo aggiornamento. Di base è 40 fps (frames per secondo), ma potete selezionare un livello più basso, fino a 25 fps. Il supporto tecnico di ENTTEC da questo consiglio: “40fps è l'ideale ma è meglio lasciare la possibilità di scendere fino a 25fps nel caso qualche apparecchiatura non funzioni con 40fps”.

Nota: Se è disponibile più di una Porta DMX (vedi sopra) e volete usarne più di una nella vostra produzione allora dovrete settare una Periferica Luci per ogni porta. Ogni Cue Luci (o sub-cue) può inviare segnali DMX a una Periferica Luci, ma potete avere più cue che inviano il segnale a più Periferiche Luci.

Fixtures

In questa sezione entrate nei dettagli delle apparecchiature illuminotecniche (proiettori, teste mobili, fari LED, etc...chiamate genericamente 'Fixtures') che usate. Anche se SCS non comprende ancora una libreria per tali apparecchi, specificare gli oggetti in uso renderà la vostra programmazione molto più semplice e più facile da utilizzare in diverse sale e teatri.
Tuttavia gli 'apparecchi in uso' sono legati a una certa Periferica Luci, quindi, per esempio, se usate entrambe le porte di un ENTTEC DMX PRO USB MK2 allora dovete assegnare ad ogni 'apparecchio in uso' la periferica corretta. Non c'è praticamente limite al numero di apparecchiature che potete inserire -la lista mostrata crescerà man mano che aggiungete nuovi apparati illuminotecnici.

Codice dell'Apparecchiatura: Inserite un codice per indicare in modo unico questo apparecchio. Userete il **Codice dell'Apparecchiatura** quando costruite le vostre Cue Luci e ci raccomandiamo di utilizzare codici corti. Questo perché potreste voler mandare certi valori DMX allo stesso canale in più Apparecchi e tenere il Codice dell'Apparecchiatura corto rende più semplice l'inserimento e ogni eventuale modifica. Per esempio per impostare l'intensità di tutte le teste mobili nella schermata sopra, potete inserire “L1-L2:2@75” -un comando breve e semplice che significa “Imposta il canale 2 delle apparecchiature da L1 a L2 al 75%” ovvero “imposta il canale DMX 2 e 20 al 75%”.

Descrizione: Inserite una descrizione per questa apparecchiatura.

Canali con Dissolvenza: Se si prevede che un'apparecchiatura possa essere spenta o accesa sfumando (cioè con una dissolvenza) è importante indicare a SCS quali canali possono effettuare questa dissolvenza e quali non devono. Nei tanti canali delle fixtures moderne, come le teste mobili, alcuni si riferiscono alla posizione o al disegno o al colore e durante una dissolvenza di intensità non vogliamo che questi valori cambino ma che cambi solo il livello di luce. I numeri corrispondenti ai **Canali 'Dissolvibili'** possono essere inseriti uno ad uno separandoli con una virgola (es 1,7,8) o un trattino (es 1-3), o anche una combinazione dei due (es 1,3-6,12-14). In pratica, molto probabilmente, avrete bisogno di inserire un solo canale o pochi di più.
Esempio 1: Nella sala per la produzione indicata sopra, le teste mobili erano MAC 350 Entours, ognuna configurata con 17 canali DMX per controllarle. Il 2° canale di ogni MAC 350 è quello dell'intensità, quindi solo il 2° canale di ogni apparecchiatura (in questo caso) dovrà essere impostato come 'Dissolvibile'.
Esempio 2: I classici PAR LED hanno spesso solo 3 canali (Rosso, Verde e Blu) e tutti e tre devono essere messi come 'Dissolvibili' per veder sfumare la luce.
Quando una Cue Luci avrà una Dissolvenza in Uscita (per esempio per andare al buio alla fine di una scena) solo i canali che riguardano l'intensità della luce andranno a 0 lasciando tutti gli altri invariati.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

< Argomento Precedente (Gruppi di Ingressi) | Argomento successivo(Periferiche di Invio Comando - MIDI) >

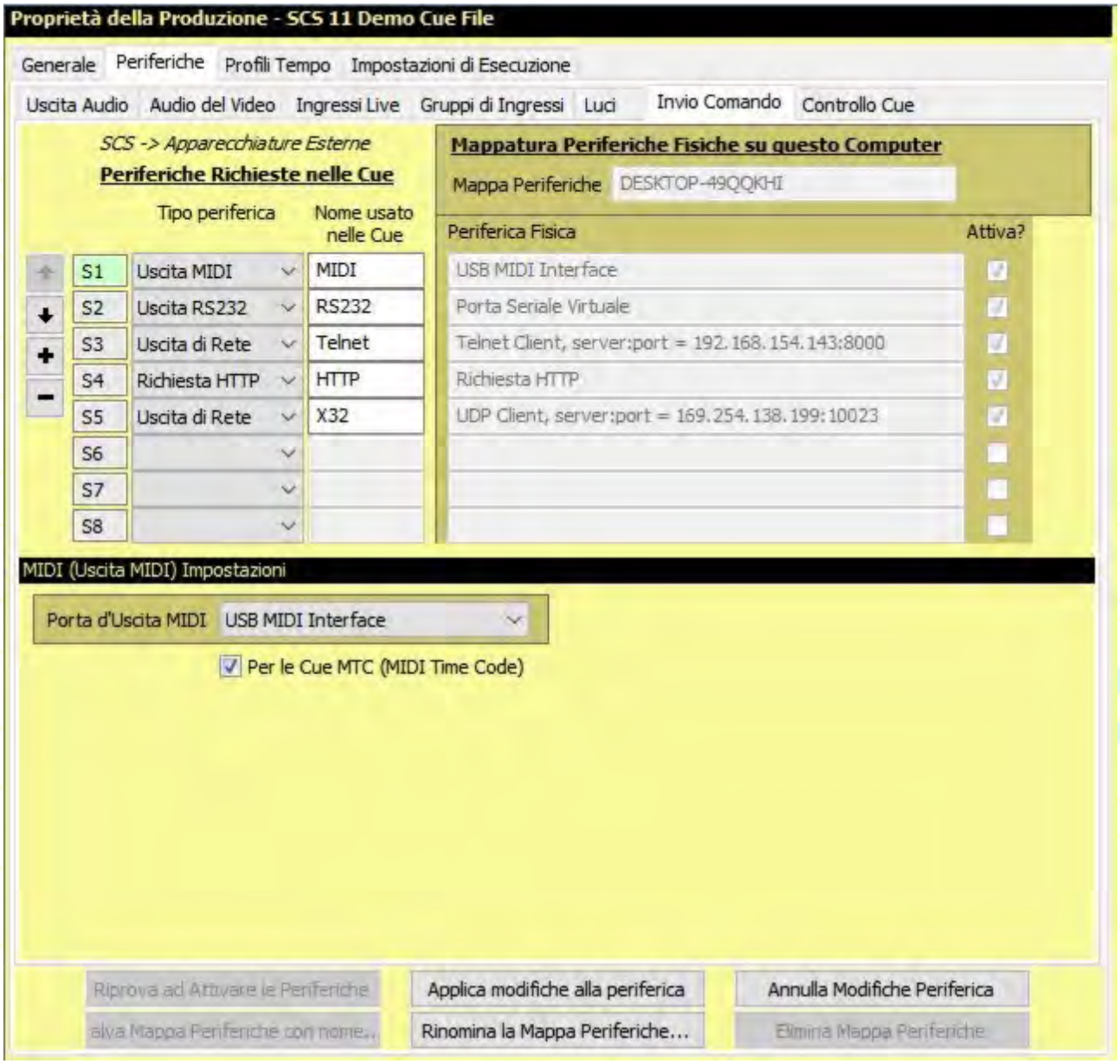
TUTTO SOTTO CONTROLLO

Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando – MIDI

Le Periferiche di Invio Comando MIDI sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Con SCS potete creare delle Cue di Invio Comando per mandare comandi ad apparecchiature esterne come un mixer audio o una console luci, ad esempio per azionare scene già programmate con un complesso disegno luci o scene audio con specifici settaggi di microfoni e strumenti. Possono essere usate anche per inviare segnali ad altri software su altri computer. Vedete Cue Invio Comando per dettagli. La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una periferica MIDI.



Proprietà e Controlli

Periferiche Richieste nelle Cue Qui dovete identificare ogni periferica che volete usare con le Cue di Invio Comando. Selezionate il **Tipo di Periferica** e date a ogni periferica un **Nome Usato nelle Cue** che poi sarà usato per selezionarle nelle Cue di Invio Comando.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso. Nel caso non ci siano periferiche disponibili per questo tipo potete selezionare una periferica virtuale. Questo vi permette di impostare la vostra produzione anche senza avere a disposizione la periferica richiesta.

Numerazione delle Periferiche (S1, S2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio S1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Invio Comando supportate dal vostro livello di licenza. Questa pagina della guida utilizza come esempio le periferiche '**MIDI Out**'.
Nota: Se avete bisogno del **MIDI Thru** (cioè lasciar passare qualsiasi segnale in arrivo nella porta MIDI In verso la porta MIDI Out) selezionate **MIDI Thru** come **Tipo di Periferica**.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare tali periferiche nelle vostre Cue di Invio Comando. Notate che SCS propone un nome di base tratto dal Tipo di Periferica ma potete cambiarlo a vostro piacimento.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa selezione con un certo '**Nome Usato per le Cue'.** Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Porta MIDI In: Questo appare solo se avete selezionato **MIDI Thru** come **Tipo di Periferica**. Selezionate la Porta MIDI In dall'elenco. Le voci disponibili dipendono dalle periferiche installate e se sono accese o spente. Alla fine della lista trovate 'Porta MIDI In Virtuale'. Selezionando questa voce potrete selezionare MIDI Thru anche se non in realtà non avete una Porta MIDI In a disposizione.

Porta MIDI Out: Selezionate la porta dall'elenco a discesa. Le voci disponibili dipendono dalle periferiche installate e se sono accese o spente. Alla fine della lista trovate 'Porta MIDI Out Virtuale'. Selezionando questa voce potrete creare Cue di Invio Comando anche se in realtà non avete una Porta MIDI Out a disposizione.

Altre impostazioni MIDI Out

Per MTC (MIDI Time Code -'Codice temporale MIDI'): Se volete usare questa periferica MIDI per inviare un codice temporale MIDI (MIDI Time Code) selezionate questa opzione. Solo una periferica può essere selezionata per MTC e deve ovviamente essere una periferica di MIDI Out. La periferica segnata con 'Per MTC' sarà visualizzata nelle Cue MTC che la utilizzano. La periferica potrà anche essere usata per Cue di Invio Comando se necessario potendo così inviare anche messaggi MIDI durante la sequenza MTC. Nota: Questa funzione non è disponibile per le periferiche MIDI Thru. Questo perché MTC è generato da un high-priority thread (dettaglio tecnico riferito al linguaggio di programmazione) che non gestisce le Porte MIDI In.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

Vedi anche: MIDI Time Code

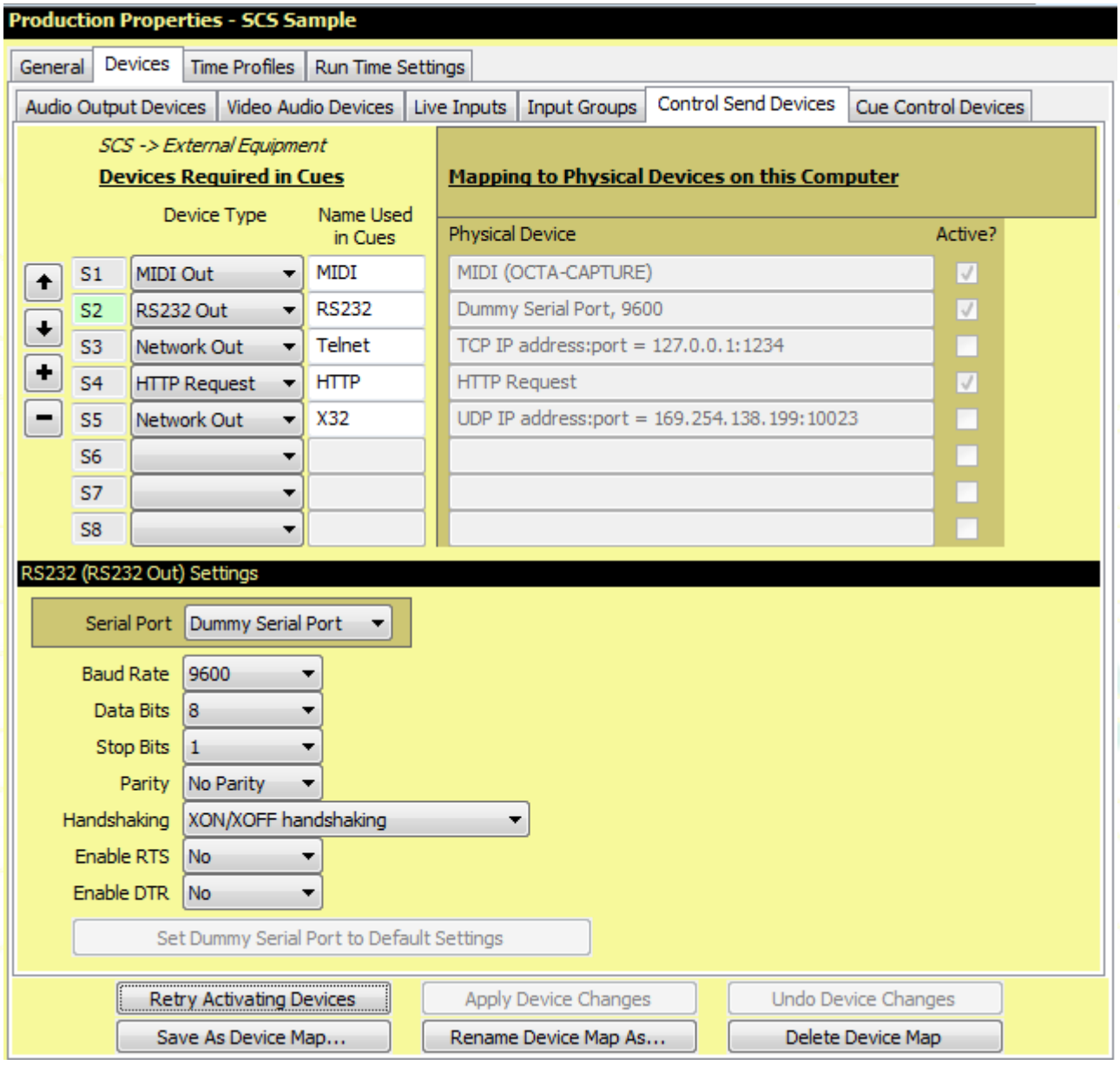
< Argomento Precedente (Periferiche Luci - DMX) | Argomento Successivo (Periferiche di Invio Comando - RS232) >

Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando – RS232

Le periferiche di Invio Comando RS232 sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Con SCS potete creare delle Cue di Invio Comando per mandare comandi ad apparecchiature esterne come un mixer audio o una console luci, ad esempio per azionare scene già programmate con un complesso disegno luci o scene audio con specifici settaggi di microfoni e strumenti. Possono essere usate anche per inviare segnali ad altri software su altri computer. Vedete Cue Invio Comando per dettagli. La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una periferica RS232.



Proprietà e Controlli

Periferiche Richieste nelle Cue Qui dovete identificare ogni periferica che volete usare con le Cue di Invio Comando. Selezionate il **Tipo di Periferica** e date a ogni periferica un **Nome** che poi sarà usato per selezionarle nelle Cue di Invio Comando.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso. Nel caso non ci siano periferiche disponibili per questo tipo potete selezionare una periferica virtuale. Questo vi permette di impostare la vostra produzione anche senza avere a disposizione la periferica richiesta.

Numerazione delle Periferiche (S1, S2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio S2 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Invio Comando supportate dal vostro livello di licenza. Questa pagina della guida utilizza come esempio le periferiche 'RS232'.

Nomi Usati nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare tali periferiche nelle vostre Cue di Invio Comando. Notate che SCS propone un nome di base tratto dal Tipo di Periferica ma potete cambiarlo a vostro piacimento.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa selezione con un certo '**Nome Usato per le Cue'.** Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Porta Seriale: Selezionate la Porta Seriale dall'elenco. Le voci disponibili dipendono dalle periferiche installate e se sono accese o spente. SCS cerca porte seriali nell'intervallo tra COM1-COM32. Alla fine della lista trovate 'Porta Seriale Virtuale'. Selezionando questa voce potrete creare Cue di Invio Comando RS232 anche se non in realtà non avete una Porta Seriale a disposizione.

Altre impostazioni RS232

Baud Rate: Selezionate il valore necessario dalla lista. Tale valore deve rispecchiare le impostazioni nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base tale valore è 9600.

Data Bits: Selezionate il valore necessario dalla lista. Tale valore deve rispecchiare le impostazioni nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base tale valore è 8bit.

Stop Bits: Selezionate il valore necessario dalla lista. Tale valore deve rispecchiare le impostazioni nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base tale valore è 1 bit di stop.

Parity: Selezionate l'impostazione necessaria. Tale impostazione deve essere la stessa nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è 'No Parity'.

Handshaking: Selezionate il protocollo necessario. Tale protocollo deve essere lo stesso nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è XON/XOFF. (Per *AMX Netlinx Control Systems*, impostatelo a 'No Handshaking').

Abilita RTS: Selezionate l'impostazione necessaria di 'Richiesta per l'Invio'. Deve essere impostata uguale nalla periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è 'No' (RTS non abilitato).

Abilita DTR: Selezionate l'impostazione necessaria di 'Terminale Dati Pronto'. Deve essere impostata uguale nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è 'No' (DTR non abilitato)..

Imposta la <Porta Seriale> al settaggio di base: Cliccando questo tasto riporterete la porta seriale in oggetto ai valori di base.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

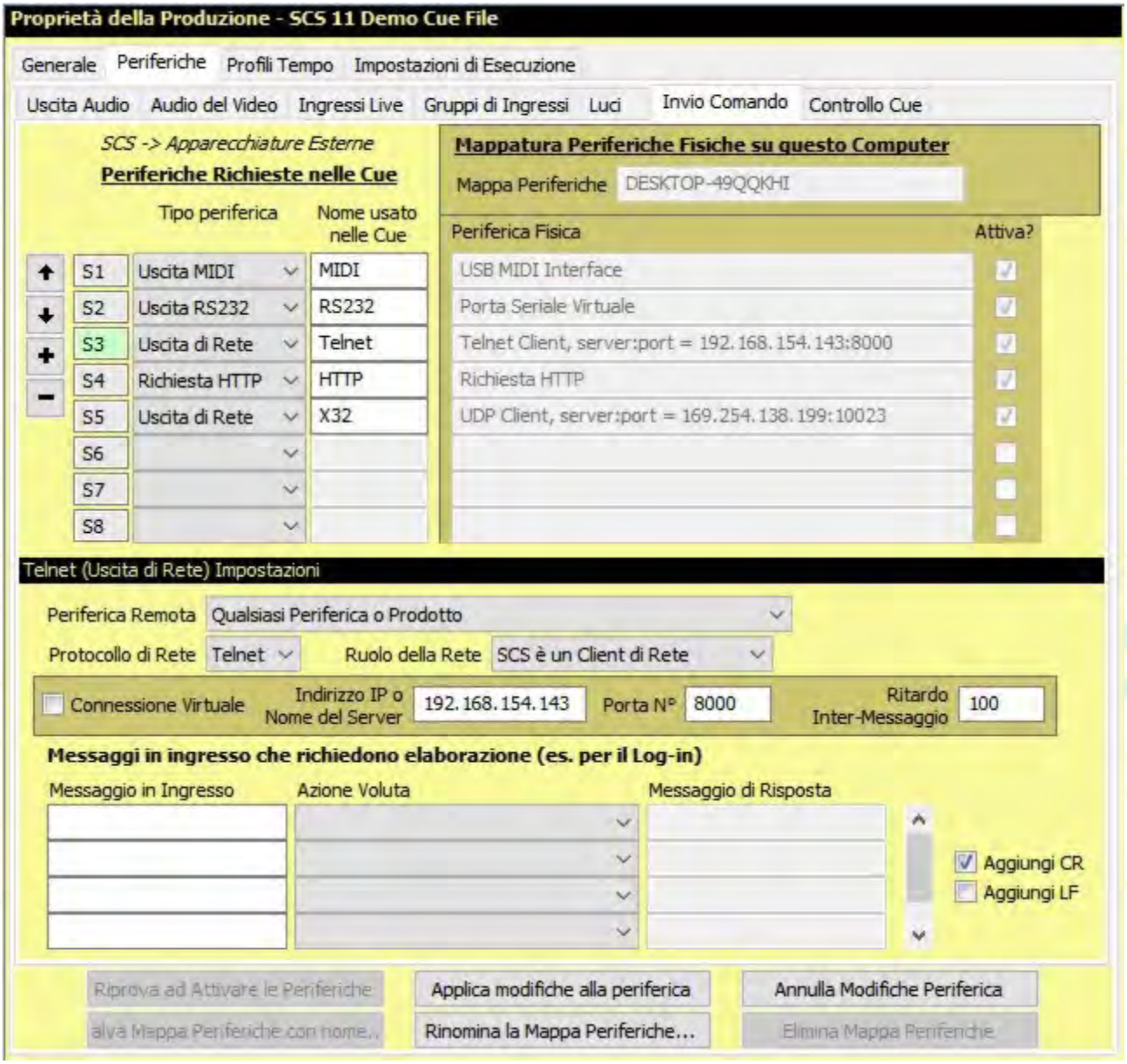
< Argomento precedente (Periferiche di Invio Comando - MIDI) | Argomento successivo (Periferiche di Invio Comando - Network) >

Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando – Network

Le periferiche di Invio Comando Network (Telnet/UDP) sono disponibili solo con SCS Professional Plus e superiori.

Panoramica

Con SCS potete creare delle Cue di Invio Comando per mandare comandi ad apparecchiature esterne come un mixer audio o una console luci, ad esempio per azionare scene già programmate con un complesso disegno luci o scene audio con specifici settaggi di microfoni e strumenti. Possono essere usate anche per inviare segnali ad altri software su altri computer. Vedete Cue Invio Comando per dettagli. La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una periferica di Rete (Network).



Proprietà e Controlli

Periferiche Richieste nelle Cue Qui dovete identificare ogni periferica che volete usare con le Cue di Invio Comando. Selezionate il **Tipo di Periferica** e date a ogni periferica un **Nome Usato nelle Cue** che poi sarà usato per selezionarle nelle Cue di Invio Comando.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (S1, S2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio S3 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla

riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Invio Comando supportate dal vostro livello di licenza. Questa pagina della guida utilizza come esempio le periferiche 'Network Out'.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare tali periferiche nelle vostre Cue di Invio Comando. Notate che SCS propone un nome di base tratto dal Tipo di Periferica ma potete cambiarlo a vostro piacimento.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa selezione con un certo **'Nome Usato per le Cue'.** Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Altre impostazioni Network (della Rete)

Periferica Remota: Lo scopo di questo campo è di semplificare la configurazione di SCS per le periferiche in commercio più comuni. I seguenti prodotti sono attualmente compresi nella lista:
Qualsiasi periferica
SCS su un altro computer
Proiettore PJLink Controlled
Proiettore PJNet Controlled
Behringer X32 Mixer Digitale
Altre periferiche OSC
LightFactory

Le Periferiche Remote *PJLink e PJNet* vengono trattate in modo simile da SCS. La differenza è solo che la porta di base per *PJLink è* 4352, e per *PJNet è* 10000, e anche per la Password di base per *PJLink è* JBMIAProjectorLink.
Se la **Periferica Remota** è il *Mixer Digitale Behringer* allora quando SCS stabilisce una connessione UDP con il mixer recupera i nomi dei **canali, scene, cue** e **snippets**. E tutti questi saranno quindi disponibili per essere usati nella Cue Invio Comando.

Protocollo di Rete (Network Protocol): Questo campo sarà presettato e disabilitato per certe periferiche remote. Se il campo è abilitato selezionate *Telnet* o *UDP* secondo come richiesto dalla periferica o apparecchio in uso.

Ruolo della Rete (Network Role): Questo campo sarà presettato e disabilitato per certe periferiche remote. Se il campo è abilitato selezionate il Ruolo della Rete o tipo di connessione come segue:
SCS è il Client della Rete: Selezionate questo se SCS agirà come Client. Un 'Client' in una rete significa che SCS proverà a connettersi con un certo Server (come descritto sotto).
SCS è il Server della Rete: Selezionate questo se SCS agirà come Server. Un 'Server' in una rete significa che SCS ascolterà da una certa porta in attesa di una richiesta di connessione da parte di un 'Client'.
Connessione di Rete Virtuale: Selezionate questa opzione se volete creare le vostre Cue di Invio Segnali Rete ma senza avere attualmente una connessione di rete disponibili sul computer in uso.

Campi Specifici per un certo Computer

Nome del Server o Indirizzo IP e N° della Porta: Questi campi appaiono se *SCS è un Client*. Nel campo **Nome del Server o Indirizzo IP** inserite il nome della rete o il relativo indirizzo IP. Nel **N° della Porta** inserite il numero della porta in cui il server sarà in ascolto. Il campo **N° della Porta** può essere presettato e disabilitato per certe periferiche remote. **Nome del Server o Indirizzo IP** *non è mai* presettato o disabilitato.

Ascolta sulla Porta N°: Questo campo appare solo se *SCS è un Server Telnet*. Inserite il numero della porta su cui SCS deve ascoltare nuovi messaggi. **Ascolta sulla Porta N°** può essere presettato e disabilitato per certe periferiche remote.

Password: Questo campo è mostrato solo per le periferiche remote *PJLink* e *PJNet*. Per *PJLink*, se la periferica (proiettore) è impostata per non avere autenticazione ('Security Off') allora la **Password** non è usata e si può lasciare il campo vuoto. Se l'autenticazione è abilitata ('Security on') allora la **Password** deve essere esattamente quella usata nella configurazione della periferica. Se la **Password** non corrisponde un messaggio di errore 'ERRA' sarà inviato dalla periferica quando SCS risponde ad un messaggio "PJLINK 1". *PJNet* invia un “Hello" quando SCS stabilisce una connessione e SCS risponde con un messaggio che

contiene ciò che avete inserito nel campo **Password**.

Messaggi che richiedono di essere elaborati (esempio un Log-in di accesso): Questi campi (non mostrati nella schermata sopra) possono essere presettati e disabilitati per certe periferiche remote o completamente nascosti nel caso siano irrilevanti. Per la maggior parte dei Serve di Rete a cui invierete messaggi con Invio Comando, questi campi NON avranno bisogno di essere definiti e potrete lasciarli in bianco. Questa funzionalità fu aggiunta inizialmente ad SCS per gestire l'apertura e la chiusura dell'Oscuratore di un proiettore Sanyo (tipo l'XM150 o WM5500). Queste azioni sull'Oscuratore potevano essere controllate tramite una connessione Ethernet utilizzando Telnet, inviando C0E per aprire l'Oscuratore e C0D per chiuderlo. Tuttavia inviando uno di questi comandi il proiettore poteva rispondere richiedendo una password, ovvero inviando al Client (SCS) il messaggio "PASSWORD:". Il Client quindi doveva rispondere con la giusta password. L'esempio mostrato nella schermata sopra illustra questa situazione.

Messaggi in Entrata: Si possono monitorare fino a 4 messaggi in entrata. Inserite il numero di messaggi in entrata che necessitano di essere processati da voi supposto. Nel cercare la corrispondenza degli effettivi messaggi in entrata SCS ignora maiuscole e minuscole, spazi, accapo e avanzamento riga. Tutti gli altri carattere invece devono essere inseriti per poter avere una corrispondenza.

Azione Richiesta: Se avete inserito un **Messaggio In entrata**, allora selezionate l'**Azione Richiesta** per questo Messaggio in Entrata. Se scegliete '*Invia una Risposta*' inserite allora il **Messaggio Di Risposta** richiesto nel prossimo campo. Notate che è permesso anche un Messaggio di Risposta vuoto. Se in **Azione Richiesta** avete selezionato '*Periferica ora pronta a ricevere comandi'* allora ricevere questo Messaggio In Entrata indica ad SCS che la periferica remota è ora pronta per ricevere messaggi di Invio Comando da parte di SCS.

Messaggio di Risposta: Inserite le rispettive risposte per i **Messaggi in Entrata** in cui **Azione Richiesta** è settato a '*Invia una Risposta*'. E' permessa anche una risposta vuota.

Aggiungi CR? Se i **Messaggi di Risposta** devono essere determinati da CR (Hex 0D) allora selezionate questo quadratino di scelta, che *è* l'impostazione di base.

Aggiungi LF? Se i **Messaggi di Risposta** devono essere determinati da LF (Hex 0A) allora selezionate questo quadratino di scelta, che *non è* l'impostazione di base.

Video Proiettori: Molti tipi di video proiettori supportano il controllo Telnet per azioni come apertura e chiusura oscuratore, sebbene nella documentazione allegata questi comandi vengono definiti come Video Spento On e Video Spento Off. I proiettori che abbiamo testato usano tutti gli stessi comandi Telnet e anche la stessa porta Telnet ed il motivo sembra essere perché utilizzano tutti software **PJLink** o **PJNet**, sebbene non troverete un riferimento diretto a questo software.
Accensione del Video Proiettore: Notate che SCS non accenderà automaticamente il video proiettore, quindi per le periferiche PJLink o PJNet ci raccomandiamo di inviare inizialmente l'apposito messaggio di Invio Comando che faccia accendere il proiettore. Per PJLink è **%1POWR 1** (notate lo spazio dopo POWR), e per PJNet è **C00**.
Spegnimento del Video Proiettore: Lo spegnimento di un video proiettore di solito richiede la conferma dell'azione e questo vale anche quando usate il comando Telnet PJNet **C02 –** in pratica dovete inviarlo due volte. Il modo più veloce di farlo con una Cue Invio Comando Telnet è specificare il messaggio ASCII C02 in due linee consecutive.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

Crediti

Grazie a Mikk Mengel, Brian O'Connor, Jörg Deitz e Hannu Ahtikari per la loro collaborazione sulle specifiche dei video proiettori.

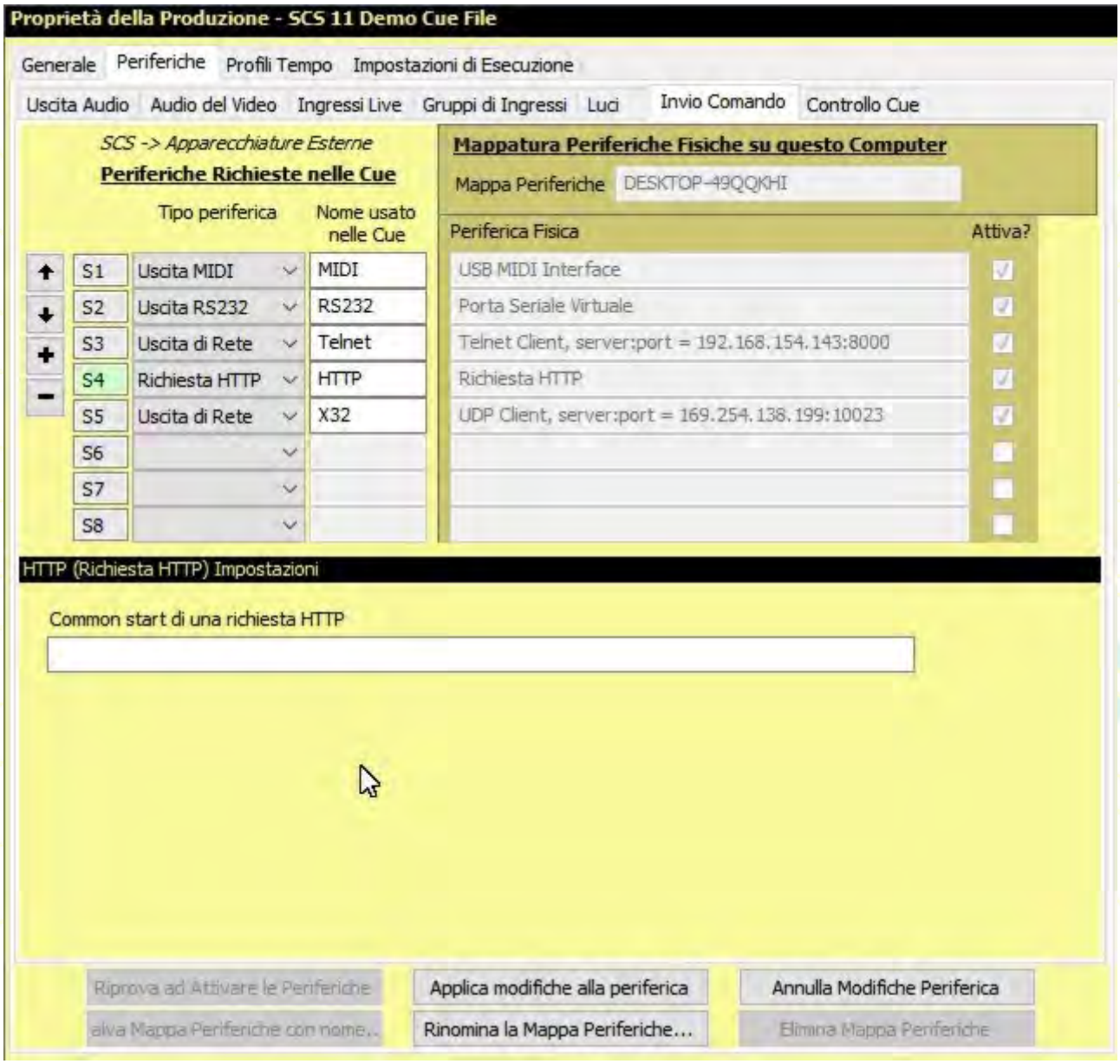
< Argomento precedente (Periferiche di Invio Comando - RS232) | Argomento successivo (Periferiche di Invio Comando - HTTP) >

Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando – HTTP

Le periferiche di Invio Comando HTTP sono disponibili solo con SCS Professional Plus e superiori.

Panoramica

Con SCS potete creare delle Cue di Invio Comando per mandare comandi ad apparecchiature esterne come un mixer audio o una console luci, ad esempio per azionare scene già programmate con un complesso disegno luci o scene audio con specifici settaggi di microfoni e strumenti. Possono essere usate anche per inviare segnali ad altri software su altri computer. Vedete Cue Invio Comando per dettagli. La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una 'periferica' di Richiesta HTTP. Questa in realtà non è una 'periferica'. Ogni messaggio di richiesta HTTP che è inviato da una Cue di Invio Comando è come inserire lo stesso messaggio nel campo URL di un browser web.



Proprietà e Controlli

Periferiche Richieste nelle Cue Qui dovete identificare ogni periferica che volete usare con le Cue di Invio Comando. Selezionate il **Tipo di Periferica** e date a ogni periferica un **Nome Usato nelle Cue** che poi sarà usato per selezionarle nelle Cue di Invio Comando.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (S1, S2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio S4 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla

riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Controlli della Barra Laterale: Diversi controlli sono disponibili per permettervi di cambiare facilmente l'ordine delle periferiche, nello stesso modo descritto per le Periferiche di Uscita Audio.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Invio Comando supportate dal vostro livello di licenza. Questa pagina della guida utilizza come esempio le periferiche 'Richiesta HTTP'.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare tali periferiche nelle vostre Cue di Invio Comando. Notate che SCS propone un nome di base tratto dal Tipo di Periferica ma potete cambiarlo a vostro piacimento.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa selezione con un certo '**Nome Usato per le Cue'.** Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Altre impostazioni Richiesta HTTP

Inizio comune delle Richieste HTTP: Questo campo è opzionale ma è raccomandato se tutte le vostre richieste HTTP saranno mandate alla stessa destinazione. L'esempio sopra mostra come potete settare questo campo per mandare messaggio a vMix (software di missaggio video vmix.com). La API vMix definisce le funzioni che possono essere chiamate, tipo http://127.0.0.1:8080/api/?Function=QuickPlay. Specificando questo 'inizio comune', ogni singola Cue di Invio Comando richiederà solo la funzione interessata, in questo caso 'QuickPlay'.

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

< Argomento precedente – Periferiche di Invio Comando – Network | Argomento successivo (Periferiche di Controllo Cue - MIDI) >

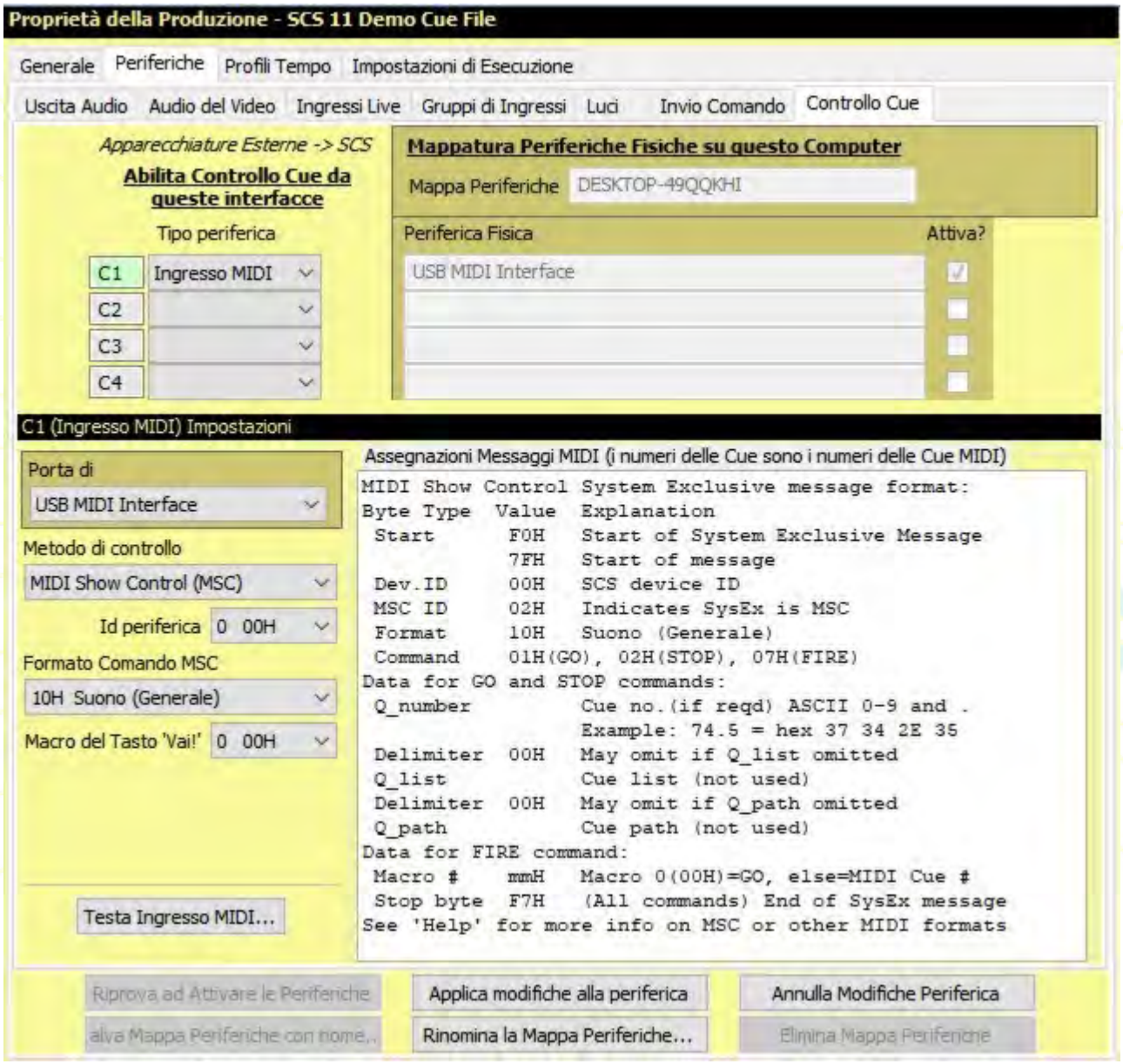
Proprietà della Produzione – Periferiche di Controllo Cue – MIDI

Le Periferiche di Controllo Cue sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Se volete controllare le Cue SCS inviando messaggi MIDI da una periferica esterna allora inserite tutti i dettagli come **Periferica di Controllo Cue**. La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso e per le periferiche MIDI dipende anche dal Metodo di Controllo. L'esempio mostrato riguarda una periferica MIDI con un Metodo di Controllo 'MIDI Show Control (MSC)'.

Nota: Se avete bisogno del **MIDI Thru** (cioè lasciar passare qualsiasi segnale in arrivo nella porta MIDI In verso la porta MIDI Out) settate una Periferica di Controllo Cue con **MIDI Thru** come **Tipo di Periferica,** e selezionate le Porte MIDI In e Out. Potete farlo anche se non avete bisogno di Cue di Invio Comando MIDI in questa produzione. Vedi Periferiche di Invio Comando – MIDI per altre informazioni.



Proprietà e Controlli

Abilita Controllo Cue da queste Interfacce SCS vi permette di nominare fino a 4 periferiche dalle quali SCS può essere controllato, periferiche tipo una console luci o altro. Tuttavia non è molto frequente che ci sia il controllo esterno di più di una periferica quindi dovreste normalmente avere solo una voce 'C1'.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (C1, C2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio C1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' nei controlli della Barra Laterale nonché per il pannello delle impostazioni mostrato sotto alla lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Controllo Cue supportate dal vostro livello di licenza.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa Periferica di Controllo Cue. Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Porta MIDI In: Selezionate la Porta MIDI In richiesta dal menù a discesa. Le voci disponibili dipendono dalle periferiche installate questo appare solo se avete selezionato **MIDI Thru** come **Tipo di Periferica**. Selezionate la Porta MIDI In dall'elenco. Le voci disponibili dipendono dalle periferiche installate e se sono accese o spente.

Altre impostazioni MIDI In

Metodo di Controllo: Questa lista contiene alcuni **Metodi di Controllo** presettati ma anche metodi 'personalizzati' in cui potete definire le vostre specifiche assegnazioni MIDI. Per i metodi che non sono MSC (MIDI Show Control) e MMC (MIDI Machine Control) vedrete apparire un pannello intitolato **Comandi di Controllo Cue.** Questo pannello verrà spiegato più avanti. Sono disponibili i seguenti **Metodi di Controllo**:

Metodo di Controllo	**Descrizione**	
MIDI Time Code (MTC)	Usate questo metodo se volete attivare le cue tramite un codice tempo MTC generato esternamente. Vedete MIDI Time Code (MTC) per altri dettagli.	
MIDI Show Control (MSC)	SCS riconosce un subset (sottoinsieme) del sistema esclusivo di messaggi MIDI Show Control (MSC). Vedete MIDI Show Control Messages per dettagli.	
MIDI Machine Control (MMC)	SCS riconosce un subset (sottoinsieme) del sistema esclusivo di messaggi MIDI Machine Control (MMC). Vedete MIDI Machine Control Messages per dettagli.	
Note On	Usate questo metodo se volete attivare cue usando messaggi 'Note On'. Vedete Messaggi MIDI Note On per dettagli	
Program Change (0-127)	Usate questo metodo se volete attivare cue usando messaggi 'Program Change' *e* la vostra periferica di invio o software usano numeri di programma tra 0-127. Vedete Messaggi MIDI Program Change per dettagli	
Program Change (1-128)	Usate questo metodo se volete attivare cue usando messaggi 'Program Change' *e* la vostra periferica di invio o software usano numeri di programma tra 1-128. Vedete Messaggi MIDI Program Change per dettagli	
ETC AB	Questo Metodo di Controllo segue gli assegnamenti pubblicati per l'accoppiamento dei cursori A e B usato nelle console luci *ETC Express*. Questo permette il controllo di Cue MIDI SCS con numeri fino a 999 usando messaggi	

	Program Change e *Controller Change*. Vedete MIDI ETC Messages per dettagli	
ETC CD	Questo Metodo di Controllo segue gli assegnamenti pubblicati per l'accoppiamento dei Cursori CD usato nelle console luci ETC Express. Questo permette il controllo di Cue MIDI SCS con numeri fino a 999 usando messaggi *Controller Change*. Vedete MIDI ETC Messages per dettagli	
Palladium	Usate questo metodo se state usando *Palladium* per controllare SCS e *non* usate il formato MSC. Vedete Messaggi Palladium per dettagli	
Personalizzato	Se nessuno dei metodi indicati è adatto potete usare il metodo '**Personalizzato**' ammesso che non usiate messaggi SysEx, e che i numeri delle cue che volete controllare siano tra 1-127.	
Suggerimento: Il controllo MIDI ti permette di connettere SCS ad apparecchiature o software che possono inviare segnali MIDI verso SCS per avviare le sue cue. Qualsiasi periferica adatta a questo scopo può essere usata come sorgente di controllo, compreso console luci e mixer audio. Inoltre possono essere usati anche software come *Palladium.*		

Quando selezionate un Metodo di Controllo e selezionate ogni altra informazione richiesta, il pannello a destra (**Assegnazione dei Messaggi MIDI**) vi darà un riassunto dei tipi di messaggi a cui SCS risponderà, ammesso che nel vostro File di Cue siano state inserite le cue corrispondenti.

Canale MIDI: Per i Metodi di Comando *che non sono sono MSC o MMC*, dovete indicare un Canale MIDI che SCS riconoscerà. Ogni messaggio in ingresso che non sarà su questo canale MIDI sarà ignorato da SCS. Lo scopo di usare un canale MIDI è di permettere ai vari messaggi di inviare istruzioni a diverse apparecchiature nella stessa linea, ogni apparecchiatura avrà un suo Canale MIDI di comunicazione. (Nota Bene: I canali MIDI sono numerati da 1 a 16 ma all'interno del Messaggio MIDI saranno indicati come 0-15 o 0H-FH).

Macro per il tasto 'Vai!' #: Se il Metodo di Controllo è MSC ci saranno messaggi 'macro' per attivare le cue. Più dettagli su questo li trovate in MIDI Show Control Messages. Se avete bisogno della funzione “Tasto 'Vai!” allora potete dedicare un numero di macro che sarà usata solo per questo scopo, il che significa che quel numero non sarà utilizzabile per una Cue MIDI #.

Comandi per il Controllo delle Cue

Se il Metodo di Controllo *non è MSC o MMC* allora vedrete il pannello **Comandi per il Controllo delle Cue**.
Notate che ognuno dei messaggi elencati in questo pannello ha un canale MIDI indicato, quindi SCS risponderà a tale messaggio se il Canale MIDI corrisponde al **Canale MIDI** indicato in queste Opzioni.

Usate la barra di scorrimento a destra per vedere tutti i messaggi. I primi comandi che si vedono sono relativi alle cue, es. 'Avvia Cue 1-127'. Il numero 1-127 si riferisce al **Numero della Cue MIDI** che avete assegnato alle cue che vi servono (ovvero le cue che vorrete controllare via MIDI). Vedete Proprietà delle Cue per informazioni su come settare i **Numeri delle Cue MIDI**. Normalmente si mette un Numero di Cue MIDI uguale al numero di etichetta della Cue, esempio la Q7 avrà il Numero di Cue MIDI '7'. Tuttavia, dato che i formati non-MSC hanno solo 7 bits per definire tale numero, i numeri effettivamente utilizzabili sono solo fino al 127. (Il Metodo ETC aggira questo problema per il comando 'Avvia Cue' permettendo numeri di cue fino a 999, ma il limite di 127 si ritrova negli altri comandi, tipo 'Ferma Cue').
Dopo i comandi relativi alle cue ci sono alcuni comandi generali come 'Ferma Tutto'.
Se settate il Comando di Controllo del Cursore Generale probabilmente userete un Control Change con un numero di controller definito (esempio cc 7). Il valore a 7-bit (vv) per tale Control Change definirà l'impostazione del Cursore Generale, con 127 come massimo e 0 come minimo. Altri tipi di comandi possono essere usati se richiesti e il relativo campo di valore/velocità/etc... determinerà l'impostazione del Cursore Generale.
Apri File Preferiti #1-#20: Se volete aprire un diverso File di Cue (.scs11 file) inviando un comando MIDI a SCS potete farlo se avete impostato i vostri File di Cue SCS Preferiti con i file che desiderate aprire tramite il comando. Quindi settate '**Open Fav. File #1-#20**' nel comando MIDI che volete usare. Per esempio, supponiamo che settate questo comando su 'Control Change, cc 7'. Se inviate 'Control Change 7, value 4' a SCS allora SCS aprirà il File di Cue SCS Preferito n° 4. (Nel caso che non esista un N°4 il comando verrà ignorato). Se settate il comando su 'Note ON', 'Note OFF' o 'Key Pressure' con un certo tasto allora il numero di File

Preferito che si aprirà sarà determinato dal parametro 'velocity' (ammesso che sia tra 1 e 20).

Settare il Banco di Scorciatoie 0-12: Vedi Banchi di Scorciatoie per dettagli.

Quando selezionate un **Metodo di Controllo** i comandi che sono definiti da quel Metodo di Controllo sono mostrati come disabilitati. Dopodiché potete implementarle quel Metodo di Controllo settando altri comandi che vi servono.

> **Suggerimento:** Quando cambiate il **Metodo di Controllo**, tutti i **Comandi di Controllo Cue** vengono cancellati e ri-settati come previsto nel nuovo Metodo di Controllo scelto, a meno che il nuovo Metodo di Controllo scelto sia 'Personalizzato'. Quindi per creare un Metodo di Controllo Personalizzato iniziate con uno già esistente e che sia quanto più vicino possibile a ciò che vi serve e poi cambiate in 'Personalizzato'.

Per ognuno dei comandi abilitati che volete settare, selezionate il tipo di messaggio MIDI necessario dalla lista a discesa. A secondo di quale tipo di messaggio selezionate e se il messaggio sia o non sia relativo alle cue, potreste dover immettere ulteriori informazioni. La convenzionale abbreviazioni a due caratteri viene usata per indicare i campi, es. cc per Control Number di un messaggio di Control Change.
Se cc/vv mostra due liste (la prima per il Control Number la seconda per il Controller Value) potete selezionare
'*' per il Controller Value, che significa 'qualsiasi valore'.

Assegnazioni dei Messaggi MIDI

Questo pannello fornisce informazioni su come il tipo di messaggio MIDI selezionato è mappato nelle cue SCS.

> Prova del Comando MIDI
> Avendo selezionato una periferica di MIDI In e tutti i dettagli richiesti per il Metodo di Controllo, potete adesso provare se SCS riceve e riconosce questi messaggi cliccando il tasto **Prova l'Ingresso MIDI**. Questo aprirà una finestra di **Prova MIDI** e i messaggi in arrivo selezionati saranno mostrati in tale finestra. Quando il messaggio è riconoscibile al fine di usarlo nelle cue, la mappatura appare. Per esempio se avete selezionato MSC come Tipo di Messaggio di Controllo Cue e SCS decifra un messaggio SysEx che è corretto per il comando 'Vai!' allora la finestra di Prova MIDI mostrerà il valore esadecimale del messaggio SysEx seguito da “MSC Command= GO”.
> Potete cancellare i messaggi dalla finestra cliccando il tasto **Annulla**. Chiudete la Finestra cliccando **Chiudi.**

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

< Argomento precedente (Periferiche di Invio Comando - HTTP) | Argomento successivo (Periferiche di Controllo Cue - RS232) >

Messaggi MIDI Show Control

Questa sezione della guida fornisce dettagli su come SCS supporta i messaggi di MSC (MIDI Show Control). I bytes contenuti nei messaggi MSC sono principalmente definiti con i loro valori esadecimali, come 7FH (7F esadecimale = 127 decimale).

Id della Periferica: Per i messaggi MSC dovete selezionare l'**Id della Periferica** che identifica SCS nella rete MSC.
In un ambiente MSC ogni periferica è identificata in modo univoco da un Id della Periferica, anche se potete avere più di una periferica che usano lo stesso numero. Selezionate un **Id della Periferica** nell'intervallo tra 00H e 7EH. Per una periferica individuale dovreste scegliere un Id nell'intervallo 00H e 6FH perché i numeri da 70H a 7EH sono destinati a Gruppi di Periferiche. SCS accetta messaggi SCS che hanno un Id della Periferica che corrisponde all'**Id della Periferica MSC** e anche messaggi MSC che hanno un Id della Periferica uguale a 7FH (che significa 'Chiamata per tutte le periferiche').

Formato dei Comandi MSC: Questo normalmente dovrebbe essere lasciato al valore di base 10H, che è il formato della categoria *Sound (General Category)*. A volte comunque potreste voler collegare SCS a un controller che invia messaggi MSC usando un formato diverso. Per esempio la console luci ETC Express invia comandi MSC usando il formato 01H – *Luci (General Category)* in quanto è pensato per controllare altre console luci. Infatti se lo usate per controllare cue SCS dovrete settare il **Formato dei Comandi** su 01H. Se invece potete selezionare un Formato dei Comandi nel controller (la periferica che invierà messaggi a SCS) scegliete 10H per le cue audio.

Macro N° # per il tasto 'Vai!': Questo identifica il numero della macro per il comando di Avvio che attiva il tasto 'Vai!' di SCS. Il settaggio di base è '0' ma la periferica che invia i comandi MSC potrebbe non essere abilitata a inviare '0' (alcune inviano solo tra 1 e 127). Se usate il comando di Avvio MSC per attivare le cue SCS selezionate quindi il numero di macro opportuno da usare per il tasto 'Vai!'. Notate che il numero che scegliete dovrebbe preferibilmente *non* essere un numero che usate come Numero delle Cue MIDI perché potrebbe creare confusione in chi utilizza il programma.

Messaggi SysEx per avviare una cue

Il formato di un messaggio di Comando Show è come segue, in cui i valori fissi sono indicati in esadecimale:
F0 7F <Id Periferica> 02 <Formato del Comando> <Comando> <Dati> F7

Per SCS il formato richiesto per i messaggi è questo:

Tipo di Byte	Valore (Hex)	Descrizione
Byte d'inizio	F0	Inizio del messaggio SysEx
Inizio del messaggio	7F	
Id della Periferica	?	L'ID della Periferica che rappresenta SCS, oppure 7F per intendere 'chiamata a tutti' se è un invio a tutto il sistema
Messaggio SysEx	2	Indica un messaggio di Comando Show MIDI
Formato del Comando	?	Comandi attualmente riconosciuti da SCS sono: 01 – GO 02 – STOP 07 – AVVIA Vedete Comandi MSC più avanti per dettagli
Dati: numero della Cue o della Macro	?	Numero della Cue viene usato per i comandi GO e STOP. Può essere omesso come spiegato in Comandi MSC, ma se viene inserito il formato di un numero di Cue in MSC è: <Q_numero> 00 <Q_lista> 00 <Q_percorso> SCS usa solo la parte 'Q_numero'. I delimitatori 00 e altri componenti sono opzionali – SCS legge il Q_numero fino a trovare il primo 00 o fino al byte di stop F7, quello che trova prima. Q_numero, Q_lista, Q_percorso sono espressi con numeri ASCII da 0-9 (codificati come 30H-39H) con il carattere del punto decimale ASCII (2EH) usato per delineare le sottosezioni. SCS mappa il Q_numero verso una Midi Cue SCS N°#. Per esempio, cue 235.6 sarebbe rappresentato dai dati digitali: 32 33 35 2E 36 Il Numero di Macro viene usato per i comandi Avvia e viene usato come spiegato nella sezione Comandi MSC a seguire. Il Numero di Marco è un numero a 7bit (corrispondente al massimo al valore decimale 127) che occupa

		un solo byte. Per esempio, il Numero di Marco 10 (mappato alla Cue MIDI #110) sarebbe rappresentato dal dato esadecimale: 6E
Byte di fine	F7	Fine del messaggio SysEx

Comandi MSC

I comandi MSC attualmente riconosciuti da SCS sono i seguenti:

GO	**Se non è indicato alcun numero di cue**, il tasto Vai! si attiva avviando la prossima cue ad avvio manuale della lista. Notate che in SCS questa può essere una cue di qualunque tipo, es. una cue Audio, una cue SFR, una cue Cambio Livello o una cue contenente una serie di sub-cue di diverso tipo. **Se è indicato un numero di cue**, la cue SCS il cui 'Numero di Cue MIDI' è uguale al 'Q_numero' si attiverà. Se una cue corrispondente non viene trovata il comando sarà ignorato
STOP	**Se non è indicato alcun numero di cue,** tutte le cue in esecuzione verranno fermate. **Se è indicato un numero di cue,** la cue SCS il cui 'Numero di Cue MIDI' è uguale al 'Q_numero' verrà fermata. Se una cue corrispondente non viene trovata il comando sarà ignorato Il comando MSC **STOP** ferma le cue immediatamente, ignorando ogni impostazione di dissolvenza. Se volete che le cue finiscano invece sfumando e anche specificare un tempo di dissolvenza dovete creare una Cue SFR e usare il comando MSC **GO** per attivare tale cue, che di conseguenza fermerà le altre con un certo tempo di dissolvenza.
AVVIA	SCS non ha una funzionalità di macro ma i messaggi MSC Avvia Macro possono essere usati per attivare delle cue SCS come segue: **Se il numero della macro corrisponde alla 'Macro GO'**, il tasto Vai! si attiva avviando la prossima cue ad avvio manuale della lista. **Se il numero della macro non corrisponde alla 'Macro GO',** la cue SCS il cui 'Numero di Cue MIDI' è uguale al 'Q_numero' si attiverà. Se una cue corrispondente non viene trovata il comando sarà ignorato

Torna a Periferiche di Controllo Cue - MIDI

SOTTO CONTROLLO

Messaggi MIDI Comando Apparecchiature (MIDI Machine Control)

Questa sezione della guida fornisce dettagli sul supporto dei messaggi MMC da parte di SCS.
I byte dei messaggi MMC sono definiti principalmente con i loro valori esadecimali, come 7FH (7F esadecimale = 127 decimale).

Id della Periferica: Per i messaggi MMC dovete selezionare l'**Id della Periferica** che identifica SCS nella rete MMC. SCS accetta messaggi MMC che hanno un Id della Periferica che corrisponde a questo valore di **Id Della Periferica**.

Messaggi SysEx per avviare una cue

Il formato di un messaggio MMC è come segue, in cui i valori fissi sono indicati in esadecimale:
F0 7F <Id Periferica> 06 <Comando> F7

Per SCS il formato del messaggio richiesto è come segue:

Tipo di Byte	Valore (Hex)	Descrizione
Byte d'inizio	F0	Inizio del messaggio SysEx
Inizio del messaggio	7F	
Id della Periferica	?	L'ID della Periferica che rappresenta SCS.
Messaggio SysEx	'06	Indica un messaggio di MMC
Comando	?	Comandi attualmente riconosciuti da SCS sono: 01 – Ferma 02 – Riproduci 03 – Ritarda la Riproduzione 04 – Avanti veloce 05 – Indietro veloce 09 – Pausa Vedete Comandi MMC più avanti per dettagli
Byte di Stop	F7	Fine del messaggio SysEx

Comandi MMC

I comandi MMC attualmente riconosciuti da SCS sono i seguenti:

Stop	Tutte le cue in riproduzione di fermeranno (usato come 'Ferma Tutto')
Play	Attiva il tasto 'Vai!" se il tasto è abilitato, oppure il comando è ignorato.
Play Ritardato	Come Play
Avanti veloce	Va alla prossima cue ad avvio manuale (usato come 'Vai alla Prossima' del menu di Spostamento della Finestra Principale)
Indietro	Va alla precedente cue ad avvio manuale (usato come 'Torna indietro' del menu di Spostamento della Finestra Principale)
Pausa	Mette in pausa tutte le cue in riproduzione o le riprende se inviato una seconda volta (usato come 'Pausa Tutto/Riprendi')

Torna a Periferiche di Controllo Cue - MIDI

Messaggi MIDI Note On

SCS supporta il controllo delle cue con i messaggi Note ON. Questi sono mappati verso i Numeri di Cue MIDI come segue:

SCS	Note ON
Tasto 'Vai!'	Note ON 0
Avvia la Cue #1-#127	Note ON 1-127

Canale MIDI: Selezionate il Canale MIDI (1-16) che SCS deve monitorare per questi messaggi di controllo cue.
Nota bene: Bytes non definiti nei messaggi MIDI, come 'velocità' per Note ON, possono contenere qualsiasi valore. **Tuttavia, i messaggi *Note ON* con una velocità di 0 sono convertiti internamente in messaggi *Note OFF*.**

Torna a Periferiche di Controllo Cue - MIDI

Messaggi MIDI Program Change

SCS supporta il controllo di cue con i messaggi di Program Change MIDI. Se la vostra periferica o software di invio usa i numeri da 0 a 127 allora dovete usare il Metodo di Controllo Prg Chg (0-127).
Se la vostra periferica o software di invio usa i numeri da 1 a 128 allora dovete usare il Metodo di Controllo Prg Chg (1-128).
I messaggi di Program Change sono mappati ai Numeri delle Cue MIDI come segue:

SCS	Program Change (0-127)
Tasto 'Vai!'	Program Change 0
Avvia la Cue #1-#127	Program Change 1-127
SCS	Program Change (1-128)
Avvia la Cue #1-#127	Program Change 1-127
Tasto 'Vai!'	Program Change 128

Canale MIDI: Selezionate il Canale MIDI (1-16) che SCS deve monitorare per questi messaggi di controllo cue.

Torna a Periferiche di Controllo Cue - MIDI

Messaggi MIDI ETC

SCS supporta il controllo di cue con i messaggi MIDI inviati da una console luci ETC Express usando la **coppia di cursori AB o CD**. Altre periferiche o software che possono inviare messaggi di *Program Change* e/o *Controller Change* e che utilizzano le informazioni indicate qui sotto possono anch'essi utilizzare questo Metodo di Controllo ETC.
I formati sono mappati ai Numeri delle Cue MIDI come segue:

SCS	ETC AB
Tasto 'Vai!'	Program Change 0
Avvia la Cue #1-#127	Program Change 1-127
Avvia la Cue #128-#255	Controller Change 70, valore 0-127
Avvia la Cue #256-#383	Controller Change 71, valore 0-127
Avvia la Cue #384-#511	Controller Change 72, valore 0-127
Avvia la Cue #512-#639	Controller Change 73, valore 0-127
Avvia la Cue #640-#767	Controller Change 74, valore 0-127
Avvia la Cue #768-#895	Controller Change 75, valore 0-127
Avvia la Cue #896-#999	Controller Change 76, valore 0-103

SCS	ETC CD
Tasto 'Vai!'	Controller Change 77, valore 0
Avvia la Cue #1-#127	Controller Change 77, valore 1-127
Avvia la Cue #128-#255	Controller Change 78, valore 0-127
Avvia la Cue #256-#383	Controller Change 79, valore 0-127
Avvia la Cue #384-#511	Controller Change 80, valore 0-127
Avvia la Cue #512-#639	Controller Change 81, valore 0-127
Avvia la Cue #640-#767	Controller Change 82, valore 0-127
Avvia la Cue #768-#895	Controller Change 83, valore 0-127
Avvia la Cue #896-#999	Controller Change 84, valore 0-103

Canale MIDI: Selezionate il Canale MIDI (1-16) che SCS deve monitorare per questi messaggi di controllo cue.

Torna a Periferiche di Controllo Cue - MIDI

Messaggi Palladium

SCS supporta il controllo di cue con i messaggi MIDI inviati da **Palladium,** che è un sistema di controllo audio sviluppato e commercializzato da CH Sound Design **(**www.chsounddesign.com**)**. SCS può essere usato come una fonte di riproduzione per *Palladium* e potete scaricare i file di riproduzione *Palladium* per SCS dal sito del software suddetto.

I formati sono mappati ai Numeri delle Cue MIDI come segue:

SCS	Palladium
Tasto 'Vai!'	Note ON 0
Avvia la Cue #1-#127	Note ON 1-127
Pausa/Riprendi Cue #1-#127	Note OFF 1-127
Vai a Cue #1 - #127	Program Change 1-127
Carica Cue #1 - #127	Key Pressure 1-127
Scarica Cue #1 - #127	Channel Pressure 1-127
Ferma tutto	Control Change 123, valore 0
Avvia la Cue #768-#895	Controller Change 75, valore 0-127

Canale MIDI: Selezionate il Canale MIDI (1-16) che SCS deve monitorare per questi messaggi di controllo cue.

Nota bene: Bytes non definiti nei messaggi MIDI, come 'velocità' per Note ON, possono contenere qualsiasi valore. **Tuttavia, i messaggi *Note ON* con una velocità di 0 sono convertiti internamente in messaggi *Note OFF*.**

Torna a Periferiche di Controllo Cue - MIDI

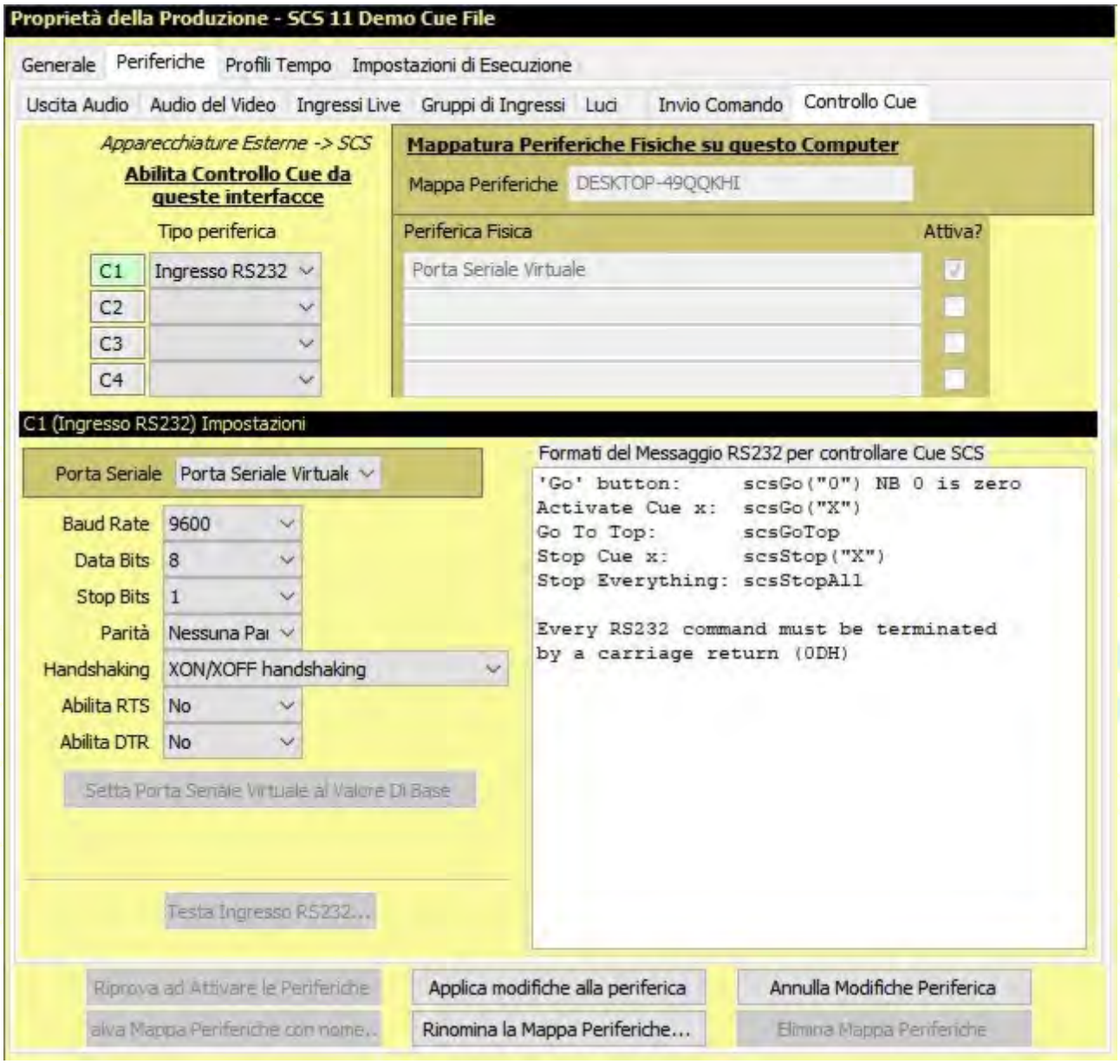
Proprietà della Produzione – Periferiche di Controllo Cue – RS232

Il Comando delle Cue RS232 è disponibile solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Se volete controllare le cue SCS con messaggi RS232 inviati da una periferica esterna dovete inserire i dettagli di questa come **Periferica di Controllo Cue**. A differenza di altre periferiche queste informazioni sono conservate solo nella Mappa delle Periferiche -non ci saranno voci corrispondenti nel File delle Cue.

La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una periferica di ingresso RS232.



Proprietà e Controlli

Abilita il Comando delle Cue da parte di queste periferiche. SCS vi permette di nominare fino a 4 periferiche dalle quali SCS può essere controllato, periferiche tipo una console luci o altro. Tuttavia non è molto frequente che ci sia il controllo esterno di più di una periferica quindi dovreste normalmente avere solo una voce 'C1'.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (C1, C2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio C1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' per il pannello delle impostazioni mostrato sotto la lista

delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.
Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Controllo Cue supportate dal vostro livello di licenza.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa **Periferica di Controllo Cue**. Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Porta Seriale: Selezionate la Porta d'Ingresso RS232 dall'elenco. Le voci disponibili dipendono dalle periferiche installate e se sono accese o spente. SCS cerca porte seriali nell'intervallo tra COM1 - COM32.

Altre impostazioni RS232

Baud Rate: Selezionate il valore necessario dalla lista. Tale valore deve rispecchiare le impostazioni nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base tale valore è 9600.

Data Bits: Selezionate il valore necessario dalla lista. Tale valore deve rispecchiare le impostazioni nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base tale valore è 8bit.
Stop Bits: Selezionate il valore necessario dalla lista. Tale valore deve rispecchiare le impostazioni nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base tale valore è 1 bit di stop.
Parity: Selezionate l'impostazione necessaria. Tale impostazione deve essere la stessa nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è 'No Parity'.
Handshaking: Selezionate il protocollo necessario. Tale protocollo deve essere lo stesso nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è XON/XOFF. (Per *AMX Netlinx Control Systems*, impostatelo a 'No Handshaking').
Abilita RTS: Selezionate l'impostazione necessaria di 'Richiesta per l'Invio'. Deve essere impostata uguale nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è 'No' (RTS non abilitato).
Abilita DTR: Selezionate l'impostazione necessaria di 'Terminale Dati Pronto'. Deve essere impostata uguale nella periferica che riceverà i messaggi RS232. Di base è 'No' (DTR non abilitato)..
Imposta la <Porta Seriale> al settaggio di base: Cliccando questo tasto riporterete la porta seriale in oggetto ai valori di base.

Formato dei Messaggi RS232

Questo pannello fornisce informazioni su come i messaggi RD232 sono mappati verso le cue SCS:
I comandi RS232 attualmente supportati sono:

SCS	RS232	
Tasto Vai!	scsGO(“0”)	Nota: '0' è zero non una 'o'
Attiva la cue x	scsGo(“x”)	Nota: x è l'etichetta della cue, tipo Q90
Vai all'inizio	scsGoTop	
Ferma la Cue x	scsStop(“x”)	Nota: x è l'etichetta della cue, tipo Q90
Stop All	scsStopAll	

Ogni comando RS232 deve terminare con un 'ritorno carrello' (tasto per 'a capo') ovvero **0DH**. I comandi RS232 e le etichette di cue comprese nei comandi non considerano maiuscole o minuscole. Per esempio, l'etichetta Q90 andrà bene anche scritta così SCSGo(“q90”).

Prova dei Controlli RS232
Avendo settato la porta d'**Ingresso RS232** potete adesso controllare se SCS riceve e riconosce i messaggi cliccando il tasto **Prova l'Ingresso RS232**. Questo aprirà la finestra **Prova RS232** e i messaggi in ingresso selezionati saranno mostrati. Quando il messaggio è riconoscibile al fine del controllo delle cue ne viene mostrata la mappatura. Potete cancellare i messaggi dalla finestra cliccando il tasto **Cancella**. Chiudete la finestra con **Chiudi.**

Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

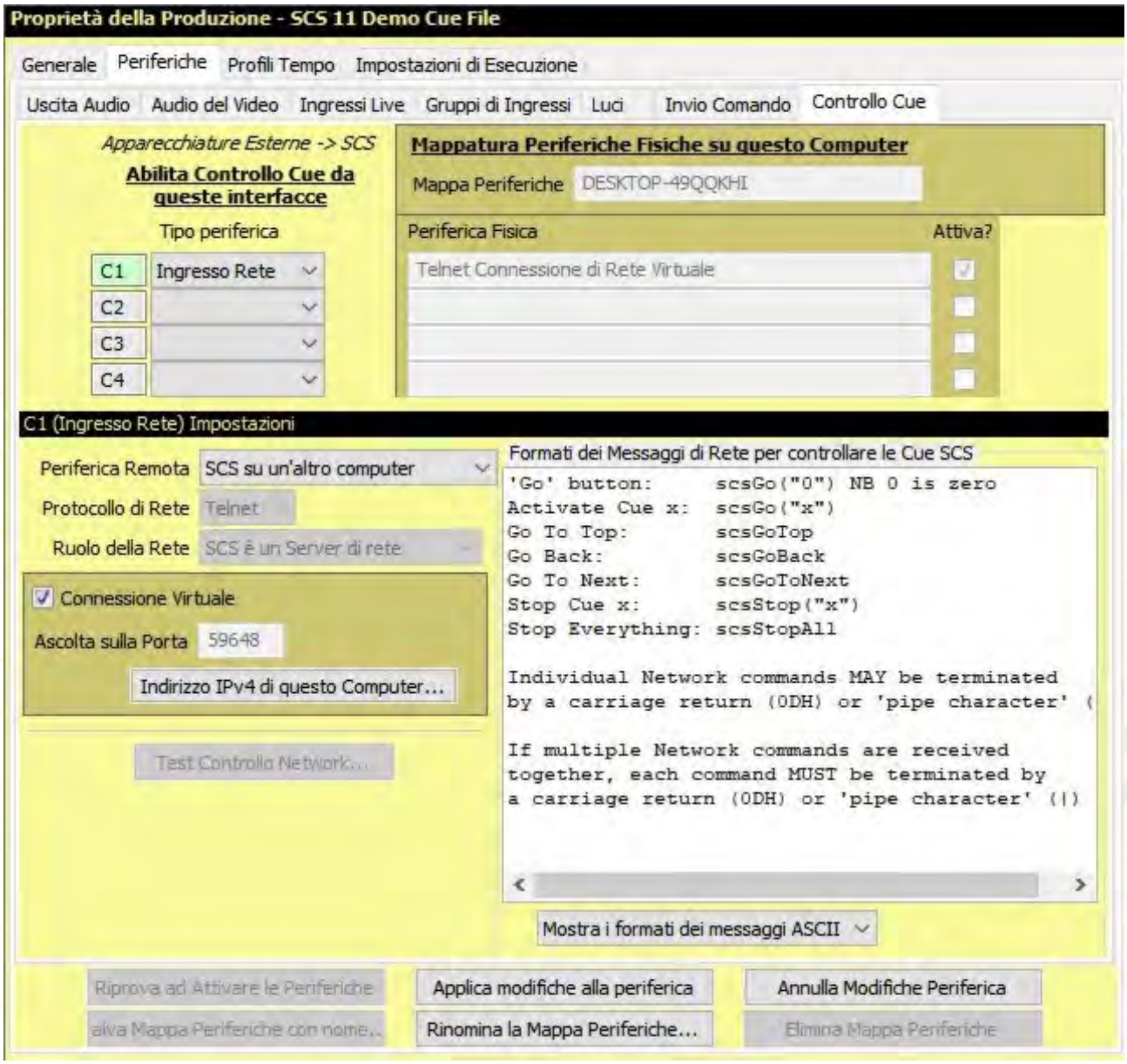
< Argomento precedente (Periferiche di Controllo Cue - MIDI) | Argomento successivo (Periferiche di Controllo Cue - Network) >

Proprietà della Produzione – Periferiche di Controllo Cue – Network

Le periferiche di Controllo Cue Network (Telnet/UDP) sono disponibili solo con SCS Professional Plus e superiori.

Panoramica

Se volete controllare le cue SCS con messaggi di rete (Network) inviati da un altro programma (sullo stesso o su un altro computer) dovete inserire i dettagli di questa come **Periferica di Controllo Cue**. La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una periferica di ingresso Network (di rete).



Proprietà e Controlli

Abilita il Comando delle Cue da parte di queste periferiche. SCS vi permette di nominare fino a 4 periferiche dalle quali SCS può essere controllato, periferiche tipo una console luci o altro. Tuttavia non è molto frequente che ci sia il controllo esterno di più di una periferica quindi dovreste normalmente avere solo una voce 'C1'.	**Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer** Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le **Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (C1, C2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio C1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' per il pannello delle impostazioni mostrato sotto la lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Invio Comando supportate dal vostro livello di licenza.

Nome Usato nelle Cue: Inserite il nome che volete usare per indicare tali periferiche nelle vostre Cue di Invio Comando. Notate che SCS propone un nome di base tratto dal Tipo di Periferica ma potete cambiarlo a vostro piacimento.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa **Periferica di Controllo Cue**. Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Altre impostazioni di Network in ingresso

Periferica Remota: Lo scopo di questo campo è di semplificare la configurazione di SCS per le periferiche in commercio più comuni. I seguenti prodotti sono attualmente compresi nella lista:
Qualsiasi periferica
SCS su un altro computer
Behringer X32 Mixer Digitale
Behringer X32 Mixer Compatto
LightFactory

Per altre informazioni sulle periferiche remote sul X32 vedete Controllo Cue usando un Mixer Behringer X32.

Protocollo di Rete (Network Protocol): Questo campo sarà presettato e disabilitato per certe periferiche remote. Se il campo è abilitato selezionate *Telnet* o *UDP* secondo come richiesto dalla periferica o apparecchio in uso.

Ruolo della Rete (Network Role): Questo campo sarà presettato e disabilitato per certe periferiche remote. Se il campo è abilitato selezionate il Ruolo della Rete o tipo di connessione come segue:
SCS è il Client della Rete: Selezionate questo se SCS agirà come Client. Un 'Client' in una rete significa che SCS proverà a connettersi con un certo Host (come descritto sotto).
SCS è il Server della Rete: Selezionate questo se SCS agirà come Server. Un 'Server' in una rete significa che SCS ascolterà da una certa porta in attesa di una richiesta di connessione da parte di un 'Client'.
Connessione di Rete Virtuale: Selezionate questa opzione se volete creare le vostre Cue di Invio Segnali Rete ma senza avere attualmente una connessione di rete disponibili sul computer in uso.

Campi Specifici per un certo Computer

Nome del Server o Indirizzo IP e N° della Porta: Questi campi appaiono se *SCS è un Client*. Nel campo **Nome del Server o** Indirizzo IP inserite il nome della rete o il relativo indirizzo IP. Nel **N° della Porta** inserite il numero della porta in cui il server sarà in ascolto. Il campo **N° della Porta** può essere presettato e disabilitato per certe periferiche remote. **Nome del Server o Indirizzo IP** *non è mai* presettato o disabilitato.

Ascolta sulla Porta N°: Questo campo appare solo se *SCS è un Server Telnet*. Inserite il numero della porta su cui SCS deve ascoltare nuovi messaggi. **Ascolta sulla Porta N°** può essere presettato e disabilitato per certe periferiche remote.

Indirizzi IPv4 di questo Computer: Questo tasto appare solo se SCS agirà come Server. Lo scopo di questo tasto è assistere nel settaggio del client di rete che manderà i messaggi a SCS, Il numero di Indirizzi IPv4 elencato dipenderà da cosa è connesso con il computer. Per esempio potreste avere un Indirizzo IPv4 per la connessione wireless e un secondo IPv4 per la connessione Ethernet via cavo. L'indirizzo che settate sul client dipende da come quel client comunica con il computer in è installato SCS, ed. tramite connessione wireless o cavo Ethernet.

Assegnazione dei Messaggi di Rete

Questo pannello fornisce informazioni su come i messaggi della rete selezionata sono mappati verso le azioni da fare in SCS. Potete scegliere il **Formato Messaggi Show OSC** o il **Formato Messaggi Show ASCII**.
Le funzioni di SCS attualmente supportate sono quelle che seguono (le caselle vuote indicano che quella funzione non è supportata in quel tipo di formato):

Funzione SCS	Formato di Messaggio OSC	Formato di Messaggio ASCII	Note
Tasto Vai!	/ctrl/go	ScsGo(“0”)	0 (in formato ASCII) è zero
Ferma Tutto	/ctrl/stopall	ScsStopAll	
Pausa/Riprendi tutto	/ctrl/pauseresumeall		
Vai All'Inizio	/ctrl/gotop	ScsGoTop	
Vai indietro	/ctrl/goback	ScsGoBack	
Vai alla prossima	/ctrl/gotonext	ScsGoToNext	
Vai alla fine	/ctrl/gotoend		
Vai alla Cue x	/cue/goto ,s x	ScsGoTo(“x”)	X è l'etichetta della cue (es. Q78)
Avvia la Cue x	/cue/go ,s x	scsGo(“x”)	X è l'etichetta della cue
Ferma la Cue x	/cue/stop ,s x	ScsStop(“x”)	X è l'etichetta della cue
Pausa o Riprendi Cue x	/cue/pauseresume ,s x		X è l'etichetta della cue
Attiva la Scorciatoia x	/hkey/go ,s x		X è il tasto scorciatoia in uso, es 'A'
Inizia Nota Scorciatoia x	/hkey/on ,s x		X è la scorciatoia nota (funziona come il precedente)
Ferma Nota Scorciatoia x	/hkey/off ,s x		X è la scorciatoia
Setta i dB del Cursore Generale	/fader/setmaster ,f n.n		n.n è il valore voluto in dB, es -12 o -8.5 SCS accetta valori dB nell'intervallo da -75 a 0 (o -75 +12 se è stato selezionato +12 come Livello Massimo di Uscita Audio nelle Impostazioni di Esecuzione. I valori fuori dall'intervallo saranno riportati dentro l'intervallo, es. -100 darà comunque un valore di -75dB

Il **Formato di Messaggio OSC** non è solo testo -i comandi OSC sono formattati rigorosamente con una struttura di indirizzo (address pattern - spesso chiamato 'OSC Path') talvolta seguito da una stringa di tag e poi seguito dal valore per queste tags. Usate questo tipo di messaggio solo con periferiche che supportano OSC. Notate che SCS può inviare OSC in Cue di Invio Comando quindi potete usare il formato OSC per inviare comandi da un altro computer in cui ci sia installato SCS.

Nota: I messaggi in ingresso OSC possono talvolta essere preceduti da /scs, esempio: /scs/ctrl/go. Questo serve per sistemi esterni che preferiscono avere tutti i messaggi OSC in uscita che iniziano con un identificativo unico per quel certo sistema.

Comandi individuali nel **Formato Messaggio ASCII** possono essere terminati con un 'ritorno carrello' (0DH) o il carattere 'pipe' (|). Se più comandi ASCII vengono ricevuti insieme allora ognuno deve terminare con uno di questi due suddetti segnali. I comandi di rete e le etichette delle cue inserite nei comandi non tengono conto di maiuscole o minuscole. Per esempio con l'etichetta di cue Q90 il comando ASCII SCSGo(“q90”) andrà comunque bene.

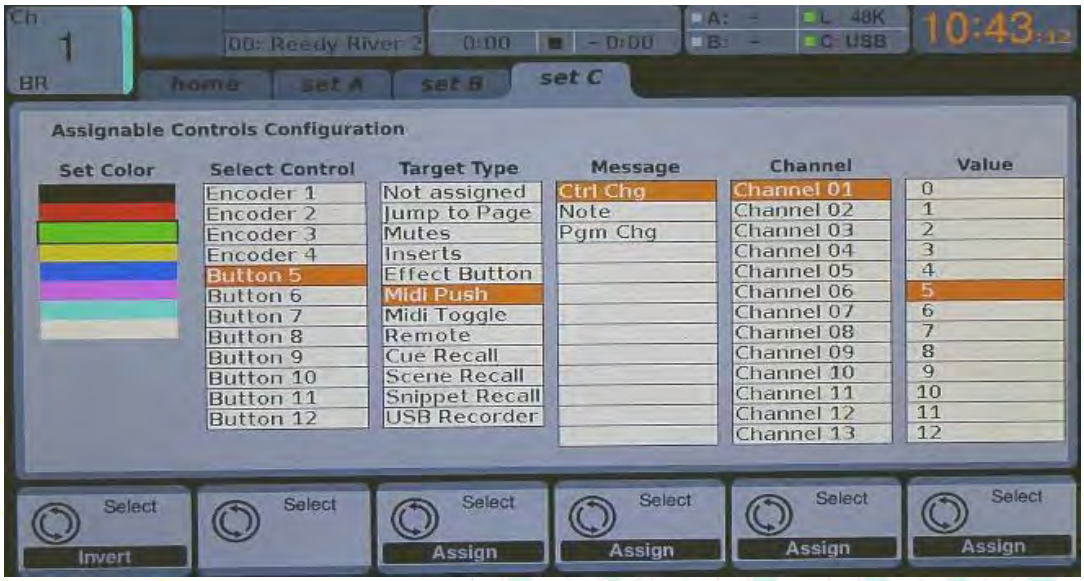
Prova dei Controlli Network
Avendo settato il tipo di connessione di Rete/Network e selezionato Comando delle Cue Network, potete adesso controllare se SCS riceve e riconosce i messaggi cliccando il tasto Prova dei Controlli Network. Questo aprirà la finestra Prova Network e i messaggi in ingresso selezionati saranno mostrati. Quando il messaggio è riconoscibile al fine del controllo delle cue ne viene mostrata la mappatura. Potete cancellare i messaggi dalla finestra cliccando il tasto **Cancella.** Chiudete la finestra con **Chiudi.**

Tasti della Mappa della Periferica
I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

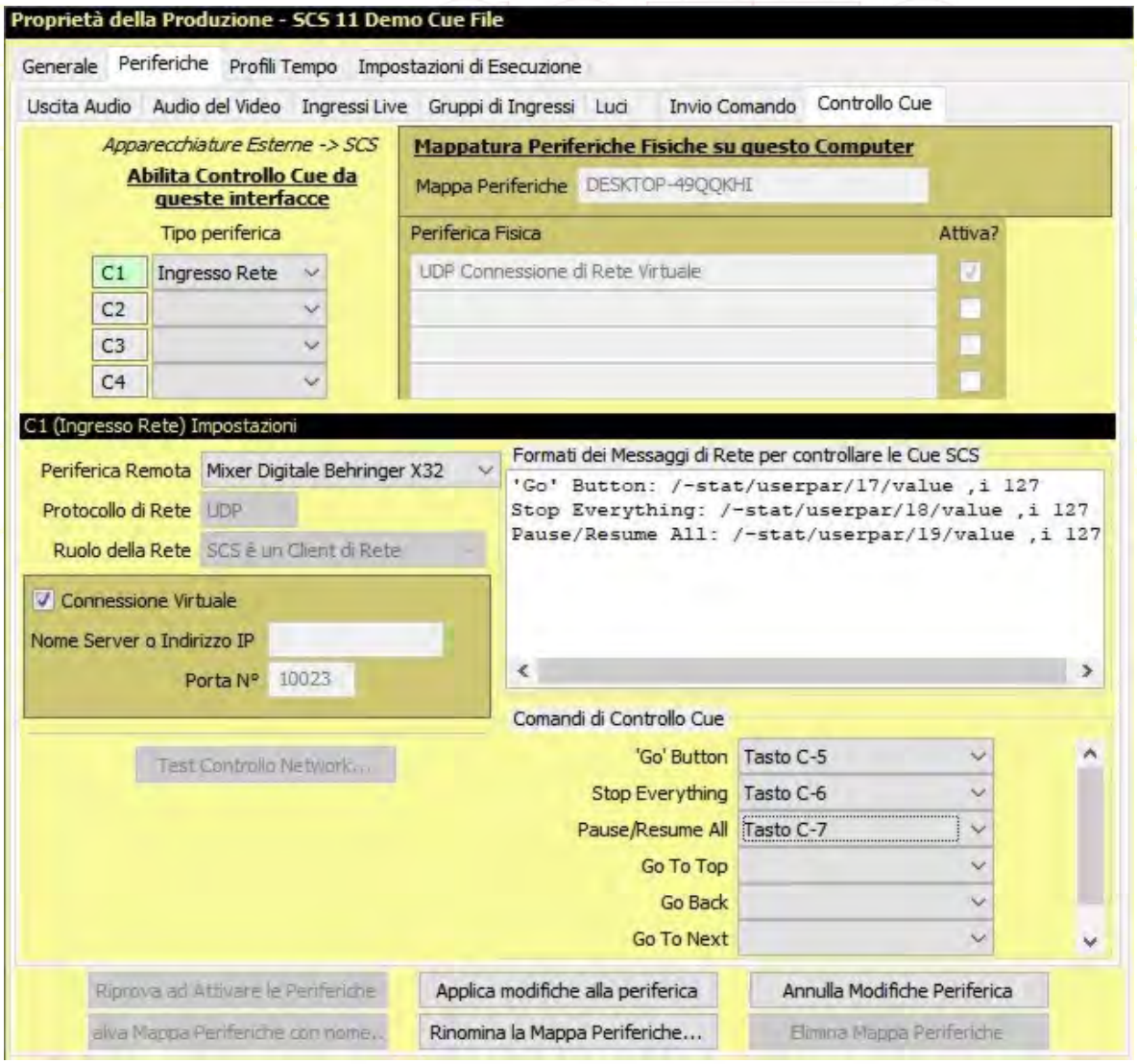
Comando delle Cue usando il Behringer X32

Il Comando delle Cue (Telnet/UDP) è disponibile solo con SCS ProfessionalPlus e superiori.

Potete controllare le cue SCS con un Mixer Digitale Behringer X32 o X32 Compact Mixer usando i tasti funzione dell'X32. Per esempio potete settare i seguenti controlli:



La figura sopra mostra la configurazione per il 'Tasto 5 della Serie C'.
In SCS si può settare la Periferica di Controllo Cue dentro alle Proprietà della Produzione come segue



L'**Indirizzo IP** dovrebbe essere lo stesso usato per l'X32 come Periferica di Invio Comando (se lo si usa anche a tale scopo)

In **Comandi di Controllo Cue**, selezionate i tasti che volete usare per qualsiasi comando vogliate controllare con l'X32.
Non c'è bisogno di assegnare tasti per tutti i comandi ma solo per i comandi che vi servono.

Per il **X32 Digital Mixer**, i tasti disponibili sono da A-5 fino a A-12, da B-5 fino a B-12, e da C-5 fino a C-12, corrispondenti in pratica ai tasti da 5 a 12 nelle serie A, B e C. Per il **X32 Compact Mixer**, sono i tasti da 1 a 8 delle stesse serie.
Il pannello del **Formato dei Messaggi di Rete** è una lista di sola visualizzazione dei comandi OSC corrispondenti ad ogni comando scelto.
Nell'X32 ci raccomandiamo di usare questi tasti nella serie C perché A e B hanno già altri comandi mentre la serie C viene lasciata per l'utente (questo almeno fino alla versione del firmware 2.14).

Alcune note e raccomandazioni sull'assegnazione di questi tasti (vedete prima la schermata sopra):

Il **Tipo di Target** di ogni tasto che usate dovrebbe essere *Midi Push*, anche se non usate la connessione MIDI per questi comandi.
Lasciate **Messaggio** e **Canale** ai valori di base, come mostrato nella schermata dell'X32.

Se avete assegnato due o più tasti è fondamentale che ogni tasto invii un messaggio MIDI unico, quindi raccomandiamo di settare il **Valore** del numero del tasto. (Il comando OSC non contiene alcuna delle informazioni ottenute dalle assegnazioni MIDI ma se avete molti tasti con esattamente la stessa assegnazione premere uno qualsiasi di questi potrebbe far inviare dall'X32 comandi per tutti i tasti con la stessa assegnazione, anche se Behringer ha annunciato di aver corretto questo problema con la versione firmware 2.14)

Usando i settaggi suddetti per l'X32 il comando OSC inviato con il tasto C-5 è "/-start/userpar/17/value ,i 127".
Quando il tasto viene rilasciato l'X32 invia: "/-start/userpar/17/value ,i 0".
SCS considera solo i valori che non sono zero, quindi risponde solo alla pressione del tasto e non al rilascio.
Il numero 17 indica il tasto C-5. La corrispondenza completa per l'X32 Mixer Digitale (non per il X32 Compact) è:
1-12 = A5-A12
13-16 = B5-B12
17-24 = C5-C12
Notate che l'assegnazione dei tasti dell'X32 è legata alle scene, quindi se usate più scene dovrete registrare queste assegnazioni per ogni scena, o preferibilmente settarli all'inizio della preparazione di una produzione.

Torna a Periferiche di Controllo Cue - Network

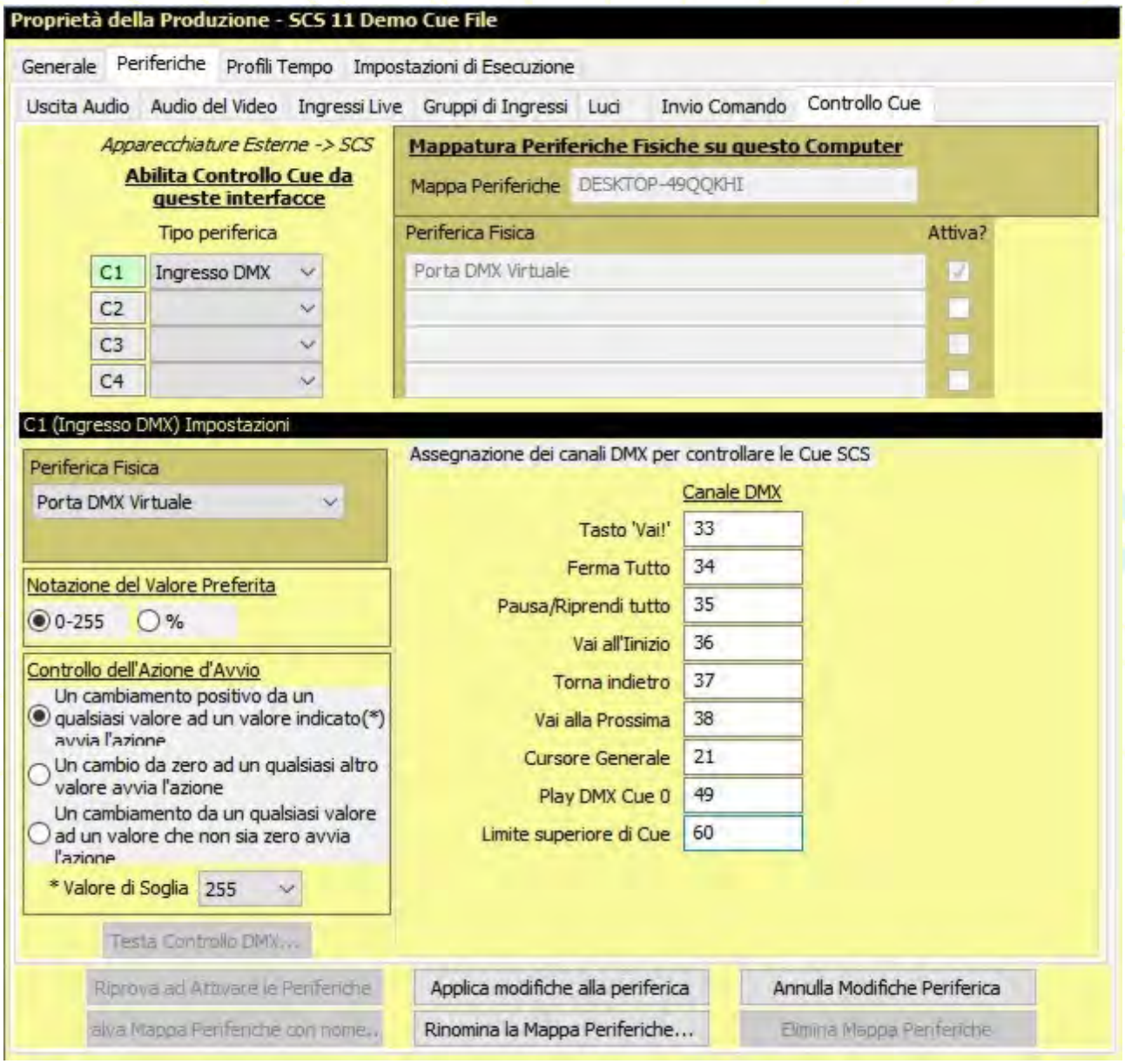
Proprietà della Produzione – Periferiche di Controllo Cue - DMX

Il Controllo Cue DMX è disponibile solo con SCS Professional Plus e superiori.

Panoramica

Nota: SCS supporta il Comando DMX solo tramite le seguenti periferiche esterne della ENTTEC (www.enttec.com):
ENTTEC DMX USB PRO MK2
ENTTEC DMX USB PRO
Nota che la versione economica ENTTEC OPEN DMX USB non è supportata.
L'installazione del driver D2XX per una qualsiasi delle suddette periferiche dovrebbe installare il file ftd2xx.dll. Se SCS non può trovare tale file come libreria caricabile allora la funzione DMX non sarà abilitata.

Se volete controllare le cue SCS con messaggi DMX ricevuti da una periferica esterna dovete inserire i dettagli di questa come **Periferica di Controllo Cue.** La struttura della parte inferiore della schermata in questa sezione dipende dal tipo di periferica in uso. L'esempio mostrato riguarda una periferica di **ingresso DMX**.



Proprietà e Controlli

Abilita il Comando delle Cue da parte di queste periferiche. SCS vi permette di nominare fino a 4 periferiche dalle quali SCS può essere controllato, periferiche tipo una console luci o altro. Tuttavia non è molto frequente che ci sia il controllo esterno di più di una periferica quindi dovreste normalmente avere solo una	Mappatura verso Periferiche Fisiche in questo Computer Le mappature di ogni **Periferica** sono contenute nella **Mappa delle Periferiche**. Questa è la *stessa* Mappa delle Periferiche usata per le **Periferiche di Uscita Audio**, quindi il nome di quest'ultima sarà mostrato ma non sarà modificabile. Infatti le

voce 'C1'.	**Periferiche Fisiche** scelte ed indicate in tale **Mappa delle Periferiche** sono sempre le stesse per il computer in uso.

Numerazione delle Periferiche (C1, C2, etc...): Se questo numero è visualizzato con uno sfondo colorato (come ad esempio C1 nella schermata sopra) significa che questa periferica è quella 'attualmente in uso' per il pannello delle impostazioni mostrato sotto la lista delle periferiche. Per rendere un'altra periferica quella 'attualmente in uso' cliccate sulla riga della periferica o sul numero della periferica stessa.

Tipo di Periferica: Questo menù a discesa contiene le periferiche di Invio Comando supportate dal vostro livello di licenza.

Campi Specifici per un certo Computer

Periferica Fisica: La periferica fisica assegnata a questa **Periferica di Controllo Cue**. Questa Periferica Fisica viene solo visualizzata e proviene dalle impostazioni usate nella parte inferiore dello schermo.

Attiva?: Questa 'spia' sarà spuntata se SCS è riuscito a inizializzare la periferica o vuota se l'inizializzazione è fallita. Se avete periferiche che non sono state inizializzate con successo cliccate su **Riprova ad Attivare Periferiche** in basso in questo pannello.

Porta DMX: Selezionate la periferica di ricezione DMX (o porta) che corrisponde alla periferica fisica o porta connessa via cavo DMX all'apparecchiatura di Show Control (ad esempio una console luci).

Altre Impostazioni DMX

Notazione dei Valori Preferita: Se la vostra periferica di Show Control (es. la console luci) ha i cursori di livello segnati con la percentuale scegliete '%' come Notazione dei Valori Preferita. Quella di base è '0-255' che è poi l'effettivo intervallo di valori DMX di una canale. Notate che la **Notazione dei Valori Preferita** influisce solo sui come i valori vengono visualizzati. SCS, internamente usa i valori da 0 a 255.

Comando dell'Azione di Avvio: Questo parametro indica la '*quantità di variazione*' per attivare un azione, tipo l'azione "Vai!". Le opzioni sono:

Un cambiamento positivo da un qualsiasi valore verso un verto valore indicato, con tale valore specificato nel campo '**Valore di Soglia**'. Il valore di base è 255 (valore massimo), il che significa che se il valore cambia da un qualsiasi numero nell'intervallo 0-254 e va a 255, l'azione viene avviata. Se scegliete un valore minore di 255 noterete che l'azione può essere avviata solo da un cambiamento in positivo del valore. Per esempio, se scegliete 200 l'azione si avvierà solo se siete al di sotto di 200 ed effettuate un cambiamento portando il valore a 200, ma se siete a 201 e tornate indietro l'azione non si avvierà. Inoltre l'azione non si avvierà nemmeno se superate 200 andando per esempio da 199 a 201. Pertanto il valore di base 255 è il più utile in questo caso.

Un cambiamento da 0 a qualsiasi valore. Quindi passare da 0 a qualsiasi valore tra 1 e 255 avvierà l'azione. Qualsiasi cambiamento tra valori dell'intervallo 1-255 o tra tale intervallo e 0 (discendendo) *non* avvierà l'azione.

Un cambiamento da un qualsiasi valore a un altro valore che non sia 0. Questo era il modo in cui SCS controllava l'arrivo di comandi di avvio azione fino a prima della versione 11.2.6. Quindi questa opzione è stata mantenuta per assicurare la compatibilità con vecchi File di Cue che potreste avere. Tuttavia questa opzione può causare ripetizioni dell'azione di avvio non desiderate, specialmente se il controllo DMX è inviato con un cursore. E' raccomandabile usare una delle altre due opzioni. Notate che il **Comando di Avvio Azione** non è fattibile con i **Cursori Generali** in quanto questi usano i valori per determinare il livello.

Assegnazione dei Canali DMX per il controllo delle Cue SCS
In questo pannello nominate quale comando SCS potrà essere controllato da messaggi DMX.
Canale DMX: Per ogni comando SCS in elenco inserite un canale DMX (da 1 a 512) a cui assegnare il controllo di tale comando, o lasciate il campo vuoto se il comando NON sarà controllato con DMX.

Questi sono i comandi attualmente supportati e come sono controllati via DMX:

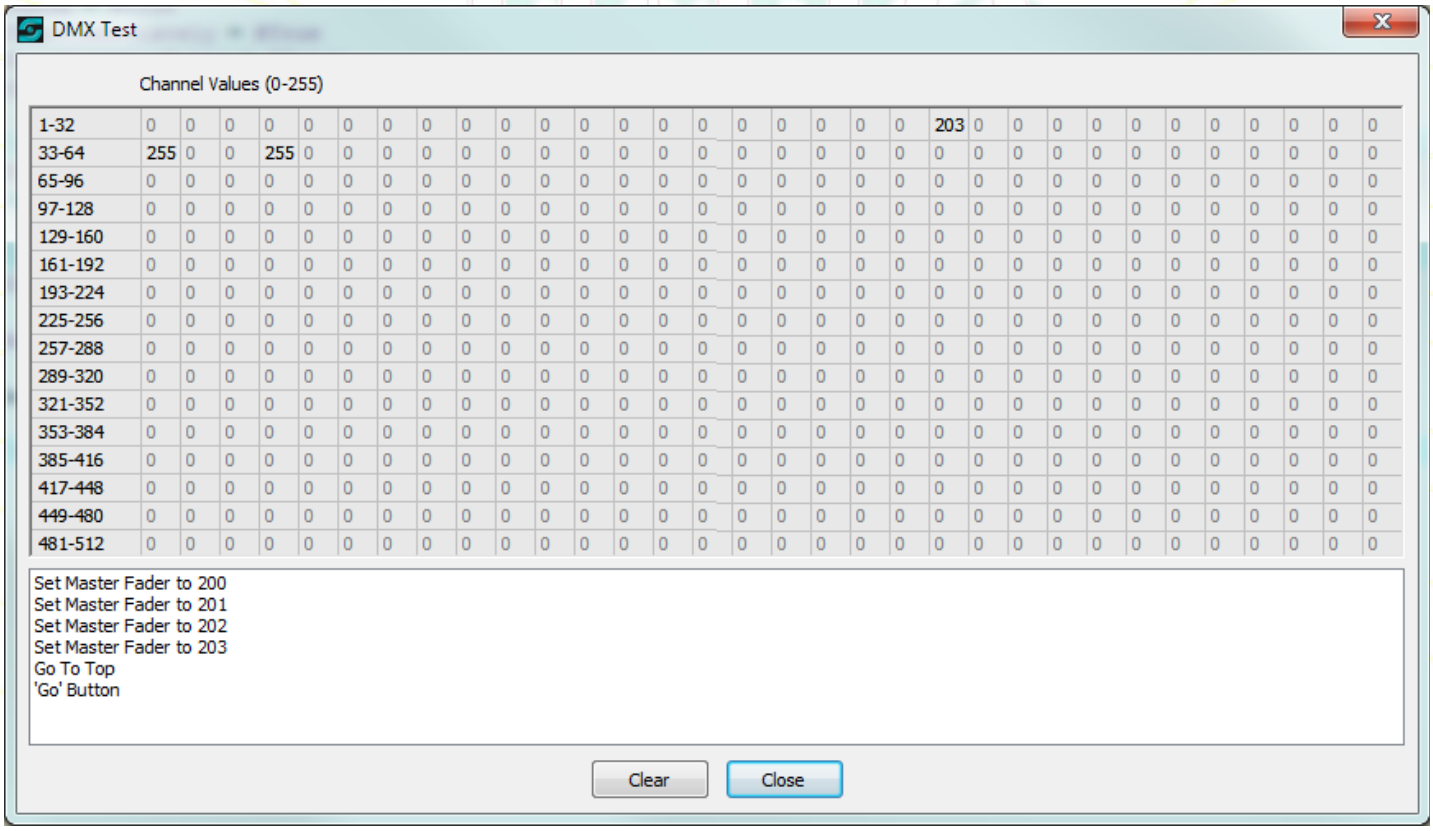
SCS	DMX
Tasto "Vai!" Ferma Tutto Pausa/Riprendi Tutto Vai all'inizio Vai indietro Vai alla prossima	SCS rileverà cambiamenti nel valore del canale DMX che soddisfano i requisiti indicati nelle opzioni di **Comando dell'Azione di Avvio.** Notate che SCS usa i valori reali nell'intervallo 0-255, non gli equivalenti in percentuale. Per esempio 1 è un valore diverso da 0, ma nella visualizzazione in % sarà indicato come 0% in quanto la vera cifra (0,39%) viene approssimata. Per esempio, potreste aver assegnato un tasto nella vostra console luci al canale che avete indicato per il 'Tasto Vai!', tipo il canale 33. Quando il tasto non è premuto il valore è 0 e quando lo premete è 255. Quindi premendo il tasto assegnato al canale 33 in questo esempio avvierete l'azione 'Vai!'. Rilasciando questo tasto non avrà effetto perché si torna a 0.

	Ci raccomandiamo che usiate tasti per questi comandi e non pulsanti o cursori. Tuttavia i cursori *potrebbero* essere usati per casi come il Comando dell'Azione di Avvio di base, ovvero quando l'opzione è settata per scattare solo raggiungendo il massimo (255).
Cursore Generale	SCS imposterà il Cursore Generale al valore del canale DMX se il valore è cambiato (per questo controllo si deve usare un cursore non un tasto). Il nuovo valore può essere un valore qualsiasi nell'intervallo 0-255. Il valore sarà scalato per combaciare con il cursore SCS quindi 0 per il minimo e 255 per il massimo e 127 esattamente a metà.
Riproduci Cue DMX 0 Limite Superiore di Cue DMX n°#	Inserite valori in entrambi questi due campi se volete che una serie di canali DMX vengano assegnati ad attivare certe cue. Per questa serie di canali DMX, SCS rileverà un cambiamento nel valore e attiverà la cue relativa (il cambiamento di valori rispetterà sempre le suddette regole dell'opzione scelta come Comando dell'Azione di Avvio. Nella schermata sopra l'intervallo è da 100 a 149, quindi (con l'opzione selezionata che vedete sopra) se un valore del canale 105 (per esempio) cambia da un qualsiasi valore e va a 255, SCS attiverà la Cue DMX #5. I numeri delle Cue DMX sono impostabili nelle Proprietà delle Cue (vedi Cue MIDI/DMX).

Prova dei Controlli DMX

Avendo settato il tipo di connessione **DMX** con tutti i dettagli richiesti, potete adesso controllare se SCS riceve e riconosce i messaggi cliccando il tasto **Prova dei Controlli DMX**. Questo aprirà la finestra **Prova DMX** e i messaggi in ingresso selezionati saranno mostrati. Quando il messaggio è riconoscibile al fine del controllo delle cue sarà visualizzato nella finestra.

La finestra **Prova DMX** ha questo aspetto:



In questo esempio gli unici canali con un valore che non è 0 sono il 21, 33 e 36. Il canale 21 è stato assegnato al Cursore Generale. Durante questo test il cursore nell'apparecchiatura che invia i controlli era impostato a 200 e poi spostato a 203. I valori nel canale 33 e 36 sono andati a 255 e hanno avviato le azioni impostate.

Potete cancellare i messaggi dalla finestra cliccando il tasto **Cancella**. Chiudete la finestra con **Chiudi.**

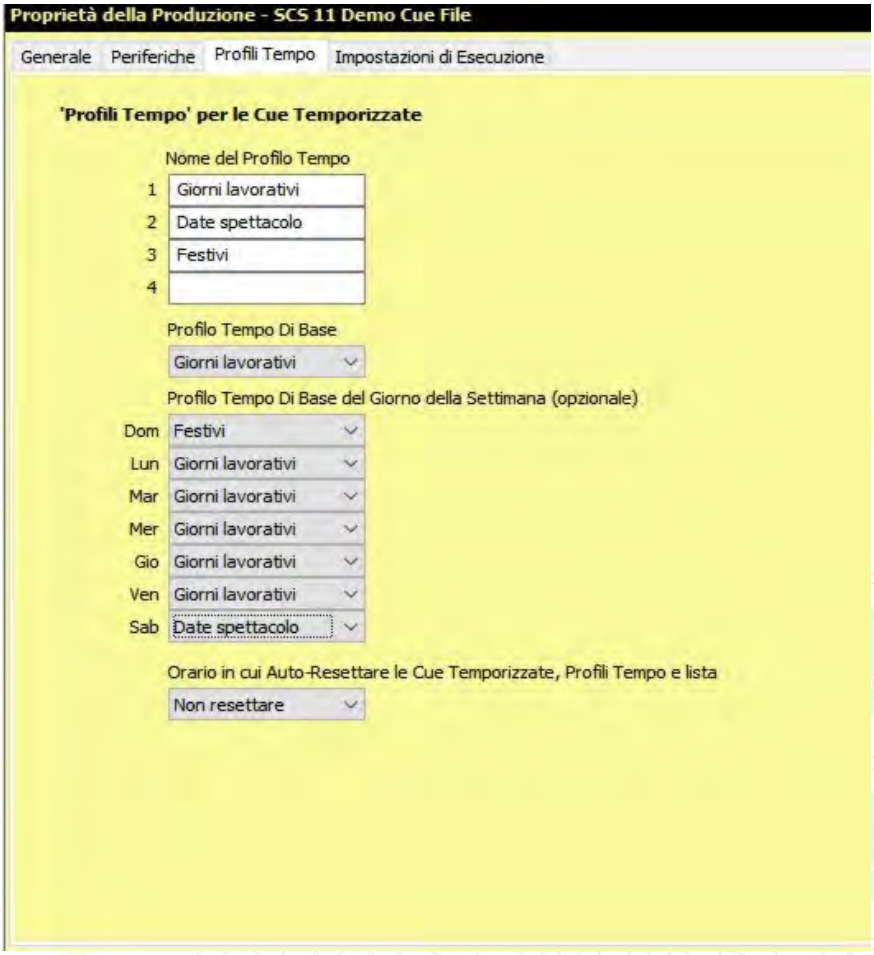
Tasti della Mappa della Periferica

I tasti a piede del pannello si applicano a tutti i tipi di cue come indicato per le Periferiche di Uscita Audio.

< Argomento precedente (Periferiche di Controllo Cue - Network) | Argomento successivo (Profili Tempo) >

Profili Tempo

Il pannello dei **Profili Tempo** avrà un aspetto come questo:



Proprietà e Controlli

'Profili Tempo' per le Cue Temporizzata (Time Based Cues - TBC's)
Se avete una qualsiasi Cue Temporizzata nella produzione dovete specificare qui uno o più Profili Tempo che vi permettono di programmare orari del giorni per le diverse azioni. Per esempio potreste avere un Profilo Tempo chiamato 'Sera' con tutti gli orari che riguardano uno spettacolo serale (orario di apertura teatro, apertura sala, avvisi di inizio spettacolo, etc...) e uno chiamato 'Pomeridiana' per gli spettacoli pomeridiani ed infine uno chiamato 'Prove' in cui le cue relative all'orario vengono ignorate.

Nome del Profilo: Inserite i nomi fino ad un massimo di 4 Profili Tempo. Lasciate questa sezione vuota se non usate Cue Temporizzata.

Profilo Tempo di Base e Profili Tempo di Base per un certo giorno della settimana: Quando caricate il File di Cue per una produzione SCS utilizzerà un Profilo Tempo secondo ciò che avete indicato qui. Nell'esempio sopra se il File di Cue è aperto di Domenica o Sabato allora SCS inizierà con il Profilo Tempo 'Pomeridiana', ma se viene aperto in qualsiasi altro giorno della settimana si aprirà con il Profilo Tempo 'Serale'. Qualsiasi Cue Temporizzata che ha non ha un orario specificato per questo profilo sarà ignorata. Notate che si potrà cambiare il Profilo Tempo nella Finestra Principale cliccando il tasto **Profilo Tempo** nella barra degli strumenti.

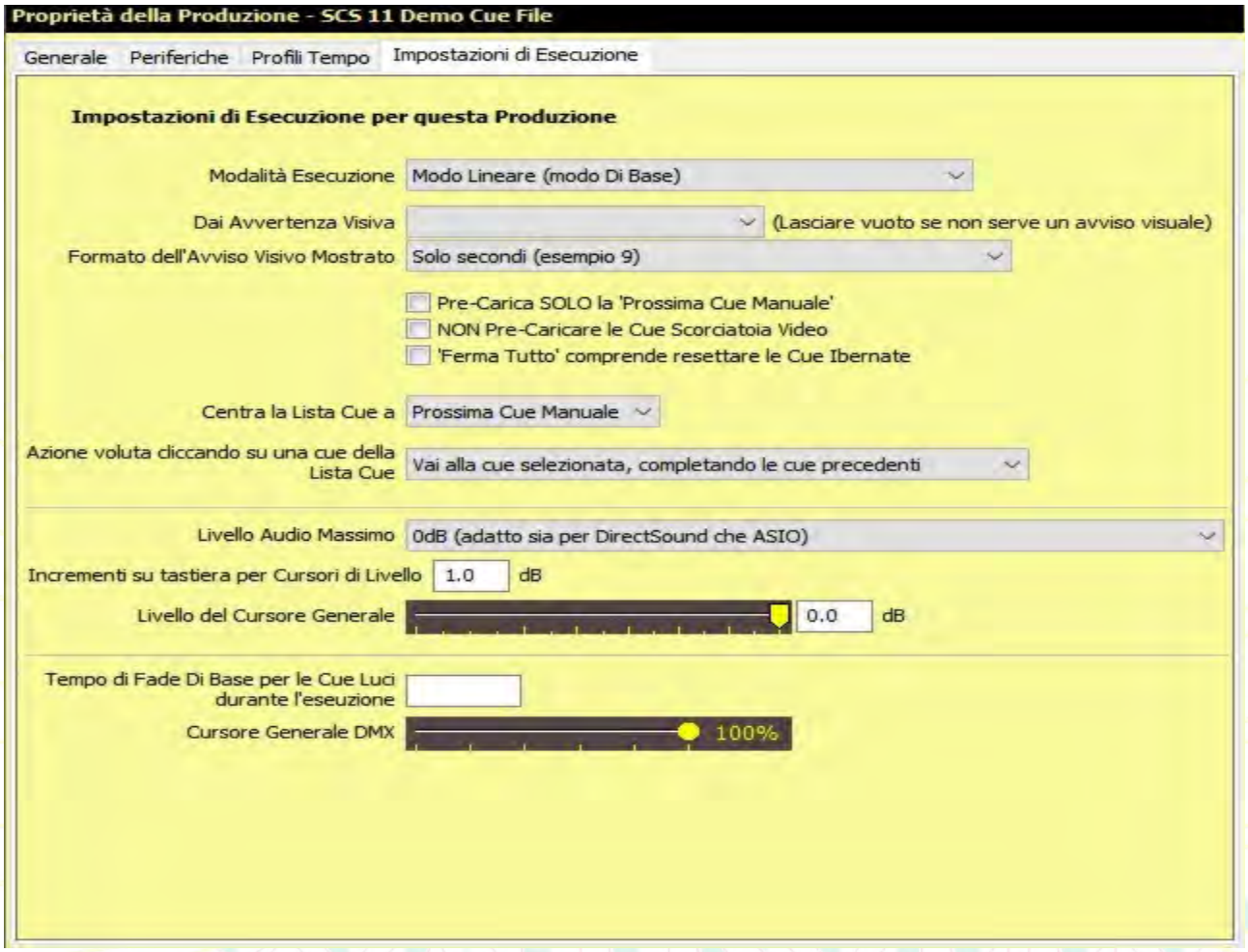
Orario del Giorno per Autoresettare il Profilo Temporale e la lista di Cue: Se lasciate SCS in esecuzione ma non siete presenti per diversi giorni e quindi usate delle Cue Temporizzata, vi servirà di resettare automaticamente ogni giorno le Cue su Base Temporale e la lista stessa delle cue. Potete farlo qui. L'elenco a discesa contiene gli orari da mezzanotte alle 9 del mattino ad intervalli di mezz'ora e potete scegliere. Fate caso però che dovreste settare *un orario precedente* dell'avvio della prima Cue Temporizzata. Normalmente viene settato a mezzanotte ameno che non ci siano altri motivi per fare diversamente. Questa funzione di reset inoltre riavvia la selezione casuale dei brani nelle playlist eventualmente inserite nella produzione.

Vedete Cue Temporizzata per altri dettagli.

< Argomento precedente (Periferiche di Controllo Cue - DMX) | Argomento successivo (Impostazioni per l'esecuzione) >

Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'esecuzione

Il pannello delle Impostazioni per l'Esecuzione avrà un aspetto come questo:



Proprietà e Controlli

Impostazioni per l'Esecuzione per questa Produzione:

Modalità di Esecuzione: SCS è progettato per funzionare in **Modo Lineare**, ovvero partendo dall'inizio in alto della lista di cue fino all'ultima in basso. Eccezioni a questo modo si realizzano con i Tasti Scorciatoia che possono avviare specifiche cue in un qualsiasi momento. Il **Modo Lineare** e il **Modo Non Lineare** vengono comunque spiegati a seguito.

Modo Lineare e Modo Non Lineare
Se avete un programma di controllo cue separato tipo *Palladium* o *AMX Netlinx Control System* allora potrete usare SCS come sorgente principale per l'esecuzione. Quindi vi servirà creare una lista di cue che sono caricate e avviate su richiesta ma non necessariamente nell'ordine con cui sono visualizzate in SCS. Questo si applica soprattutto ai file Audio che potreste voler riprodurre più volte seguendo la lista di eventi del programma principale (caricato nel sistema esterno). Ammesso che tale programma comunichi con SCS usando MIDI o RS232 o Telnet, potrete realizzare questa situazione appena descritta selezionando il **Modo di Esecuzione Non Lineare**.

Le differenze funzionali di base tra i due modi sono queste:

Modo Lineare:	Avvia le cue dall'inizio in alto della lista fino all'ultima e utilizza le Cue Scorciatoia.
Modo Non Lineare	Può avviare qualsiasi cue in qualsiasi momento.

Le differenze di elaborazione tra i due modi sono mostrate nella seguente tabella. Si prega di notare che le informazioni descritte si applicano principalmente ai File Audio che *non sono* Cue Scorciatoia.

Azione o Evento	Modo Lineare (modo di base)	Modo Non Lineare (apre le cue su richiesta)	Modo Non Lineare (prepara tutte le cue)
Quando si apre un File di Cue	Alcune delle prime Cue vengono preparate	Nessuna Cue viene preparata	Tutte le Cue vengono preparate
Una Cue è completata	La Cue non è più carica in memoria e viene indicata come 'Completata'. SCS quindi prepara (pre-carica) altre cue a seguire.	La cue non è più carica in memoria e viene indicata come 'Non Caricata'. Nessun altra cue viene interessata.	La cue viene ri-caricata e segnata come 'Pronta'. Nessun altra cue viene interessata.
Avvio di una Cue fuori dall'ordine ovvero non la prossima in lista (Es Q38)	La cue Q38 viene avviata e alcune delle successive vengono caricate e indicate come 'Pronta'. Ogni cue (che non sia in esecuzione) dall'inizio fino a Q38 vengono scaricate e indicate come 'Completata'	La cue Q38 e ogni cue dipendente (*) vengono caricate se necessario e Q38 viene avviata. Nessun altra cue viene interessata.	La cue Q38 viene avviata. Nessun altra cue viene interessata.
Vai ad un'altra cue nella lista (Es Q45)	La lista viene posizionata nella cue Q45. Questa cue e alcune successive vengono caricate e indicate come 'Pronta'. Qualsiasi cue antecedente Q45 (che non sia già in esecuzione) viene scaricata e indicata come 'Completata'	La lista viene posizionata nella cue Q45. Questa cue e ogni dipendente (*) vengono caricate se necessario ma nessun altra cue viene interessata.	La lista viene posizionata a Q45 ma nessun altra azione è necessaria perché tutte le cue sono già caricate di base in questa modalità.

* Le **Cue Dipendenti** sono cue che hanno una qualche relazione con la cue in oggetto. Per esempio Q39 è settata per avviarsi 3 secondi dopo la fine di Q38 quindi Q39 è una Cue Dipendente di Q38 e sarà aperta in questa modalità quando Q38 viene aperta.

Per le Cue SFR Tutte le **Cue Precedenti** vengono visualizzate ed elaborate come **Tutte le Cue in Esecuzione** se il Modo di Esecuzione è Non Lineare. Quindi se avete selezionato il Modo Non Lineare la lista a discesa che si presenta conterrà 'Tutte Le Cue in Esecuzione' anziché la normale opzione 'Tutte le Cue Precedenti'. Nel File di Cue i due modi non fanno alcuna distinzione – tali cue sono tutte salvate come 'Tutte', ma quando una Cue SFR con 'Tutte' viene attivata allora SCS controlla il Modo Di Esecuzione per determinare a quali Cue deve effettivamente applicare l'azione SFR.

Impostazione del Modo Lineare e Modo Non Lineare nella stessa Produzione
Se avete uno spettacolo in cui volete sia le cue in Modo Lineare (attivate con la tastiera o con il mouse) che cue in Modo Non Lineare (attivate via MIDI o altre periferiche esterne) selezionate Modo di Esecuzione “Lineare E Non Lineare (carica le non lineari su richiesta)” o "Lineare E Non Lineare (pre-carica tutte le cue non lineari)”. In questi due modi SCS controlla tutte le cue e segna ogni cue con un **Numero di Cue MIDI/DMX** come 'Non Lineari'. Tali cue Non Lineari verranno trattate come le Cue Scorciatoia quindi quando un segnale esterno le avvierà nessun altra cue verrà interessata e la posizione nella lista della *Prossima Cue Manuale* resterà la stessa.

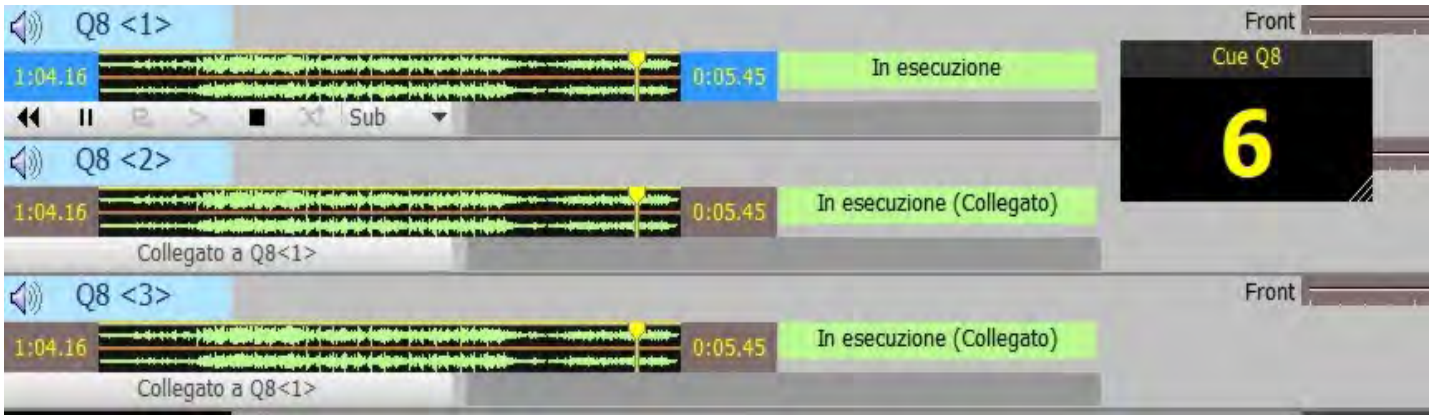
Avviso Fine

Dai un Avviso Fine: Questa funzionalità è progettata per utenti con basi e performance dal vivo con band musicali, o simili.
Se indicate un valore non vuoto nella lista a discesa appena una cue è vicina alla fine avrete l'Avviso Fine del tempo rimanente. Si possono specificare preavvisi di diversa durata. Per calcolare la durata della cue (in modo che SCS sappia quando sta per finire), SCS considera la durata di riproduzione delle sub-cue audio, immagine/video e playlist. I file MIDI sono esclusi. Notate che per le Cue Audio che hanno uno o più anelli di ripetizione, l'avviso e il conto all'arrovescia non potranno essere visualizzi finché tutti gli anelli non siano stati completati.
Potete anche selezionare 'Conteggia Tutta le Cue' il che mostrerà l'avviso per tutta la durata della cue, mostrando il tempo di riproduzione anziché quello rimanente.

Formato dell'Avviso Fine: In questo campo potete impostare il formato dell'avviso scegliendo fra:
"Solo i secondi (es: '9')
"Formato Tempo – compresi i centesimi (es. '8.75' o 2.03.45)
“hh:mm:ss (es 0:09 o 1:23:45)"

Di base è "Solo secondi”

Esempio:



Durante l'esecuzione probabilmente non vi servirà di visualizzare le Sub-Cue per le traccie di basi musicali come questa.

Suggerimento: Nella finestra dell'Avviso Fine c'è una barra del titolo in alto che mostra il numero della cue. Potete cliccare su questa barra per cambiare posizione alla finestra, anche portandola su un altro schermo. Potete inoltre cliccare sulla maniglia per cambiare le dimensioni della finestra. Se si ridimensiona la finestra anche il font del carattere cambierà grandezza (ma non il font del titolo), quindi potrete avere un Avviso Fino di grandi dimensioni. SCS si ricorda la posizione e la grandezza tra una sessione e l'altra

Notate che in **Proprietà della Cue** potete attivare o disattivare l'Avviso Fine (indicato come 'Avviso Fine') di ogni cue. Di Base tale valore è 'Attivo', ovvero quando impostate un tempo per **Dai un Avviso Fine** quest'ultimo sarà applicato a *tutte* le cue. Dopodiché potete decidere se Disattivare tale avviso in certe cue e potete anche farlo con la funzionalità **Modifica in Gruppo** per disattivare più cue con una sola operazione.

Pre-carica SOLO la Prossima Cue Manuale: Questo può servire nella riproduzione di musica se avete molte sub-cue in una Cue Audio e non c'è bisogno di pre-caricarle prima che la cue precedente sia completata. Scegliendo questa opzione SCS pre-caricherà solo i file contenuti nella Prossima Cue Manuale e poi pre-caricherà i successivi man mano che le cue saranno completate. Questo ridurrà il carico della memoria durante l'esecuzione di SCS.

NON Pre-Caricare le Cue Scorciatoia Video: SCS normalmente pre-carica ogni Cue Scorciatoia audio e video in modo che sono pronte per un avvio istantaneo. Tuttavia pre-caricare i video significa occupare molte risorse del computer e se avete molti video allora la libreria di riproduzione (es. TVG) potrebbe fallire nel caricamento di alcune cue. Questo può influire negativamente anche su altre cue video che *non* sono Cue Scorciatoia Video, perché se la libreria di riproduzione video è saturata creerà problemi anche all'apertura di una normale Cue Video/Immagine. Quindi se si verifica tale situazione utilizzate questa opzione per riprendere la normale funzionalità del programma. Notate che potreste aver bisogno di riavviare SCS per rendere effettivo questo cambiamento, soprattutto se è già successo che SCS ha tentato di aprire un video ed ha fallito. Anche se in questo modo ci sarà un lieve ritardo nell'aprire le Cue Scorciatoia Video, le prove effettuate hanno confermato che tale ritardo è molto piccolo, specialmente usando TVG.

'Ferma Tutto' comprende anche il reset delle cue Ibernate: L'Ibernazione delle cue è stata inizialmente pensata per permettere di impostare una playlist di musica di sottofondo per l'ingresso degli spettatori, dissolvere ad un certo punto e ibernarla durante il I Atto per poi riprenderla come musica di sottofondo dell'intervallo esattamente da dove è stata lasciata. Se, durante il I Atto avete bisogno di cliccare 'Ferma Tutto' tale azione di norma non inciderebbe sulla cue ibernata e al giungere dell'intervallo ripartirà da dove l'avete fermata. Tuttavia nei vostri programmi potreste aver bisogno di resettare e riportare all'inizio anche le cue ibernate quando cliccate 'Ferma Tutto', per esempio durante sessioni di prove.

Centra la Lista di Cue a: Se la parte visibile della lista di cue nella finestra principale non è abbastanza per mostrare tutte le vostre cue allora una linea di scorrimento sarà visualizzata per permettervi di scorrere tutta la lista. Tuttavia, durante l'esecuzione dal vivo della produzione potreste non averne bisogno perché SCS sposta automaticamente la visualizzazione della lista. Di Base SCS la centra sulla **Prossima Cue Manuale**, ovvero tale cue sarà posizionata circa al centro dell'area di visualizzazione (a meno che non sia vicino all'inizio o alla fine della lista).
In alcune produzioni potreste aver bisogno che la lista sia centrata sulla **Cue Attualmente in Riproduzione**, specialmente se avete molte cue con avvio automatico e la prossima cue manuale è molto più avanti nella lista. Potete scegliere questa soluzione cliccando su '**Cue Attualmente in Riproduzione**' nella lista a discesa di questa opzione. Se ci sono più di una cue in riproduzione SCS tenterà di tenerle tutte in vista, ma darà la priorità a quelle avviate per ultime.

Azione se si clicca in una cue della lista: Se cliccate su una delle cue nella lista all'interno della Finestra Principale di SCS per impostazione di base SCS 'andrà' a tale cue, ovvero tale cue diventerà la **Prossima Cue Manuale** e tutte le cue precedenti saranno segnate come completate a meno che non siano in riproduzione. Le opzioni disponibili sono:
Vai alla cue selezionata e completa tutte le cue precedenti: Azione di base descritta qui sopra.
Punta il tasto "Vai!" sulla cue selezionata ma non 'andare' alla cue: Il tasto "Vai!" punterà (=si riferirà) alla cue selezionata ma non

accadrà nient'altro. Se cliccate il tasto allora SCS 'andrà' alla cue e la avvierà. Questa opzione è utile se avete un programma SCS che funziona molto senza operatore ma volete la possibilità di saltare ad una certa cue secondo necessità e allo stesso tempo evitando che un click involontario interrompa la lista mettendo la cue come Prossima Cue Manuale (come nell'opzione descritta sopra). Notate che usando un touch screen anche cliccare lo schermo corrisponde a cliccare su una cue, in questo caso la possibilità di click accidentali è maggiore.
Ignora il Click: Come è chiaro nel testo con questa opzione SCS ignorerà completamente ogni click o pressione sul touch screen nella lista di cue. Utile nel caso che SCS lavori completamente senza operatore e che debba eseguire una sequenza sempre dall'inizio alla fine senza interruzioni.

Impostazioni di Esecuzione – Audio

Massimo Livello Audio: Il livello massimo dell'audio (volume) supportato da DirectSound è 0dB quindi questo è il valore di base usato da SCS. Ma se usate ASIO come driver audio potete settare questo valore a +12dB. Vi permetterà di amplificare i suoni ma siate prudenti a non incorrere in distorsioni. Se selezionate +12dB quando usate DirectSound i risultati del livello sopra a 0dB sono indefinibili. E' possibile che i livelli siano limitati a 0dB o che siano amplificati o distorti. Quindi questa opzione è garantita solo per l'uso con ASIO.

Incrementi del Livello dei Cursori con la Tastiera: Quando cliccate su un cursore di livello allora il cursore viene 'messo a fuoco' cambiando il colore dello sfondo in un blu chiaro. Una volta che il cursore è 'a fuoco' potete usare le frecce sulla tastiera per fare piccoli aggiustamenti del livello. Questo campo determina la dimensione di tali aggiustamenti e di base è impostato su 1dB. Notate che se tenete premuta una delle frecce potete fare rapidamente anche cambiamenti molto ampi.

Valore del Cursore Generale: Questa Proprietà della Produzione è dove si imposta il valore di base (o iniziale) del **Cursore Generale**. Potete regolare questo valore di base direttamente spostando il cursore.

Impostazioni di Esecuzione – DMX

Impostazione di Esecuzione di base per il Tempo di Dissolvenza DMX nelle Cue Luci: Qui potete inserire il **Tempo di Dissolvenza** di base che dovrà essere usato nelle Cue Luci. Questo valore sarà usato in tutte le voci DMX che *non* hanno un loro Tempo di Dissolvenza specificato, a patto che le Cue Luci abbiano '*Usa i Valori di base della Produzione*' in 'Tempo di Dissolvenza di Base per le voci qui sopra'. Vedi Cue Luci per altre informazioni.

Velocità del Gioco Luci (BPM) Di Base: Se avete una cue Luci che usa l'opzione 'gioco luci' la velocità iniziale nella successione dei passi sarà uguale a questo valore Di Base. Questo valore inizialmente è settato a 80 (BPM).

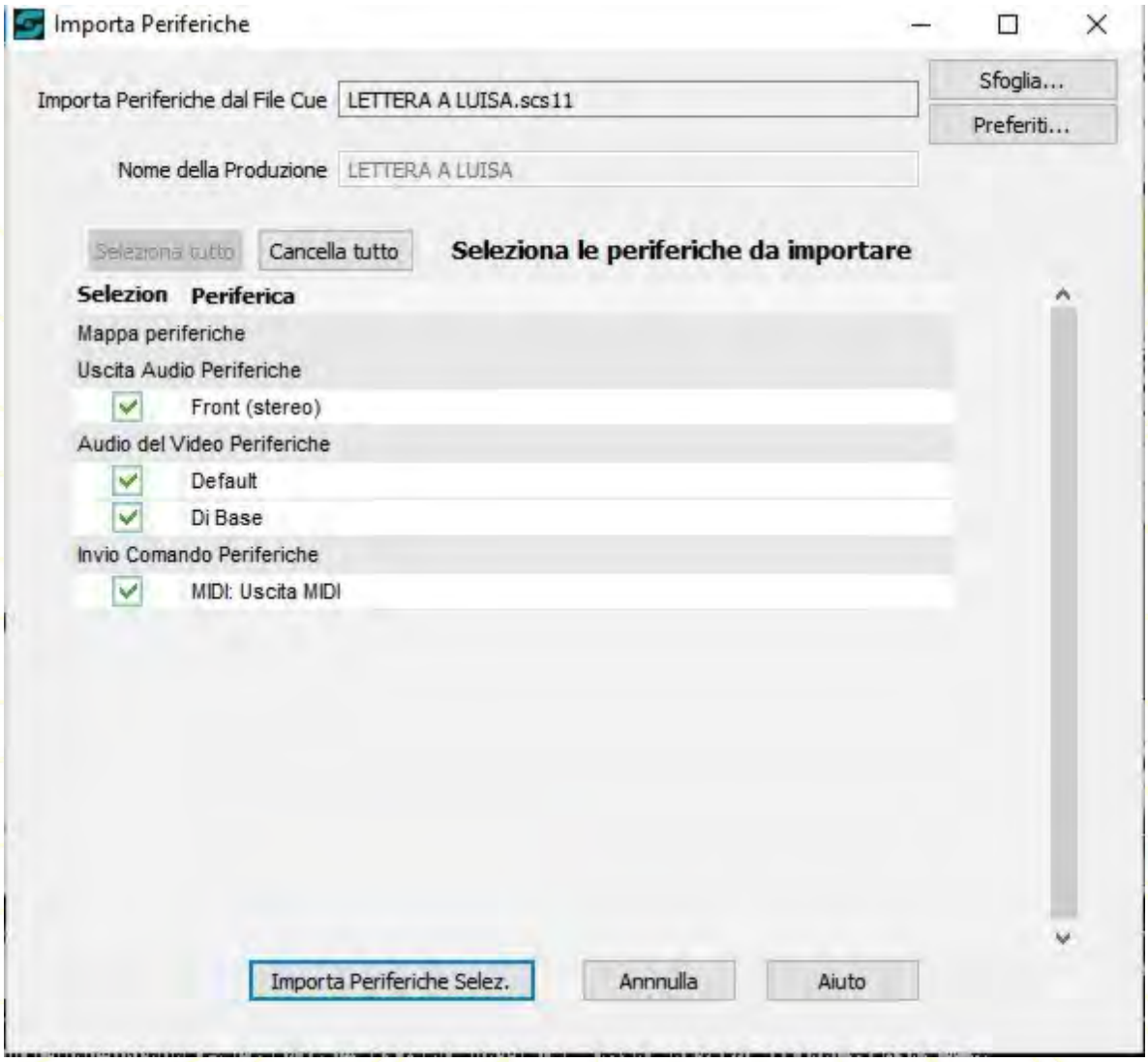
Cursore Generale DMX: Qui viene impostato il valore di base (o iniziale) del Cursore **Generale DMX**. Potete regolare questo valore spostando direttamente il cursore.

< Argomento precedente (Profili Tempo)

Importare Periferiche da un altro File di Cue SCS

L'importazione di Periferiche da un altro File di Cue SCS è disponibile solo con SCS Professional e superiori.

Questa funzionalità vi permette di copiare nel File di Cue in uso alcune Periferiche e Mappe della Periferica da un altro File di Cue SCS o con esso associate. Questo serve quando volete usare una periferica con un setup simile a come avete usato per un'altra produzione già creata. Quando la finestra Importa Periferiche si apre cliccate o sul tasto **Sfoglia** o su **Preferiti** per cercare il File di Cue SCS che contiene la periferica che volete importare. Quando avete selezionando il file visualizzerete una finestra come questa:



Importa Periferiche dal File di Cue: Qui troverete il nome del File di Cue che avete cercato e selezionato. Tornate a Sfoglia o Preferiti se volete cambiare file.

Nome della Produzione: E' un campo di sola visualizzazione in cui viene mostrato il 'Nome della Produzione' dedotto dalle Proprietà della Produzione del file da cui volete importare le periferiche.

Selezionate le periferiche da importare: Una lista di Mappe delle Periferiche e Periferiche contenute o associate al file aperto viene mostrata in questo campo. Per prime le Mappe delle Periferiche, seguite dalle Periferiche raggruppate per tipologia. Di base tutte le Mappe e le Periferiche sono selezionate per essere importate. Deselezionate tutte quelle che *non* volete importare. Oppure usate i tasti in alto, Seleziona Tutte o Cancella Tutte.

Importa le Periferiche Selezionate: Quando cliccate questo tasto le voci selezionate saranno importate. Un riquadro di avviso sarà visualizzato per confermare quando le suddette voci sono state importate o aggiornate (secondo le scelte che avete fatto). Una volta confermato di aver letto il messaggio la finestra **Importa Periferiche** si chiuderà.
Ritornando alla Finestra Modifica ci raccomandiamo di cliccare su **Applica Cambiamenti delle Periferiche** e **Salva**.

Annulla: Questo tasto può essere usato per chiudere la finestra **Importa Periferiche** senza fare alcuna scelta.

Aiuto: Questo tasto mostra la guida.

Note su come è implementata questa funzione (tramite esempi):

- **Importare Mappe delle Periferica:** Se il file importato ha una Mappa delle Periferiche chiamata *MyPC* e il file attualmente aperto ha anch'esso una Mappa delle Periferiche chiamata *MyPC* allora ogni campo specifico delle periferiche in comune verrà sovrascritto con i parametri importati. Per esempio, se la periferica 'Front' è attualmente assegnata a 'Diffusori Frontali' ma nel file che si importa è assegnata a 'Octa-Capture 1-2' allora quest'ultimo sarà il parametro utilizzato, che sostituirà 'Diffusori Frontali'.
- Se il file importato ha una Mappa delle Periferiche chiamata *MyPC* ma il file attualmente aperto non ha una Mappa delle Periferiche con quel nome, la Mappa delle Periferiche verrà importata come nuova Mappa e quella presente non verrà influenzata.
- **Importare Periferiche: S**e il file importato ha una periferica di uscita audio chiamata *Back* e il file attualmente aperto ha anch'esso una periferica di uscita audio chiamata *Back*, e se le due periferiche hanno lo stesso numero di canali (es: 2 canali) ogni altra proprietà per tale periferica sarà importata, come ad esempio il 'livello e pan di base per quando si aggiunge la periferica ad una nuova cue'.
- Se il file importato ha una periferica di uscita audio chiamata *Back* ma il file attualmente aperto non ha una periferica di uscita audio con quel nome, la periferica sarà importata come nuova periferica e quella presente non verrà influenzata.

Il caso che segue invece è un po' più complicato: quando si importa una nuova periferica i relativi settaggi della mappa delle periferiche saranno importati in tutte le mappe delle periferiche selezionate, se ce ne sono. Tuttavia se la mappa delle periferiche in uso non ha dei valori da importare questa nuova periferica finirà per non avere alcuna periferica fisica assegnata (all'interno della mappa delle periferiche attualmente in uso). La vostra reazione iniziale potrebbe essere di pensare che SCS non ha importato le assegnazioni alla periferica fisica, ma non è così, è solo che tali assegnazioni sono nella Nuova Mappa delle Periferiche appena creata dall'importazione. Cambiando la mappa delle periferiche in uso (usando la lista che appare nel campo **Mappa delle Periferiche** all'interno di Periferiche di Uscita Audio) troverete la mappa importata e ogni assegnazione. Dopodiché se il file che avete in uso utilizza delle periferiche di uscita audio che non esistono nei settaggi importati avrete la situazione opposta con tali periferiche originalmente ben assegnate e che adesso non hanno una periferica fisica corrispondente.
Questa situazione si può verificare anche con altre periferiche, come quelle di Invio Comando e Controllo Cue.

Vedi anche: Mappe delle Periferiche

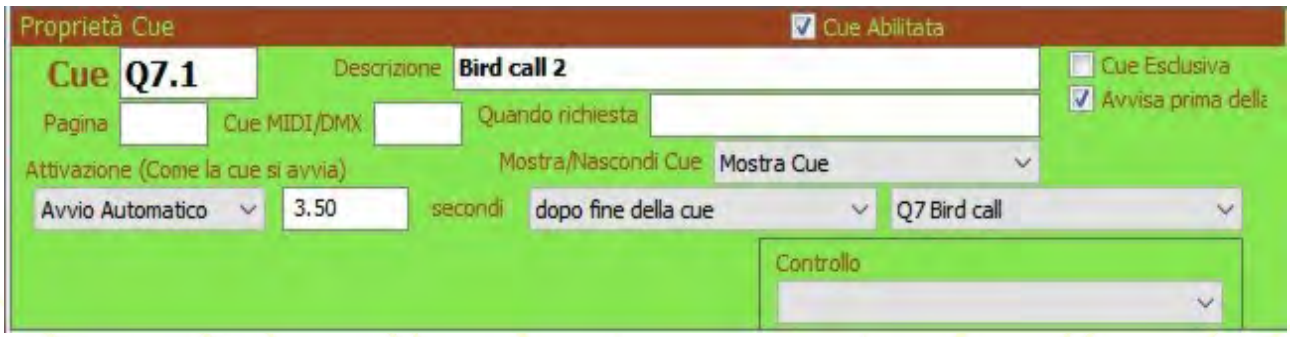
SOTTO CONTROLLO

Proprietà della Cue

Alcune funzionalità sono disponibili solo con SCS-Standard o superiore.

Panoramica

Cliccate su un 'nodo' nella lista delle cue per vedere e modificare le **Proprietà della Cue**. Il pannello superiore a destra della lista conterrà le proprietà che sono comuni a tutti i tipi di cue. Per esempio:



Normalmente la parte inferiore di questo pannello (Comando StandBy, etc....) è nascosta ed è usata di rado ma potete scorrere in basso per vedere queste proprietà ulteriori, o anche trascinare la barra di divisione sotto al pannello in modo da vedere permanentemente altre proprietà (come è stato fatto nella schermata d'esempio qui sopra). SCS si ricorda la posizione della barra divisoria tra le varie sessioni.

Proprietà e Controlli

Alcune proprietà e controlli visualizzati in questo pannello cambieranno in relazione ad altre proprietà o opzioni scelte. Inoltre alcune di queste proprietà sono disponibili solo in licenze superiori.

Generale

Cue: Inserite l'etichetta che volete per la cue, esempio Q3 o Cue 3 o FX 3 o Show3, o anche solo il numero.
Potete anche aggiungere un punto per indicare cue che appartengono ad uno stesso gruppo Q3.1, Q3.2, etc... o combinazioni alfanumeriche: Q3Ab, etc.... Questo campo viene anche chiamato '**Numero della Cue**' o '**Etichetta della Cue**'.
Quando aggiungete una nuova cue SCS crea un'Etichetta della Cue per impostazione di base ma che poi voi potrete cambiare a vostro piacimento. Se per esempio la cue precedente era Q3, SCS nominerà la prossima Q4 -salvo che questa etichetta non sia già stata usata. Se l'etichetta presente è composta solo da lettere e non numeri, SCS inserirà una etichetta seguendo l'ordine alfabetico. Se volete ri-numerare molte cue (ad esempio per rimettere ordine dopo aver ritoccato un progetto) usate l'opzione Rinumera Cue disponibile all'interno del tasto **Cue** nella barra degli strumenti.

Descrizione: Questo è un campo dal formato libero in cui dovrete inserire una descrizione della cue. Tali dettagli appariranno nella lista delle cue come titolo della cue nella parte superiore dello schermo principale. Nota: potete lasciare questo campo libero e lasciare che il titolo venga assegnato automaticamente con la creazione della prima sub-cue, ma prima di passare alla prossima cue da creare dovrete aver scelto una descrizione.

Pagina: Questo campo a formato libero è opzionale e serve per inserire il numero della pagina del copione a cui ci si riferisce con la presente cue, preferibilmente con il suffisso 'p' (es: p12) per distinguere questo numero dagli altri nella visualizzazione della cue. (Nota: prima di aggiungere il campo Pagina raccomandavamo di includere il numero della pagina nella Descrizione, ma lo svantaggio era che quando altre cue utilizzavano tale Descrizione -per esempio le Cue SFR o di Cambio Livello- avrebbero incluso il numero di pagina della cue originale come se fosse parte della Descrizione della cue in oggetto (quella SFR o Cambio Livello). Utilizzando una proprietà separata per la Pagina rende la Descrizione più 'pulita' e più adatta per essere utilizzata in altre cue come suddetto)
Notate che la *Pagina* può essere impostata o cambiata anche in Modifica di Gruppo delle Cue, che è utile per aggiungere tale valore ad un File di Cue che non lo ha ancora.

Cue MIDI/DMX: *Questo campo appare solo se avete selezionato '**Abilita il Campo MIDI/DMX nelle Proprietà delle Cue**', o se avete selezionato una Periferica di Controllo Cue MIDI o DMX dentro le Proprietà della Produzione .*
Per il controllo MIDI inserite il Numero di Cue MIDI che avvierà questa cue con un messaggio MIDI in ingresso. Per il controllo DMX inserite il Numero della Cue DMX che assegnerà questa cue ad un canale DMX scelto all'interno dell'intervallo impostato in Periferiche di Controllo Cue – DMX.

Se volete che questa cue sia esclusa dall'avvio tramite MIDI o DMX lasciate il campo vuoto. Se state usando un controllo MIDI ricordatevi che per i Tipi di Messaggio per il Comando MIDI **Note On e Program/Controller Change** il numero inserito qui dev'essere un numero intero nell'intervallo tra 1-127. Questo vale anche per le **Macro di Avvio MSC**.
Per altri messaggi MSC questo valore può includere un punto, come 1.2.3. Il formato MSC ovviamente supporta molte più cue rispetto ad altri formati.

Quando richiesta: Questo è un campo facoltativo a formato libero in cui potete inserire dettagli su quando la cue deve essere avviata. Esempi: “3 secondi dopo il blackout in sala”, “Quando Andrea esce dalle quinte”, “Angelica: “Si, certo che ti amo”.

Vari Controlli di Proprietà

Abilitata: Questo campo indica se la cue è abilitata o no, e di conseguenza se sarà inclusa nella lista visualizzata nella Finestra Principale o no. Tutte le nuove cue sono per impostazione di base abilitate. Togliete la spunta a questo controllo per disabilitarla. Una cue disabilitata non apparirà nella Finestra Principale e sarà ignorata durante l'esecuzione della Produzione. A differenza però di averla eliminata la cue rimarrà nella Finestra Modifica e potrete riabilitarla quando necessario.

Cue Esclusiva: Rendere una cue 'esclusiva' vi assicura che l'operatore non avvii accidentalmente un'altra cue audio o video/immagine mentre quella attuale è in riproduzione. Serve esattamente per questo -un modo per ridurre le possibilità di avvio accidentale di altre cue. Se una cue esclusiva è in esecuzione quindi il tasto “Vai!” sarà disabilitato. Alla fine della cue esclusiva tornerà attivo.

> **Suggerimento:** Se volete 'scavalcare' questa proprietà, cioè volete poter attivare il tasto “Vai!” nonostante ci sia una cue esclusiva in riproduzione, allora potete usare il tasto **Ctrl**, settando l'opzione '**Ctrl forza le cue esclusive per il “Vai!”**.
> Questa opzione è nel nodo *Scorciatoie* di *Opzioni e Impostazioni*. Vedete Opzioni e Impostazioni – Scorciatoie per dettagli

Le Cue Scorciatoia possono essere avviate mentre una cue esclusiva è in riproduzione, ma per essere coerenti con la funzionalità 'esclusiva' che vuole ridurre avvii indesiderati, se una Cue di Scorciatoia è essa stessa indicata come 'esclusiva' non potrà essere riavviata mentre è in riproduzione. Quindi se accidentalmente il tasto di scorciatoia viene premuto due volte la seconda volta verrà ignorata.

Avviso Fine: Questo controllo viene mostrato solo se in Proprietà della Produzione avete indicato un tempo per '**Dai un Avviso Fine**'. Qui potete attivare o disattivare tale avviso per questa cue. Di base è su 'on'.

Mostra/Nascondi la Cue: Con questa scelta si può nascondere una cue sia solo dal Pannello delle Cue nella Finestra Principale che completamente (ovvero nel Pannello delle Cue e nella Lista delle Cue). Nascondere le cue nel pannello (con questa opzione **Nascondi la Cue nel Pannello**) può essere particolarmente utile per le Cue Scorciatoia o cue non lineari che vengono avviate più volte, in quanto nasconderle evita di dover aggiornare la visualizzazione del Pannello delle Cue all'inizio e alla fine della cue (il che comporta spesso movimenti della schermata che possono distrarre l'attenzione dell'operatore).
Nascondere le cue completamente (con l'opzione **Nascondi Cue**) è utile per le cue con avvio automatico che non hanno bisogno di essere visualizzate nella Finestra Principale, in quanto visualizzarle può confondere.
La selezione di base è **Mostra Cue**.

Attivazione (Come la cue viene avviata)

Metodo di attivazione (primo campo in questa sezione): Normalmente una cue viene avviata cliccando il tasto “Vai!” o cliccando con il tasto destro del mouse. Questo è un tipo di avvio manuale e viene indicato come '**Manuale (Tasto Vai!)**'. Esistono però altri metodi di attivazione:

Metodo di Attivazione	Descrizione
Manuale (Tasto Vai!)	La cue si avvierà quando cliccate sul tasto “Vai!” o cliccate con il destro del mouse. Potete anche assegnare un tasto della tastiera (come la barra spaziatrice) a questa funzione. Vedete Scorciatoie da Tastiera per dettagli.
Avvio Automatico	La cue si avvia automaticamente dopo un certo tempo rispetto all'inizio o alla fine di un'altra cue o si avvia automaticamente un certo tempo dopo che il File di Cue è stato caricato. Dovrete inserire i seguenti parametri: **Tempo di Avvio Automatico** (prima della parola 'secondi'): il tempo in secondi, esempio: 3.5 (*ricordate che qui anziché la virgola per i decimali si usa il punto come nel sistema anglosassone*), rispetto all'inizio o alla fine di un'altra cue. **Punto di Attivazione** (il prossimo campo): Selezionate **dopo l'inizio della cue**, **dopo la fine della cue**, **prima della fine della cue** o **dopo che il file delle cue è caricato**, da questo menu di scelta a discesa. L'opzione **prima della fine della cue** farà partire questa cue x secondi prima che un'altra cue (che voi indicherete) finisca (considerando il tempo totale previsto della cue).

	L'opzione **dopo che il file delle cue è caricato** viene usata per far partire delle cue automaticamente quando il file delle cue che avete aperto si è caricato completamente. **Cue di Comando** (per tutti i Punti di Attivazione che riguardano un'altra cue): Selezionate dalla lista a discesa la cue che controllerà l'attivazione di questa cue. Notate che potete anche selezionare l'indicazione generica '*Cue Precedente*' che è utile se prevedete di cambiare la posizione delle cue in questa produzione. **Nascondi questa Cue ad Avvio Automatico nella Finestra Principale**: selezionate questo controllo se *NON* volete che questa cue ad avvio automatico sia mostrata. Se selezionate questo controllo per *tutte* le cue ad avvio automatico (e potete farlo con usando Modifica Cue In Gruppo) allora nella Finestra Principale vedrete solo le Cue ad Avvio Manuale (e le Cue Temporizzata). Esempio: se per Q4 selezionate *Avvio Automatico 4 secondi dopo l'avvio della Q3* vedrete la Q4 avviarsi da sola esattamente dopo 4 secondi che la Q3 è in riproduzione. Notate che la durata della Q3 è ininfluente rispetto a quando partirà la Q4. La Q3 potrebbe anche essere finita quando la Q4 parte. A volte vi servirà che una cue parta automaticamente dopo che una cue si ferma o viene fermata manualmente. In questo caso metterete: *Avvio Automatico 0 secondi dopo la fine della Q3.*
Una cue può essere anche avviata premendo un certo tasto sulla tastiera. Questo si chiama 'Scorciatoia' (HotKey in inglese). Le scorciatoie sono utili per le cue che vi serve richiamare più volte durante lo show, specialmente se devono essere richiamate in momenti imprevisti, non definiti. Esistono tre tipi di Scorciatoie: **avvio, tasto e nota**	
Scorciatoia (Avvio)	Con una Scorciatoia Avvio se premete (e rilasciate) il tasto relativo la cue si avvierà e continuerà fino alla fine prevista o finché qualche altra azione non la influenzerà. Se premete ancora il tasto mentre la cue è in esecuzione la cue ripartirà dall'inizio (si *ri-avvierà*). Per tutti i diversi tipi di Scorciatoia dovrete inserire questi campi: **Scorciatoia**: Scegliete un tasto ancora disponibile dalla lista. Anche se i tasti da 0 a 9 sono compresi nella lista, fate attenzione che i tasti nel tastierino numerico potrebbero non avviare la cue scorciatoia se il tasto Blocco Numeri (Blk Num) è spento. E' più sicuro rimanere nei tasti delle lettere A-Z e delle funzioni F1-F12. Il maiuscolo non fa differenza in questa assegnazione. **Banco di Scorciatoie**: Si possono avere molti gruppi (banchi) di scorciatoie con la licenza **SCS Professional Plus** e superiore. Vedete Banchi di Scorciatoie per i dettagli. **Etichetta della Scorciatoia**: Inserite una etichetta che sarà mostrata nel pannello delle scorciatoie dentro la Finestra Principale. Dovreste scegliere etichette corte in modo da leggerle bene.
Scorciatoie (Pulsante)	Con una Scorciatoia Pulsante il tasto che avete scelto funziona appunto come un pulsante. Premendo (e rilasciando) una sola volta si avvia la cue, se premete ancora si ferma (o dissolve secondo le impostazioni). Se la cue è già di per se in esecuzione premendo già la prima volta la cue si fermerà. Il tasto praticamente ne cambia lo stato. Per le Cue Luci con la prima pressione il canale/i canali DMX andranno al valore settato con la seconda volta andranno a 0 (qualunque sia stato il valore precedente).

Scorciatoia (Nota)	Con una Scorciatoia Nota il tasto viene utilizzato come se si suonasse una nota in un sintetizzatore. Premete e tenete premuto il tasto per iniziare la cue e farla continuare. Quando rilasciate il tasto la cue si fermerà (o dissolverà secondo le impostazioni). Per le Cue Luci con la prima pressione il canale/i canali DMX andranno al valore settato con la seconda volta andranno a 0. Questo può servire per i 'blinders', effetti luce, flash di esplosioni e lampi, etc....
Su Base Temporale	La Cue Temporizzata si avvierà automaticamente ad un certo momento del giorno. Vedi Cue Temporizzata per i dettagli.
Cue 'Chiama Cue'	Il metodo di attivazione con le Cue 'Chiama Cue' è simile al metodo **Scorciatoie (Avvio)** eccetto che la funzione viene gestita non con un tasto ma da un'altra cue. Queste 'cue richiamabili' sono progettate per situazioni in cui avete la stessa sequenza di eventi che deve avvenire più volte nello show, i quali eventi saranno inseriti tutti come sub-cue di una certa cue la quale sarà settata come Cue Richiamabile. Le Cue che attivano questo tipo di cue si chiamano **Cue 'Chiama Cue'**. Vedi Cue Richiamabili
Le cue possono essere avviate anche usando un processo in due passi, quando per esempio una cue viene avviata da un operatore in remoto (tipo il direttore d'orchestra) ma solo dopo che tale cue è stata 'preparata' nello stato di 'Attesa di Conferma' da parte dell'operatore principale o da un'altra cue di avvio automatico. Vedete Conferma di Avvio delle Cue per dettagli.	
Manual+Conf	Lo stato della cue viene messo in 'Attesa di Conferma' manualmente, ovvero con gli stessi metodi disponibili per **Manuale (Tasto "Vai!")**
Auto+Conf	La cue viene messa nello stato 'Attesa di Conferma' da un'altra cue ad **Avvio Automatico.**
Esterno (Avvio)	E' praticamente la stessa cosa di **Scorciatoia (Avvio)** ma come spiegato sopra non avviene premendo un tasto ma tramite un comando di Controllo Cue, come ad esempio un messaggio MIDI. Più esattamente, Esterno (Avvio) è simile a Manuale (Tasto "Vai!") con questa importante eccezione: Con il Manuale (Tasto "Vai!") se provate a riattivare la cue mentre è in esecuzione (può accadere usando il modo di esecuzione non lineare), SCS ignora la richiesta di riattivazione. Con Esterno (Avvio) e anche con il metodo Scorciatoia (Avvio) se provate a riavviarla la richiesta viene accettata e la cue viene ri-avviata.
Esterno (Pulsante)	Come **Scorciatoia (Pulsante)** eccetto che non si usa un tasto ma un comando di Controllo Cue come ad esempio un messaggio MIDI in ingresso. Notate che SCS si ricorda lo stato dell'azione del tasto, quindi quando inviate per la prima volta il messaggio 'Note On' la cue interessata si avvierà e se il messaggio arriva ancora la cue si fermerà. Tuttavia se la cue si è già fermata a seguito di altre azioni o perché è finita, SCS interpreterà il secondo messaggio MIDI comunque come un segnale di Stop anche se non avverrà nulla. Il motivo per non aver previsto di resettare lo stato del Pulsante automaticamente dopo che la cue finisce è di evitare che vengano inviati messaggi MIDI di stop proprio quando la cue sta per finire. Se la richiesta arrivasse dopo la fine naturale della cue e SCS avesse resettato lo stato del Pulsante la cue si avvierebbe di nuovo. Quindi avendo sempre la sequenza 'avvio'-'stop' per le azioni del tasto si evita questo tipo di avvio indesiderato.
Esterno (Nota)	Come **Scorciatoia (Nota)** eccetto che non si usa un tasto ma un comando di Controllo Cue MIDI 'Note On'. Quando si riceve il messaggio MIDI 'Note On' la cue si avvia. Quando il relativo messaggio 'Note Off' arriva la cue si fermerà (o dissolverà secondo le impostazioni).
MIDI Time Code	Per l'attivazione con il MIDI Time Code dovrete inserire il Time

	Code nel quale la cue dovrà avviarsi.

Si raccomanda che **Scorciatoie** e **Cue ri-Chiamabili** siano definite dopo l'ultima cue programmata. Inoltre non potete usare una cue programmata come Cue Scorciatoia. Se volete usare un suono per una cue programmata e una cue Scorciatoia inserite due diverse cue -una programmata e una Scorciatoia.

Suggerimento: Le scorciatoie sono un modo utile per implementare una cue con suoni ambientali con altri suoni casuali. Per esempio se avete bisogno di una atmosfera da foresta potreste usare un file audio di un ambiente di foresta come cue programmata, messa in loop fino a che non la fermerete. Poi potreste aggiungere un paio di suoni di animali o uccelli con cue Scorciatoia e farle partire in vari momenti casuali manualmente. Assicuratevi solo che il livello delle Cue Scorciatoia sia appropriato rispetto alla cue riprodotta in continuo; usate il controllo del pan per non avere tutti gli animali e uccelli solo al centro (immaginando che state usando un'uscita stereo); e infine assicuratevi che siano animali e uccelli che si trovano davvero nella foresta in oggetto!! E non esagerate con le Cue Scorciatoia -normalmente il pubblico non dovrebbe notare che state aggiungendo voi questi dettagli sonori.

Suggerimento: Usando i tasti funzione F1-F12 come Scorciatoie può risultare utile perché di solito c'è spazio nel computer per applicare un etichetta adesiva rimovibile con indicato l'effetto corrispondente.

Standby

Comando di Standby: Questa caratteristica è progettata per fornire la funzionalità **Ripeti l'Ultima Cue**.
Vedete Cue Standby per altri dettagli.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Cue Temporizzata

Le Cue Temporizzata sono disponibili solo con SCS Standard e superiori.

Con SCS potete specificare un certo orario del giorno per far partire una cue. Per esempio se il vostro spettacolo inizia alle 19:30 potreste far partire l'annuncio di inizio spettacolo alle 19:25. Potete quindi impostare tale cue per partire automaticamente con l'orologio del PC anziché essere presenti fisicamente per avviarla.
La stessa cosa può essere fatta per le repliche pomeridiane e viceversa si può evitare di avviare tale cue durante le prove o volerla avviare manualmente per simulare l'inizio spettacolo.

Per le **Cue Temporizzata (Time-Based Cues - TBC's)** potete settare una serie di **Profili Tempo** all'interno di **Proprietà della Produzione**. Vedete Proprietà della Produzione – Profili Tempo.

Per esempio, potete settare questi Profili Tempo:
Pomeridiane
Serali
Prove

Per ogni cue che volete attivare automaticamente ad un certo tempo del giorno, impostate l'**Attivazione (Come la Cue si Avvia)** della Cue Temporizzata**,** e quindi per ogni profilo inserite un **Tempo del Giorno** al quale la cue deve partire. Potete usare sia il formato 24h che 12 ore con AM/PM, esempio 14:25 o 2:25PM. L'orario può essere indicato fino al secondo, ma ricordate che questi tempi si riferiscono all'orologio del PC, quindi controllate che sia regolato sull'ora giusta!

Nelle prove potreste aver bisogno di avviare la cue manualmente, per esempio con il Tasto “Vai!”. Per avere una cue manuale nei Profili Tempo inserite '**m**' o '**Manuale**' nel campo Tempo.
Per esempio:

Per non avviare una cue mai all'interno di un certo Profilo Tempo, lasciate il **Tempo del Giorno** vuoto in quel Profilo.
Quando caricate il vostro File di Cue per una produzione il Profilo Tempo usato inizialmente sarà stabilito da **Profilo Tempo di Base** e il relativo **Profilo Tempo di Base per il Giorno della Settimana** (se impostato).

Questi due campi sono nelle Proprietà della Produzione. Ogni Cue Temporizzata che ha un orario di avvio vuoto in questo profilo sarà ignorata (anche se continuerete a vedere la cue nella Finestra Modifica). Inoltre ogni Cue Temporizzata per il profilo che ha un orario di avvio già passato da almeno un minuto sarà segnata come 'completata', quindi se riavviate il programma durante lo spettacolo non capiterà che l'annuncio iniziale venga riprodotto nuovamente!
Potete cambiare il Profilo Tempo selezionato nella Finestra Principale cliccando sul tasto **Profilo Tempo** nella barra degli strumenti.

Esempio	
Cue PRE	Musica di pre-show (playlist; livello generale a -6dB)
Cue ANN	Annuncio di inizio show (Cue a Base Temporale con 3 sub-cue) Subcue-1: Cambio di Livello per la cue PRE verso -INF in 2.5 secondi Subcue-2: File Audio dell'annuncio, che si avvia 2.5 secondi dopo l'inizio di questa cue (durata del file audio: 12 secondi) Subcue-3: Cambio di Livello per la cue PRE verso -6db in 2.5 secondi; avvio dopo 14.5 secondi dall'avvio di questa cue

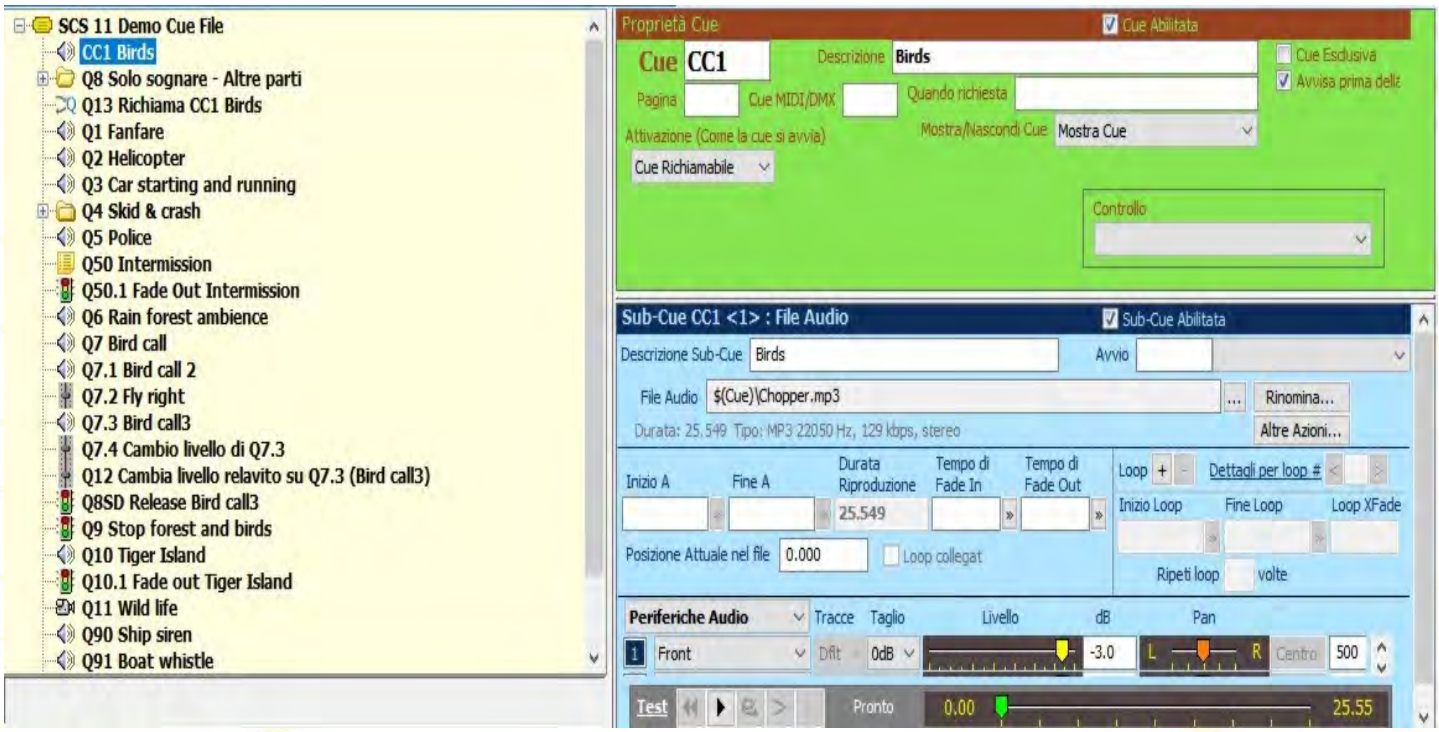
Quando utilizzate le Cue a Base Temporale lo stato 'pronta' della cue cambierà in 'count down' un minuto prima del tempo stabilito di avvio.

Torna a Proprietà delle Cue

Cue Richiamabile

Le Cue Richiamabile sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Una **Cue Richiamabile** è simile ad una **Scorciatoia (Avvio)** eccetto per il fatto che viene avviata da altre cue e non con un tasto. Le **Cue Richiamabile** sono progettate per situazioni in cui potreste avere la stessa sequenza di eventi che devono essere avviati molte volte e tali eventi possono essere raggruppati come sub-cue di una sola cue. Il tipo di cue che viene usato per attivare le Cue Richiamabile è la Cue 'Chiama Cue'.
Ecco un esempio di una **Cue Richiamabile** settata nella Finestra Modifica:



Notate che il **Metodo di Attivazione** della cue è impostato su *Chiama Cue*, appunto perché sarà attivata da un'altra cue del tipo **'Cue 'Chiama Cue"**.
Nella schermata sopra abbiamo la Cue Richiamabile CC1 con 4 sub-cue. Ovviamente non potete vedere tutti i dettagli in una sola schermata, ma la prima audio cue è un file audio della durata di 13.85 secondi, e le altre tre sono Cue di Invio Comando con diversi tempi di avvio. La sub-cue <2> non ha un valore nel campo tempo relativo quindi viene attivata contemporaneamente al file audio. La sub-cue <3> (mostrata sopra) ha un tempo relativo di avvio di 8.5 secondi quindi si avvia dopo 8.5 secondi dalla partenza del file audio. Infine la <4> ha un tempo di avvio relativo di 18 secondi e quindi si avvierà 8 secondi dopo l'inizio della cue principale ovvero 4.15 secondi dopo che il file audio è finito. Solo quando tutte le sub-cue sono state completate la cue viene indicata come 'completata'.
Dato che le **Cue Richiamabile** possono essere richiamate molte volte, quando l'attivazione è stata completata anziché nello stato 'completata' vengono messe a 'pronta', proprio come accade per le Cue Scorciatoia.
Nella lista di cue mostrata sopra abbiamo due Cue 'Chiama Cue': Q2 e Q4. Quindi quando Q2 si avvia SCS avvierà la Cue Richiamabile CC1. Mentre CC1 è in esecuzione anche Q2 sarà indicata 'in esecuzione'. Quando CC1 terminerà, Q2 sarà indicata come completata. La stessa cosa avverrà con Q4.

Torna a Proprietà delle Cue

Cue Standby

Le Cue in StandBy sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Lo scopo della funzionalità '**StandBy**' (in attesa) è nata per permettere **ripeti l'ultima cue**.
Tuttavia non è una regola assoluta -potete decidere voi se vi servono altre cue con questa funzionalità.
La funzionalità **StandBy** viene impostata nella Finestra Modifica, in questo modo:

Se selezionate **Imposta a 'Standby' quando la Cue finisce** allora il file audio verrà lasciato aperto e la cue posta nello stato '**Standby**' anziché 'completata'. Inoltre un tasto 'Standby "Vai!" apparirà nella Barra degli Strumenti della Finestra Principale.
Se cliccate questo tasto (o usate Alt+S sulla tastiera) la cue in Standby riprenderà l'esecuzione.
Quando ha finito ritornerà in Standby e potrete ripetere l'operazione quante volte volete. Noterete che il tasto **'Standby "Vai!"** mostra anche l'etichetta della cue che è nello stato Standby.
La cue resterà in questo stato fino a che non avviene uno di questi due eventi (o tre se volete comprendere la chiusura di SCS):

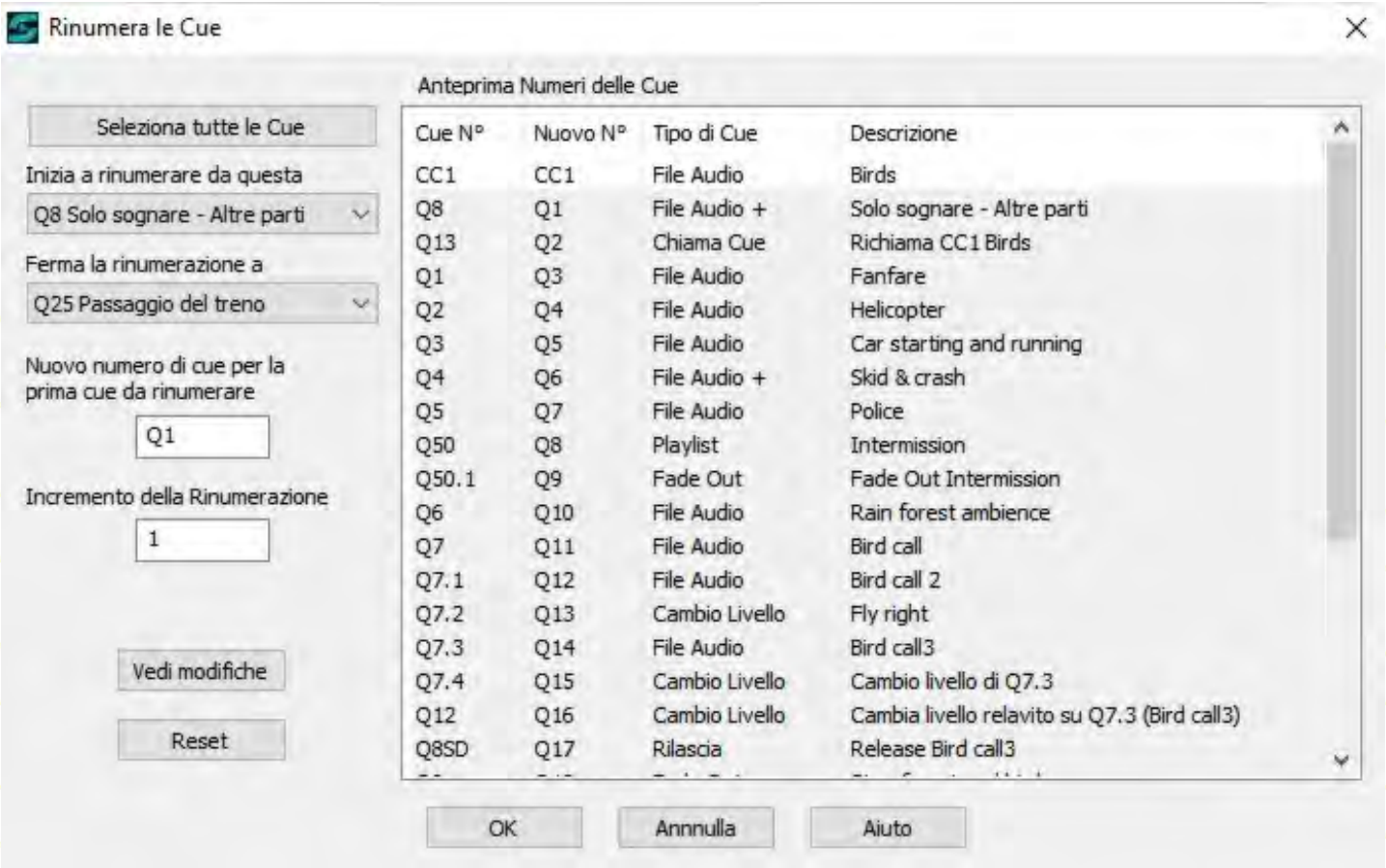
- Solo una cue può essere in Standby quindi se un'altra raggiunge questo stato la prima lo perderà, il file sarà chiuso e sarà messa come 'completata'.
  Il motivo per cui lo Standby rimane attivo mentre il programma prosegue è che potreste eseguire molte cue contemporaneamente, con musica d'ambiente o suoni in sottofondo mentre una cue con un suono più forte e breve viene avviata solo in certi momenti. La cue che volete ripetere quindi potrebbe non essere sempre l'ultima avviata e non sempre è l'ultima completata. Nominando esattamente quale cue volete che vada in Standby potrete attivare tale cue in standby sapendo esattamente quale cue verrà riprodotta.

- La seconda opzione disponibile è **Annulla lo 'Standby' quando la cue si avvia.** Appena una cue con questa opzione si avvia ogni altra cue in Standby verrà messa nello stato 'completata' e il tasto Standby "Vai!" scompare.
  Questa funzione serve ad evitare che la cue in Standby venga avviata accidentalmente più avanti nel programma. Dato che l'azione di annullamento avviene appena la cue che la contiene si avvia, potete mettere questa opzione nella cue subito dopo la Standby Cue stessa.

Torna a Proprietà delle Cue

Rinumerare le Cue

La finestra **Rinumera Cue** si può aprire dalla Finestra Editor cliccando su **Cue—Rinumera Cue** o con la scorciatoia Ctrl+R. Tale finestra non sarà apribile se nelle Proprietà della Produzione avete cliccato l'opzione 'Le Etichette delle Cue Non possono essere cambiate'.



Quando la finestra si apre vedrete la lista delle cue dentro il riquadro **Anteprima Numerazione Cue**. La colonna **Tipo di Cue** visualizza il tipo della prima (o unica) sub-cue. Se una cue ha due o più sub-cue, allora un segno '+' viene mostrato dopo il tipo di cue. Nell'esempio sopra abbiamo scelto di rinumerare tutte le cue esclusa la prima con un incremento di 1.
I campi disponibili in questa finestra sono:

Seleziona tutte le Cue: Cliccate questo per impostare i due campi che seguono sulla prima e ultima cue rispettivamente. Notate che di base quando la finestra si apre tutte le cue sono già selezionate, quindi questa funzione serve soprattutto a riselezionare tutte le cue se per vari motivi ne avete selezionate solo alcune.

Inizia a Rinumerare da questa cue: Scegliete dalla lista a discesa la prima cue dell'intervallo di cue che volete cambiare. Di base è selezionata la prima di tutta la lista.

Termina Rinumerazione a questa cue: Selezionata dalla lista a discesa l'ultima cue dell'intervallo che volete rinumerare. Di base è selezionata l'ultima cue della lista.

Suggerimento: Il modo più facile per selezionare un intervallo di cue è selezionarle nel riquadro **Anteprima Numerazione Cue.** Per esempio la selezione nella schermata sopra è stata fatta con un click su Q7 e un maiuscolo-click su Q7.4

Nuovo Numero della prima cue da Rinumerare: Inserite la nuova etichetta che volete usare nella numerazione che otterrete. Notate che sono permesse solo etichette alfabetiche come spiegato all'interno di Proprietà delle Cue.

Incremento di Rinumerazione: Potete facoltativamente inserire un numero (solo numeri interi) che sarà usato come incremento per la rinumerazione. Per esempio se inserite 5 e l'etichetta scelta per la prima cue è Q100 i numeri delle cue a seguire saranno Q105, Q110, Q115, Q120, etc... Se lasciate il campo vuoto l'incremento sarà di 1.

Vedi i cambiamenti: Cliccando questo tasto il riquadro **Anteprima Numerazione Cue** si aggiornerà mostrando la nuova numerazione ottenuta. Notate che è obbligatorio visualizzare questa anteprima perché il tasto OK finale applicherà ciò che trova visualizzato in tale riquadro.

Suggerimento: Potete rinumerare diversi intervalli di cue e vedere il risultato aggiornando questo riquadro più volte prima di cliccare OK e applicare tutti i cambiamenti contemporaneamente.

Resetta: Cliccate questo per annullare tutti i cambiamenti e tutti i **Nuovi Numeri** torneranno all'originale **Numero della Cue**.

OK: Cliccate questo per applicare quanto visualizzato nel riquadro **Anteprima Numerazione Cue** e quindi aggiornare la lista cue del programma con la nuova numerazione.

Annulla: Cliccate questo per cancellare qualsiasi cambiamento fatto.

Torna a Proprietà delle Cue

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Conferma dell'Avvio per le Cue

La Conferma dell'Avvio è disponibile solo con SCS Professional Plus e superiori.

Questa caratteristica è stata pensata per questa situazione:

> Richiesta della compagnia: "Per questo show ci sono certe cue che devono essere avviate dal Direttore Musicale della band, come ad esempio le click track (traccie metronomo). Lui vuole usare l'ultimo tasto del suo sintetizzatore (che non è mai presente nello spartito) per avviare ogni cue necessaria (un solo tasto anziché un tasto per ogni diversa cue -perché potrebbe confondersi tra le varie cue)".

Il Direttore Musicale in questo caso è in effetti un **secondo operatore** o **operatore remoto** di SCS, ma a lui servirà avviare solo certe cue, non tutte. Se utilizzaste semplicemente un controllo MIDI per settare il comando 'Note On' sul tasto "Vai!" allora il Direttore avvierebbe qualsiasi cue sia in attesa di essere avviata. SCS quindi ha previsto un modo con cui il controllo del Direttore sull'avvio delle cue è abilitato solo quando necessario. Questa funzione di abilitare il controllo è svolta manualmente dall'operatore principale di SCS, o da una cue con avvio automatico programmata a tale scopo.
Potete paragonare questa 'abilitazione' ad un'**apertura della porta** per permettere il passaggio del comando di conferma del direttore. La '**porta**' sarà chiusa automaticamente appena il comando è stato ricevuto. Gli utenti di SCS professional plus hanno quindi due voci in più nella lista dei **Metodi di Attivazione**:
Manuale+Conferma, e **Automatico+Conferma; Manuale+Conferma** significa che la cue deve essere prima abilitata con il metodo di attivazione **Manuale (Tasto "Vai!")** (Quindi cliccando direttamente sul tasto "Vai!" o con gli altri classici metodi: con il destro del mouse, premendo la barra spaziatrice o con un comando MIDI).
Una volta eseguita questa abilitazione la cue passa dallo stato Ready allo stato 'In Attesa di Conferma'. La cue si avvierà definitivamente quando la conferma arriva via MIDI (dalla tastiera del Direttore Musciale). Ovviamente quest'ultima conferma, se necessario, potrà essere data anche dall'operatore principale.

In Proprietà della Produzione – Periferiche di Controllo Cue - MIDI selezionate un **Metodo di Controllo** secondo le vostre necessità, nel caso suddetto *MIDI Note On* e poi scorrete la lista dei **Comandi di Controllo Cue** fino a trovare **Conferma di 'Vai!'**. E' qui che specificate quale messaggio farà scattare la conferma e quindi l'avvio. Per un comando tipo Note On dovete specificare quale Nota (con un numero), quindi solo il tasto di quella nota invierà la conferma.
Inoltre andate in Opzioni e Impostazioni - Scorciatoie. Qui potete settare un tasto della tastiera del PC che permetterà all'operatore principale di inviare lui stesso la conferma se per qualche motivo si rendesse necessario. Per esempio potete usare il tasto '/'. E' raccomandabile non usare un tasto che potrebbe essere usato per scorciatoie relative ad altre cue.
Nella Finestra Modifica potete adesso inserire il **Metodo di Attivazione Manuale+Conferma** nella cue che richiede appunto l'abilitazione e poi la conferma.
Quando la produzione è in esecuzione se un messaggio di 'conferma' viene accidentalmente inviato anche se non richiesto (ovvero non ci sono cue in attesa di conferma) un messaggio di avviso apparirà per 7 secondi nella barra di stato. Questo serve per rendere noto l'evento all'operatore principale. Tale 'conferma' verrà comunque ignorata rispetto all'esecuzione del programma che continuerà come previsto. Notate che se usate controlli MIDI anche per le cue principali allora il messaggio MIDI 'Conferma del Vai!' deve usare lo stesso canale MIDI degli altri comandi, perché è permesso un solo valore nel campo Canale MIDI.

Automatico+Conferma offre la stessa funzionalità eccetto per il fatto che la cue viene abilitata, e quindi cambia stato da Pronta a 'In Attesa di Conferma', tramite una cue di Avvio Automatico anziché manualmente.

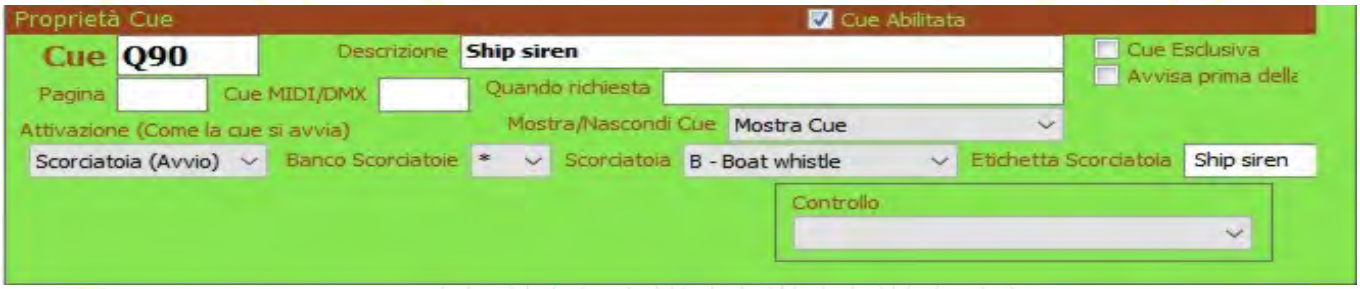
Alcune note:
L'operatore SCS o la cue di avvio automatico dovrebbero abilitare la cue per la conferma appena è possibile farlo in sicurezza. Dare questa abilitazione troppo vicino al momento in cui effettivamente il Direttore è previsto che avvii la cue è rischioso. Il Direttore potrebbe inviare la sua conferma anche solo pochi attimi prima (per un qualsiasi motivo legato all'esecuzione musicale o altro) e questa potrebbe trovare la cue non ancora abilitata. Quindi lasciate sempre un margine ragionevole tra il momento in cui la cue è abilitata e il momento previsto per la conferma.
Se il Direttore in una certa rappresentazione non è presente, l'operatore può inviare le conferme con il tasto assegnato come indicato sopra (nell'esempio proposto era '/').
A volte potete anche avere cue SCS utilizzate come riserva, per le quali il Direttore invierà una conferma solo se necessario. Per fare questo in qualsiasi momento SCS inizia una cue, escluso le Cue Scorciatoia, controllerà in tutta la lista di cue per cercare cue che siano in attesa di conferma (escluso quella attiva) e cambierà il loro stato in Completata. Così se il Direttore non invia il comando di conferma per una certa Cue In Attesa di Conferma e non lo fa nemmeno l'operatore, tale cue in attesa sarà chiusa appena ne inizierà un'altra (escluso come già detto se parte una Cue Scorciatoia).

Torna a Proprietà delle Cue

Banchi di Scorciatoie

I Banchi di Scorciatoie sono disponibili solo con SCS Professional Plus e superiori.

Per la maggior parte delle produzioni probabilmente avrete bisogno di una solo 'banco' (gruppo) di Scorciatoie, e per alcune produzioni non ne avrete bisogno per nulla. Quindi fino alla licenza **SCS Professional** inclusa è previsto un solo banco. Questo banco è etichettato come '0'.
SCS Professional Plus supporta il banco '0' e altri banchi fino ad un massimo di 6 (etichettati da '1' a '6'), mentre **SCS Platinum** arriva fino a 12.
Lo scopo di avere più banchi è permettere di riutilizzare Scorciatoie in diverse sezioni dello show. Per esempio, la Scorciatoia A nel Banco 1 potrebbe attivare un colpo di pistola, ma nel Banco 2 potrebbe attivare una cue luci. Ovviamente una scelta del genere deve essere motivata da particolari necessità perché altrimenti non dovreste riusare lo stesso tasto per due funzioni diverse (con il rischio di confondersi).
Il Banco di Scorciatoie 0 è per le Scorciatoie che sono in comune a tutti i banchi. Infatti qualsiasi banco scegliete tra 1 e 12, avrete a disposizione quel banco scelto *più* il Banco 0 con tutte le sue Scorciatoie.
Per esempio, se avete un blackout luci che volete avere sempre a disposizione dovreste inserire una Scorciatoia con il blackout nel Banco 0. SCS assicura che non ci siano doppioni tra i tasti scelti per le Scorciatoie del Banco 0 e quelli degli altri Banchi. Per esempio se usate il tasto 'A' nel Banco 1 quella lettera non potrete usarla nel Banco 0 e viceversa.
Ecco un esempio di assegnazione del tasto 'B' nel Banco 0:



Quando un Banco tra 1 e 12 viene selezionato il Pannello delle Scorciatoie nella Finestra Principale visualizzerà il Banco selezionato in cima alla lista, vedi Banco 2 sopra, e la lista mostrerà tutte le Scorciatoie disponibili in quel Banco e nel Banco 0 (non verrà indicato quali Scorciatoie appartengono al Banco selezionato o a quello '0').

Selezionare un Banco di Scorciatoie

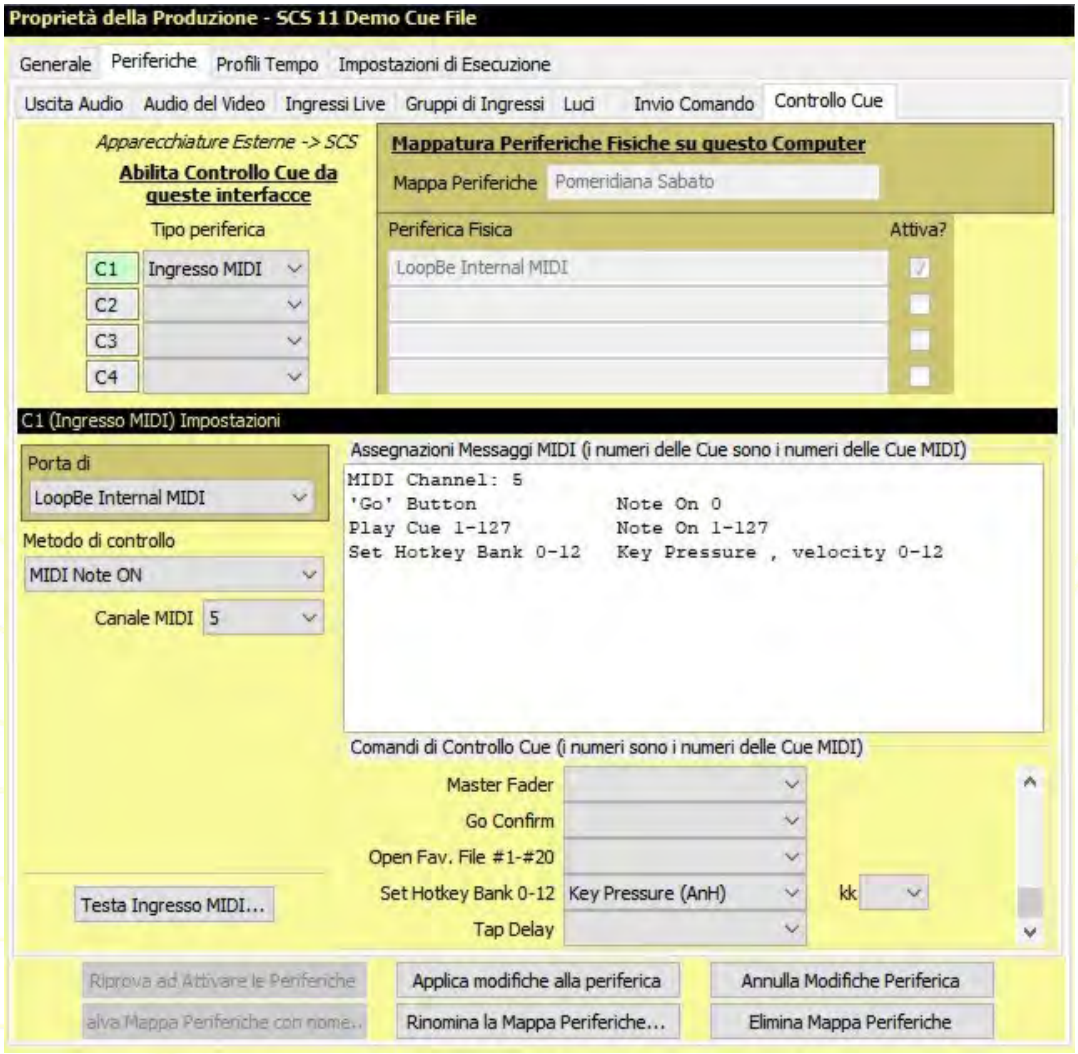
La selezione di un Banco di Scorciatoie si effettua usando la voce di menu 'Seleziona Banco Scorciatoie' sotto al tasto Naviga nella Barra degli Strumenti della Finestra Principale.

Per cancellare questa selezione (senza voler selezionare un altro banco), selezionate 'Banco Scorciatoie 0 (Comune)'.

La selezione del banco di Scorciatoie in uso può essere fatta anche tramite Scorciatoie da Tastiera
L'impostazione di base per queste scorciatoie è C**trl/Shift/F1** (per il banco 1) fino a **Ctrl/Shift/F12** (per il banco 12). Notate che non c'è un tasto per de-selezionare il banco scelto, non c'è un tasto per selezionare il banco 0. Inoltre **Ctrl/Shift/F10** non deve essere usato perché è un tasto scorciatoia di Windows, pertanto SCS non riceve alcun segnale da tale combinazione di tasti.

Si può selezionare il banco anche via MIDI se avete una Periferica **di Controllo Cue MIDI** configurata.

Qualsiasi banco di scorciatoie può essere selezionato via MIDI, compreso il banco 0 (per de-selezionare qualsiasi altro banco). Ecco un esempio di come settare una Periferica di Controllo Cue per ricevere cambi di Banco Scorciatoie via MIDI:



In questo esempio, un segnale MIDI in ingresso di 'Pressione Tasto' sul canale 5 per il tasto n 20 con velocità 0 selezionerà il banco 0. Velocità 1 selezionerà il banco 1 e così via.

Torna a Proprietà delle Cue

Cue Audio

Alcune caratteristiche sono disponibili solo con SCS Standard e/o superiori.

Aggiungere una nuova Cue o Sub-Cue Audio

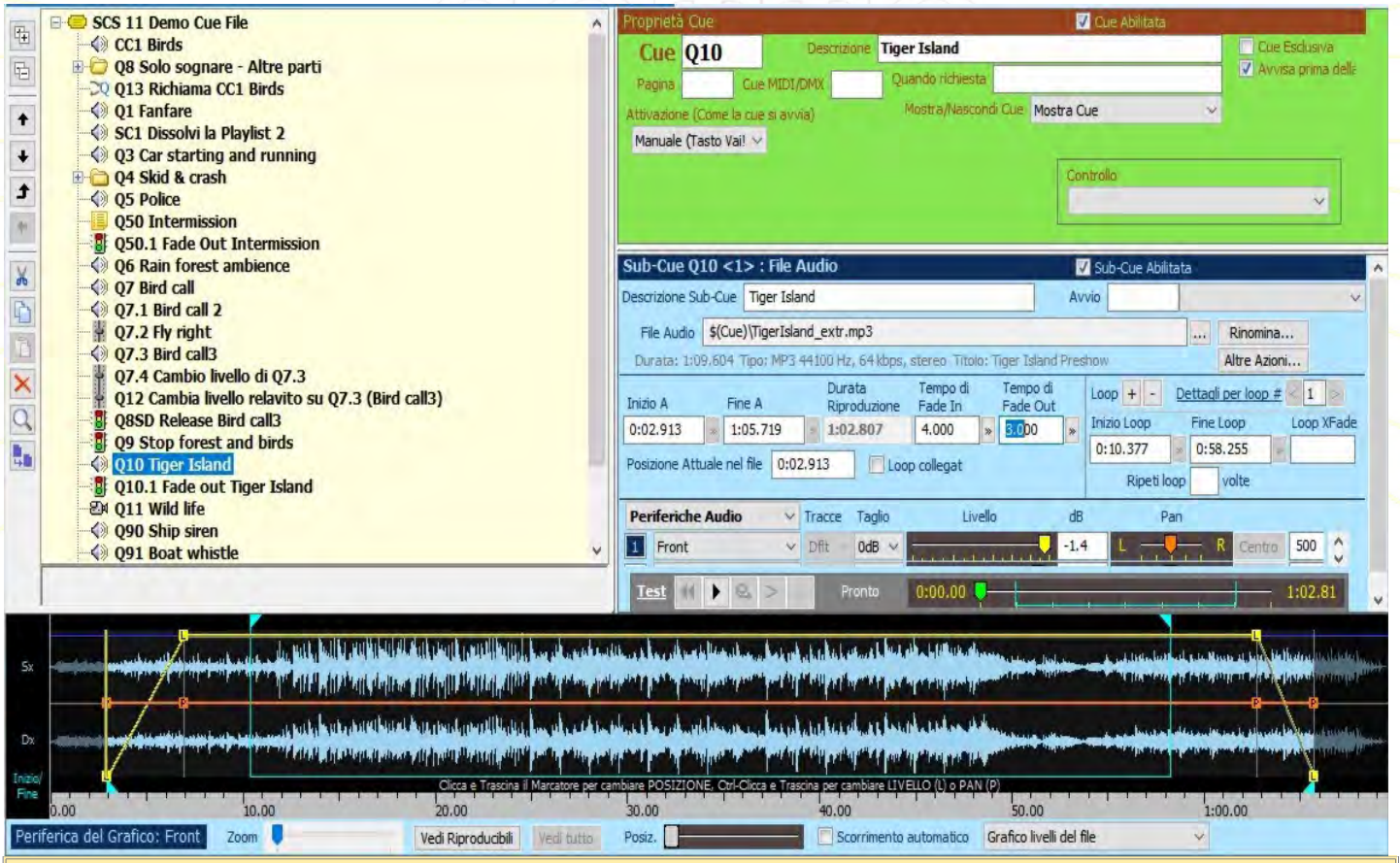
Per aggiungere una nuova Cue Audio, cliccate sul tasto **Cue** nella barra degli strumenti della Finestra Modifica e selezionate **Aggiungi Cue Audio,** o se avete messo **Aggiungi Cue Audio** tra i preferiti cliccate direttamente su quel tasto.
Per aggiungere una nuova ***Sub-Cue Audio***, cliccate sul tasto **Sub-Cue** o sul tasto relativo se avete previsto questo tipo di Sub-cue tra i preferiti.
Quando cliccate si aprirà una finestra Seleziona Audio File per scegliere il file da importare.

Suggerimento: Nella finestra Seleziona Audio File potete selezionare anche *più* file, e SCS creerà una cue separata per *ogni* file selezionato. L'ordine delle cue sarà lo stesso di come sono ordinati i file nella finestra di selezione.

Suggerimento: Se non avete ancora il file audio ma volete iniziare a preparare il programma potete creare un **Segnapost** per la Cue Audio. Una volta che siete nelle finestra di selezione se non avete ancora il file audio cliccate 'Annulla' e SCS vi chiederà se volete mettere un **Segnaposto**, cliccate **Si**. SCS creerà una Cue che potrà essere avviata come una qualsiasi altra Cue Audio ma si completerà subito perché non c'è niente da riprodurre e la durata sarà settata su 0.000 secondi.
Quando avete il file audio cliccate sul tasto per Sfogliare (….) per selezionare il file.
(Se selezionate Annulla nel Seleziona File Audio e poi 'No' quando vi si chiede se mettere un Segnaposto, allora l'operazione viene cancellata e nessuna cue creata).

Visualizzare o Cambiare una Cue o Sub-Cue Audio.

Per cambiare o visualizzare una Cue Audio, cliccate sul nodo relativo nella lista di cue della Finestra Modifica.
Quando avete aggiunto o selezionato un File Audio il pannello della cue sarà come segue:



Ridimensiona la Finestra

- Il grafico del file audio è mostrato per intero nella Finestra di Modifica. Se cambiate la larghezza della finestra anche il file audio si ridimensionerà.
- Se cambiate l'altezza della Finestra Modifica, o la posizione della barra di divisione tra le *Proprietà delle Cue* e le *Proprietà delle Sub-Cue*, il numero di Periferiche Audio visualizzabili si aggiusterà di conseguenza.

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-Cue: Quando aprite un file audio SCS esamina il file e visualizza il titolo nella Descrizione della sub-cue. Se SCS non trova il titolo mostrerà il nome del file come Descrizione. Potete poi cambiare questo campo come preferite. Nota: potete costringere SCS ad ignorare il titolo e usare sempre il nome del file impostando 'Ignora la tag Titolo del File quando si imposta la descrizione di default' nelle Opzioni di Modifica.

Avv. Relativo (Avvio Relativo): Questo campo è disponibile per ogni tipo di sub-cue. E' pensato per cue che hanno molte sub-cue e vi permette di impostare diversi tempi di avvio per le varie sub-cue. Per esempio, supponiamo che la prima sub-cue per una cue è un file audio che inizia immediatamente quando avviate la cue, e che volete avere una serie di Cue Invio Comando da avviare ad un certo tempo dopo l'inizio di quel file audio. Potete farlo settando il Tempo di Avvio Relativo in ogni Sub-cue di Invio Comando. Inserite un tempo relativo in secondi, come 24.75, o minuti e secondi, tipo 1:30.00, o lasciate vuoto se non volete inserire alcun ritardo nell'avvio. La lista a discesa accanto a questo campo vi permette di scegliere diversi punti in relazione ai quali l'avvio viene ritardato, come 'Dopo la fine della sub-cue precedente'. Se lasciate vuoto questo campo, SCS suppone che la scelta sia 'Dopo l'avvio di questa Cue'.

File Audio

File Audio: Qui ci sarà il nome con il percorso completo del file che sarà riprodotto. Il tasto …. (sfoglia) serve a cambiare il file. I formati supportati sono WAV, MP3, WMA, AAC, M4A, OGG, AIFF, FLAC e APE. Tuttavia AAC e M4A vengono supportati solo con Windows 7 o superiore. Notate che alcuni formati di compressione generano una perdita di qualità. Vedete Seleziona File Audio per informazioni su come ascoltare i file audio prima di inserirli in SCS.
Se provate ad aprire un file che ha la protezione DRM (Digital Rights Management) allora SCS potrebbe non essere in grado di aprirlo – avreste l'errore 'Il file è protetto (richiede una licenza)'.
Se il campo inizia con $(Cue) indica che il file audio è nella stessa cartella del File di Cue (il file .scs11).
Quello in effetti è il posto ideale per tenere i vostri file audio in quanto aiuta quando volete trasferire la vostra produzione ad un altro computer. - vedi Raccogli File di Produzione.
Anche se non pensate di trasferire la produzione ad un altro computer, è sempre utile raccogliere i vostri file in una 'Cartella di Produzione' per salvarli da eventuali modifiche, cancellazioni involontarie, etc... Può essere frustrante riprendere una produzione dopo un pò di tempo e non poterla usare perché mancano i file previsti.
Vedete anche Trascina e Rilascia per dettagli su come i file possono essere trascinati in SCS da un'altra applicazione.

Rinomina: Se volete rinominare il file audio selezionato cliccate questo tasto per aprire la finestra Rinomina File.

Altre Azioni: Cliccando su questo tasto appare un menù pop-up con le seguenti azioni disponibili:

- **Resetta i tempi di 'Inizio A', 'Fine A', Loop e Dissolvenza ai loro valori iniziali**: Resetta i campi tempo e loop ai loro valori salvati, che normalmente sono i valori inizialmente visualizzati nella cue.
- **Cancella i tempi di 'Inizio A', 'Fine A', Loop e Dissolvenza**: Cancella i campi tempo e loop.
- **Taglia il silenzio all''Inizio A':** Imposta il tempo di 'Inizio A' escludendo le parti in totale silenzio prima dell'inizio.
- **Taglia tutto quello che è sotto a -45dB all'inizio**: Imposta il tempo di 'Inizio A' escludendo le parti che hanno un livello più basso di -45dB prima dell'inizio.
- **Taglia tutto quello che è sotto a -30dB all'inizio**: Imposta il tempo di 'Inizio A' escludendo le parti che hanno un livello più basso di -30dB prima dell'inizio.
- **Taglia il silenzio alla fine:** Imposta il tempo di 'Fine A' escludendo le parti in totale silenzio alla fine.
- **Taglia tutto quello che è sotto a -45dB alla fine**: Imposta il tempo di 'Fine A' escludendo le parti che hanno un livello più basso di -45dB alla fine.
- **Taglia tutto quello che è sotto a -30dB alla fine**: Imposta il tempo di 'Fine A' escludendo le parti che hanno un livello più basso di -30dB alla fine.

Notate che le azioni 'taglia' settano solo i tempi di 'Inizio A' e 'Fine A' e vi permettono di provare diverse soluzioni per ottenere il miglior risultato -il file non subirà modifiche. SCS non si ricorda *queste scelte* ma solo il tempo di 'Inizio A' e 'Fine A' che saranno impostati di volta in volta.

Campi Tempo

'Inizio A': Se non volete che la cue avvii il file dall'inizio inserite qui il tempo in cui volete che la cue inizi, o trascinate la maniglia ◣ (sotto al grafico) nella posizione richiesta. Lasciate il campo vuoto se volete che il file inizi dall'inizio così com'è. Se avete SCS Professional Plus o superiore e il file ha 'Punti Chiave' o 'Marcatori', allora il tasto vicino (») verrà abilitato. Cliccando su questo tasto potrete visualizzare la finestra dei Marcatori e Punti Chiave del File Audio, lì si possono selezionare dei Punti Chiave dalla lista mostrata. Se un Punto Cue o Marcatore è stato selezionato allora il campo **'Inizio A'** sarà disabilitato in quanto la posizione d''**Inizio A'** diventerà questo Punto Cue o Marcatore scelto.

La maniglia di 'inizio' del grafico verrà anch'essa disabilitata. Vedete **Altre Azioni** a seguito.
Potete anche impostare l''**Inizio A'** cliccando con il destro sul grafico approssimativamente dove volete che il file inizi, e selezionando *'Imposta Posizione d''Inizio*' dal menù di pop-up.

'Fine A': Se volete che SCS fermi la cue prima della fine del file inserite un tempo nel quale volete che la cue si fermi, o trascinate la maniglia (sotto il grafico) nella posizione voluta. Questo sarà il tempo assoluto rispetto al file e *non* rispetto all'**Inizio**. Lasciate il campo **'Fine A'** vuoto se volete che la cue continui fino alla fine del file (o fino a quando lo fermate voi manualmente).
Se avete SCS Professional Plus o superiore e il file ha 'Punti Chiave' o 'Marcatori', allora il tasto vicino (») verrà abilitato. Cliccando su questo tasto potrete visualizzare la finestra dei Marcatori e Punti Chiave del File Audio, lì si possono selezionare dei Punti Chiave dalla lista mostrata. Se un Punto Cue o Marcatore è stato selezionato allora il campo **'Fine A'** sarà disabilitato in quanto la posizione di **'Fine A'** diventerà questo Punto Cue o Marcatore scelto. La maniglia di 'fine' del grafico verrà anch'essa disabilitata. Vedete **Altre Azioni** a seguito.
Potete anche impostare 'Fine A' cliccando con il destro sul grafico approssimativamente dove volete che il file finisca, e selezionando *'Imposta Posizione di 'Fine'* dal menù di pop-up.

Durata di Riproduzione: Questo campo di sola visualizzazione mostra il tempo per cui il file audio sarà riprodotto, basandosi sui punti 'Inizio A' e Inizio Loop, fino all'ultimo Fine Loop e 'Fine A'. Il cursore scorrevole sarà impostato per mostrare lo scorrimento di questa Durata di Riproduzione.

Tempo di Dissolvenza in Entrata: Usate questo campo se volete che SCS apra il file audio in crescendo (dissolvenza in entrata) oppure create un punto di livello di entrata usando le funzionalità dell'Andamento dei Livelli. Lasciate il campo vuoto se non vi serve una dissolvenza in entrata. Per le nuove Cue Audio il tempo di Dissolvenza in Entra è inizialmente quello impostato in Proprietà della Produzione – Generale. Per esempio, per dissolvere in entrata la cue in 3 secondi mettete 3 nel campo 'Tempo di Dissolvenza in Entrata'. Quando avviate la cue il livello salirà da 0 al livello in cui si trova il Cursore di Livello nel tempo specificato (3 secondi in questo caso).
SCS supporta anche diverse 'curve di crescita' per questo crescendo. La curva di base (anche detta 'tipo di dissolvenza') è quella 'Standard' e prevede un crescendo lineare. Altre opzioni comprendono curve di crescita lineari o logaritmiche. Una dissolvenza lineare non è necessariamente come quella standard in quanto i cursori non sono lineari in tutto il loro livello d'azione. Per selezionare un tipo di dissolvenza diverso da quello 'Standard' cliccate il tasto (»). Una Finestra di Pop Up vi permetterà di selezionare il tipo di dissolvenza richiesto in un menù a discesa. Potete inserire anche il tempo di dissolvenza in questa finestra, sebbene il campo tempo in questa finestra non è altro che una replica dello stesso campo suddetto.

Tempo di Dissolvenza in Uscita: Usate questo campo se volete che SCS chiuda il file audio in diminuendo (dissolvenza in uscita) oppure create un punto di livello di uscita usando le funzionalità dell'Andamento dei Livelli. Lasciate il campo vuoto se non vi serve una dissolvenza in uscita. Per le nuove Cue Audio il tempo di Dissolvenza in Uscita è inizialmente quello impostato in Proprietà della Produzione – Generale. Per esempio, per dissolvere in uscita la cue in 4 secondi mettete 4 nel campo 'Tempo di Dissolvenza in Uscita'. Quando la cue viene fermata il livello scenderà dal livello in cui si trova fino a 0 nel tempo specificato (4 secondi in questo caso).
La dissolvenza in uscita viene anche attivata automaticamente prima della fine del file nel tempo indicato in questo campo, salvo che non abbiate appunto fermato la cue manualmente o con una Cue SFR.
SCS supporta anche diverse 'curve di crescita' per questo crescendo. La curva di base (anche detta 'tipo di dissolvenza') è quella 'Standard' e prevede un diminuendo lineare. Altre opzioni comprendono curve di diminuzione lineari o logaritmiche. Una dissolvenza lineare non è necessariamente come quella standard in quanto i cursori non sono lineari in tutto il loro livello d'azione. Per selezionare un tipo di dissolvenza diverso da quello 'Standard' cliccate il tasto (»). Una Finestra di Pop Up vi permetterà di selezionare il tipo di dissolvenza richiesto in un menù a discesa. Potete inserire anche il tempo di dissolvenza in questa finestra, sebbene il campo tempo in questa finestra non è altro che una replica dello stesso campo suddetto.

Posizione Attuale nel File: Questo campo visualizza la posizione temporale all'interno del file. E' un campo editabile quindi potete inserire un tempo specifico per spostare la posizione all'interno del file audio. Potete ottenere la stessa cosa anche semplicemente cliccando con il tasto del mouse sul grafico.

Campi Loop

Avete l'opzione di impostare dei Loop (Anelli) nel vostro file Audio. SCS supporta fino a 8 Loop per ogni cue, ma tali Loop non possono sovrapporsi. Notate che i Loop *non sono utilizzabili* se avete aggiunto dei Punti di Livello Standard (vedi Andamento del Livello).

Per **Aggiungere un Loop**, cliccate il tasto **Loops.** Il campo **Dettagli per il Loop #** sarà incrementato e gli altri campi per il Loop saranno preparati per il nuovo Loop. Se questo è il primo Loop allora i punti **Inizio Loop e Fine Loop** sono inizialmente settati all'inizio e fine della cue. Se non è il primo loop i punti di inizio e fine saranno settati a seguire il primo loop creato. Potete ovviamente cambiare questi valori come preferite.

Dettagli per il Loop #: Cliccate il tasto < o > per scorrere tra i loops disponibili. I vari campi mostreranno i dettagli relativi a quel Loop.

Inizio del Loop: Inserite la posizione all'interno del file dalla quale il Loop deve iniziare, o trascinate la maniglia (sopra al grafico) nella posizione voluta. Lasciate il campo vuoto se volete che il Loop inizi dall'inizio del file. Se avete SCS Professional Plus o

superiore e il file ha 'Punti Chiave' o 'Marcatori', allora il tasto vicino (») verrà abilitato. Cliccando su questo tasto potrete visualizzare la finestra dei Marcatori e Punti Chiave del File Audio, lì si possono selezionare dei Punti Chiave dalla lista mostrata. Se un Punto Cue o Marcatore è stato selezionato allora il campo **Inizio del Loop** sarà disabilitato in quanto la posizione **Inizio del Loop** diventerà questo Punto Cue o Marcatore scelto.

La maniglia di 'inizio' del grafico verrà anch'essa disabilitata. Potete anche impostare l'**Inizio del Loop** cliccando con il destro del mouse sul grafico approssimativamente dove volete che il loop inizi, e selezionando *'Imposta Posizione di Inizio del Loop*' dal menù di pop-up.

Fine del Loop: Inserite la posizione all'interno del file alla quale il Loop deve finire, o trascinate la maniglia ◤ (sopra al grafico) nella posizione voluta. Lasciate il campo vuoto se volete che il Loop finisca alla fine del file. Se avete SCS Professional Plus o superiore e il file ha 'Punti Chiave' o 'Marcatori', allora il tasto vicino (») verrà abilitato. Cliccando su questo tasto potrete visualizzare la finestra dei Marcatori e Punti Chiave del File Audio, lì si possono selezionare dei Punti Chiave dalla lista mostrata. Se un Punto Cue o Marcatore è stato selezionato allora il campo **Fine del Loop** sarà disabilitato in quanto la posizione **Fine del Loop** diventerà questo Punto Cue o Marcatore scelto.

La maniglia di 'inizio' del grafico verrà anch'essa disabilitata. Potete anche impostare la Fine **del Loop** cliccando con il destro del mouse sul grafico approssimativamente dove volete che il loop finisca, e selezionando *'Imposta Posizione di Fine del Loop*' dal menù di pop-up.

Dissolvenza Incrociata del Loop: In questo campo potete inserire un tempo di dissolvenza incrociata. Questo dissolverà l'audio alla fine del loop con l'audio all'inizio del loop, il che dovrebbe eliminare ogni 'click' di imperfezione e rendere la creazione di loop più facile. *Questo, inevitabilmente, ridurrà* la lunghezza del vostro loop di quanto sarà lunga la dissolvenza incrociata. Per esempio se avete un loop di 30 secondi e indicate un tempo di Dissolvenza Incrociata del Loop di 1 secondo, al secondo 29 del vostro loop il suono inizierà a sfumare in quello del primo secondo audio del vostro loop.

Riproduci questo loop [ ] volte: Questa proprietà vi permette di inserire il numero di volte che il vostro il loop dovrà ripetersi. Per esempio se mettete questo campo a 4 il loop sarà riprodotto 4 volte. Potete comunque fermare la cue o rilasciare il loop prima della fine di queste quattro volte se lo desiderate – questo campo in effetti indica il numero massimo di volte che il loop sarà ripetuto. Lasciate il campo vuoto se volete che il loop si ripeta in continuazione fino a che lo fermate o rilasciate manualmente o tramite l'azione di un'altra cue.

La seguente proprietà (Loop Collegati) non è compresa nel pannello Loops in quanto si applica a tutti i loop, non ha valori separati per i vari loop. E' mostrata nel pannello a sinistra del pannello dei Loop.

Loop Collegati: Le Cue Audio con sub-cue collegate possono comprendere loop. I loop (se si vuole) devono essere specificati nella *prima* delle sub-cue Audio, e i loop possono quindi essere automaticamente applicati a tutte le sub-cue collegate. Questo controllo 'Loop Collegati' serve per indicare che ogni sub-cue collegata dovrà anch'essa avere il loop applicato a quelle sub-cue. NON inserite i dettagli del loop nelle sub-cue collegate o SCS 'romperà' i collegamenti. Notate che la proprietà **Loop Collegati** funzionerà correttamente solo se usate il BASS mixer (o usate ASIO anziché DirectSound). SCS (se necessario) cambia automaticamente tale impostazione verso BASS mixer quando carica un file e trova che una o più cue usano la proprietà **Loop Collegati**.

Regolazione di 'Inizio A', 'Fine A', Inizio Loop, Fine Loop, Dissolvenza Incrociata Loop, Dissolvenza in Entrata e Dissolvenza in Uscita usando i tasti freccia: Se volete aggiustare con precisione il valore in questi campi, cliccate nel campo voluto per evidenziarlo e usate la combinazione Ctrl/Tasto freccia sinistra per ridurre il tempo di 0,01 (un centesimo di secondo). Quando si usano questi tasti SCS non considera i millesimi.

Controlli del Grafico Audio

Il Grafico Audio mostra i livelli per la periferica attualmente selezionata. Potete visualizzare il grafico per un'altra periferica semplicemente cliccando sul numero corrispondente o cliccando un qualsiasi controllo di quella periferica (per esempio il controllo di livello). La linea orizzontale blu mostra il Livello di quella periferica, quello che è -3dB nell'esempio sopra.
Se il file audio contiene un numero veramente grande di campioni (per esempio molte centinaia di milioni) allora SCS potrebbe non mostrare il grafico a causa della quantità eccessiva di memoria richiesta per caricare tali campioni.

Zoom: Muovete questo cursore a destra per ingrandire il grafico e a sinistra per ridurlo. Uno dei marcatore verticali nel grafico mostrerà dei piccoli Marcatori gialli in alto ed in basso della linea (potrebbe non accadere dopo aver resettato o cancellato i campi tempo e loop). La linea con i Marcatori gialli mostra quale è stato l'ultimo settaggio e quando ingrandite il grafico la visualizzazione si baserà su quella linea. Per esempio se trascinate la maniglia di Inizio Loop dove desiderate, potete dopo allargare quella posizione e settare la posizione più precisamente e l'ingrandimento del grafico manterrà la posizione scelta bene in vista.

Visualizza Riproducibile: La zona 'riproducibile' è normalmente la sezione dell'audio tra le posizioni 'Inizio A' e 'Fine A', quindi nella schermata che vedete sopra tale sezione è tra 2.913 e 1:05.719. Cliccando questo tasto il grafico si aggiorna mostrando solo quella sezione.

Visualizza Tutto: Se avete ingrandito e volete tornare al file intero cliccate questo tasto.

Posizione: Questa barra di scorrimento dà una indicazione di quanto del file è visualizzato nel grafico e fino a dove è visualizzato. Potete muovere il cursore per scorrere nell'intero grafico. Questa barra di scorrimento è disabilitata quando il file è visibile per intero. Potete muovere la parte visualizzata di grafico trascinando il grafico a destra o sinistra. Per fare questo cliccate e tenete premuto in un qualsiasi punto del grafico (evitando i marcatori di livello) e spostatevi trascinando. Avvertenza: se cliccate ma non trascinate SCS interpreta questa azione come una richiesta di 'riposizionamento' e cambierà la posizione corrente.

Scorrimento Automatico: Se è selezionata e avete ingrandito il grafico, quando riproducete il file il grafico scorrerà per avere la posizione corrente sempre in vista.

Grafico...Livelli: Questo controllo vi permette di regolare come vedete visualizzato il grafico. Notate che questo influisce solo sulla visualizzazione -non influisce sui livelli di riproduzione reali. Le opzioni sono:

- **Grafico dei Livelli del File**: L'intero grafico si base sui livelli registrati nel file audio. Questa è l'opzione di base.
- **Grafico dei Livelli Normalizzati del File**: E' come l'opzione sopra ma SCS analizzerà il grafico e lo ridisegnerà in scala mettendo il picco più alto all'estremo superiore del grafico. Questo rende più facile evidenziare i vari livelli.
- **Grafico dei Livelli Regolati**: Il grafico mostra i livelli regolati dal livello nella periferica, dissolvenza in entrata ed uscita e regolazioni di punti livello.
- **Grafico dei Livelli Regolati Normalizzato:** Come indicato sopra il grafico verrà ridisegnato mettendo il picco più alto al livello della linea blu che è il livello impostato nella periferica.

Note:

- Per mostrare il grafico SCS scannerizza e decodifica il file audio, il che può richiedere parecchi secondi in un file di grandi dimensioni. Tuttavia, una volta che il grafico è stato costruito SCS salva le informazioni grafiche in un database posizionato nella stessa cartella del File di Cue (.scs11 file) in modo che da quel momento in poi quel file audio sarà mostrato 'istantaneamente'.
- Ci sono due fasi principali nel raccogliere i dati per il grafico. La prima fase è leggere e decodificare i dati dal file audio e compilare una matrice interna di campioni. Mentre questa fase è in corso si vedrà scorrere una linea gialla. La seconda fase è riprendere i dati dalla matrice per spostarli in una che si adatta ai valori di larghezza e zoom della visualizzazione del grafico. Mentre questa fase è in corso si vedrà scorrere una linea verde.

Comandi utili con il Mouse o la Tastiera:

Ci sono alcuni comandi da mouse o tastiera disponibili ***quando il Grafico Audio è in primo piano***, come segue:

- Per impostare il fuoco del Grafico Audio, cliccate su uno dei punti di livello (indicati con 'L' o 'P'), o cliccate dovunque nel grafico per settare la posizione corrente. Se non volete cambiare la posizione corrente allora cliccate sui punti di livello suddetti. **Avvertenza!** Siate prudenti con il puntatore del mouse e tenetelo ben fermo quando cliccate su un punto di livello altrimenti sposterete il punto di livello dalla sua posizione, anche se dovesse essere un cambiamento di poche frazioni di secondi potrebbe essere influente.
- Cliccando su di un punto di livello selezionerà quel punto nei dettagli della periferica sopra al grafico.
- Potete ora usare le frecce a sinistra e destra sulla tastiera per spostarvi tra i vari punti di livello.
- Se avete più periferiche audio assegnate a questa cue allora potete usare le frecce in alto e in basso per spostarvi tra le periferiche.
- Potete usare la rotella del mouse per regolare lo zoom. Se volete fare un aggiustamento di precisione dello zoom, tenete premuto il tasto Maiuscolo mentre usate la rotella del mouse.

Come detto all'inizio di questa nota, i comandi indicati per il mouse e la tastiera sono disponibili solo quando il grafico audio è in primo piano. Quindi se cliccate in un altro posto (nel campo Tempo di Dissolvenza in Entrata, per esempio) il grafico non sarà più in primo piano e i comandi suddetti non funzioneranno.

Periferiche Audio

In questa sezione potete definire quale periferica audio dovrà essere usata con questo file audio. Nel caso che utilizziate solo un'uscita mono o stereo, avrete solo una voce in questa sezione. Ma volendo potete inserire altre periferiche, tante quante previste dal vostro livello di licenza SCS.

Periferica Audio: Le periferiche audio disponibili sono specificate in Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio. L'utilizzo di diverse periferiche audio vi permette di inviare un file audio ad una certa scheda audio o uscita o a una scheda audio con più canali di uscita. Per esempio potreste avere un canale di uscita per i diffusori frontali, un altro per dei diffusori a metà platea, etc.....

Traccie: (solo con il driver audio SM-S) Vi permette di selezionare la traccia o le traccie che devono essere riprodotte con questa periferica. Lo scopo principale è permettervi di definire periferiche mono in **Proprietà della Produzione** ma poter riprodurre file

stereo o multitraccia inviandoli a più periferiche. Per esempio, per riprodurre un file stereo con due periferiche mono. I valori che potrete trovare nella lista a discesa dipendono da numero di traccie del file audio e dal numero di canali richiesti per la Periferica Audio selezionata (così come impostato in **Proprietà della Produzione**).
Questi sono alcuni valori tipici:

- Di base: L'assegnazione di base delle traccie ai canali di uscita. Per una periferica stero, un file stero riprodurrà la traccia 1 sul primo canale e la 2 sul secondo. Un file mono verrà inviato ad entrambi. Con una periferica mono un file stereo verrà riprodotto mixato in un solo canale.
- 1: Riproduci solo la traccia 1 su questa periferica. Se la periferica ha più di una uscita allora la traccia 1 sarà inviata a tutte le uscite di questa periferica, allo stesso livello.
- 2: Riproduci solo la traccia 2 su questa periferica: stesso come sopra per la traccia 2.
- 3, etc, stessa cosa.
- Tutte: Riproduci tutte le traccie in tutte le uscite di questa periferica. Per esempio uno stereo file inviato a una periferica stereo vedrà le due traccie mixate in un segnale mono e inviato a tutte e due le uscite della periferica.

Taglio: Dovreste usare questa opzione solo se avete dei file che devono essere riprodotti ad un livello basso e non riuscite a settare il livello usando il controllo di **Livello**. Con l'opzione **Taglio** potete applicare una riduzione su tutto il file fino a 50dB.

Livello: Il Cursore di Livello imposta il livello (anche detto Volume) al quale SCS riprodurrà la cue, dopo ovviamente un eventuale dissolvenza in entrata. L'impostazione del cursore viene mostrata e si può modificare con un valore in dB. Il massimo consentito è 0dB o +12dB, a secondo di come avete impostato il controllo 'Massimo Livello Audio' in Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'Esecuzione. 0DB rappresenta il livello a cui il file audio è stato registrato, ovvero senza alcuna attenuazione. Se mettete il livello a -75 o meno SCS lo considera come -infinito, ovvero 'silenzio'. Potete anche scrivere il valore -INF.

Pan: Il controllo del pan imposta la posizione stereo del suono. Il settaggio del controllo viene mostrato e si può modificare inserendo un numero, 0 per intendere tutto a sinistra, 500 al centro e 999 tutto a destra. Il tasto **Centro** si abilita se il valore non è 500. Cliccandolo il pan va al valore 500 (Centro).

Suggerimento: Se volete fare una regolazione di precisione del pan o del livello, cliccate con il sinistro il cursore e usate le frecce verso sinistra e verso destra. Quando cliccate il colore di sfondo del cursore cambia secondo lo *schema colori* che avete impostato (solitamente blu). Questo indica che il cursore è in primo piano quindi i tasti freccia lo muoveranno.

Andamento dei Livelli

Per informazioni su come creare e mantenere una certa Andamento dei Livelli in un file audio vedi Andamento dei Livelli .

Audio File Collegati

SCS collegherà file audio che provengono da diverse cue o sub-cue quando:

- Le cue o sub-cue sono settate per avviarsi contemporaneamente, e
- La lunghezza delle cue o sub-cue è ESATTAMENTE la stessa.

Lo stesso file può essere usato in tutte le istanze, o potete usare un file diverso a patto che abbia la stessa lunghezza.
Le cue o sub-cue collegate vengono fermate, messe in pausa, avviate contemporaneamente e SCS mantiene le posizioni correnti in sincro nel caso che muovete la posizione manualmente.
Vedete File Audio Collegati per dettagli.

Riproduzione Continua -senza interruzioni

Per informazioni sulla riproduzione senza interruzioni quando avviate automaticamente un file audio subito dopo la fine di un altro file audio vedete Riproduzione Continua -senza interruzioni.

Prova del vostro File Audio

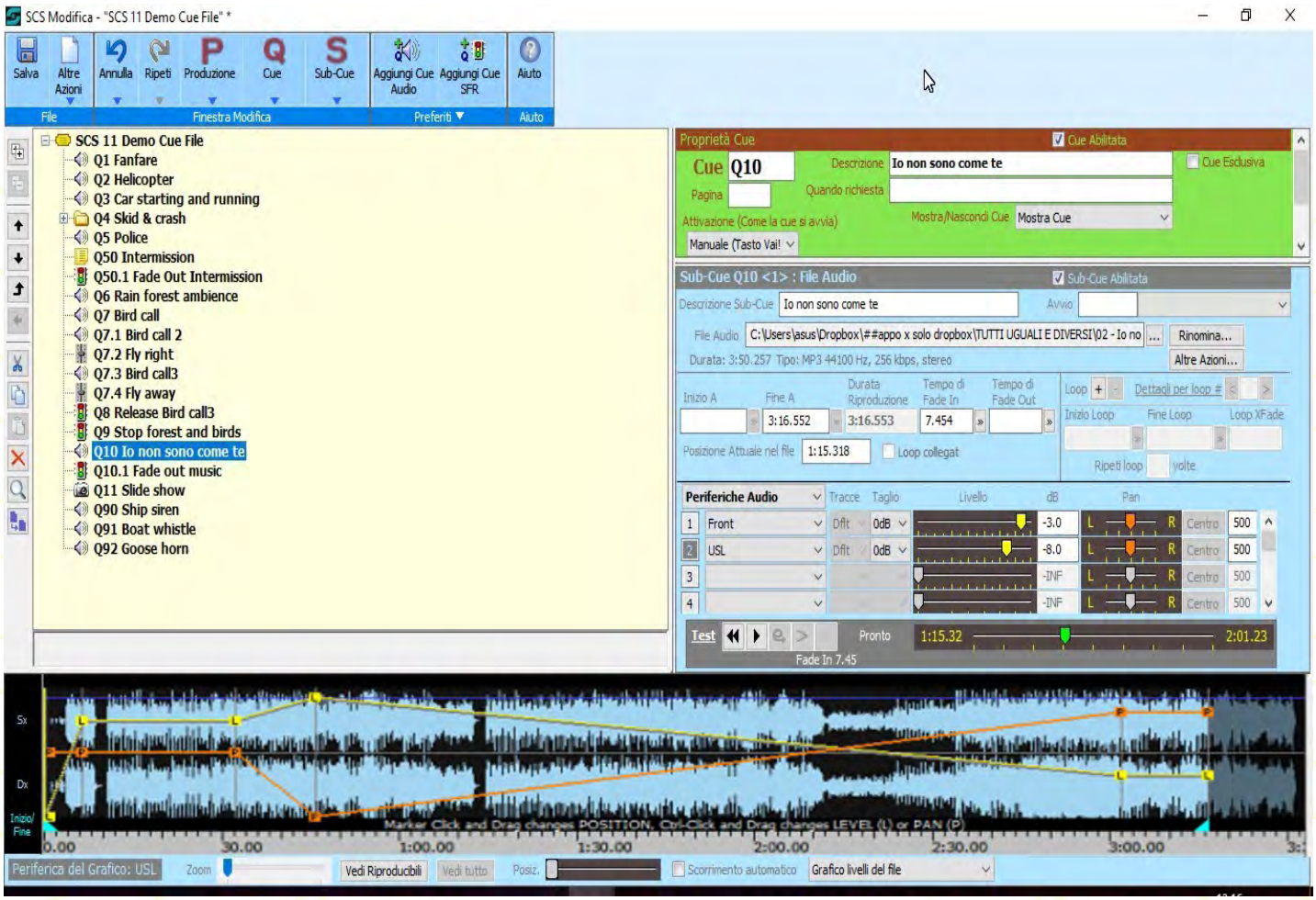
Potete provare la vostra Cue o Sub-Cue Audio usando i controlli disponibili nel pannello 'Prova'. Premete il tasto play per iniziare il test. Potete anche utilizzare gli altri controlli di spostamento come vi serve. Notate che sono disponibili anche Scorciatoie da Tastiera per i controlli Riavvolgi, Vai/Pausa e Ferma. Le scorciatoie per impostazione di base sono F4 (Riavvolgi), F5 (Play/Pausa) e F6 (Stop).

Il cursore accanto ai controlli mostra l'avanzamento della cue. Potete anche usarlo per spostarvi in un qualsiasi punto.
Se volete fare spostamenti di precisione della posizione cliccate con il sinistro sul cursore e poi usate le frecce verso sinistra e verso destra come volete.

Andamento dei Livelli

Panoramica

L'Andamento dei Livelli consiste in una serie di **Punti Livello**, ognuno dei quali indica il livello voluto nella periferica per quella cue ad un certo tempo. Se indicate il tempo di Dissolvenza in Entrata e Dissolvenza in Uscita, allora SCS imposta dei Punti Livello per la dissolvenza in entrata e in uscita. I Punti Livello creati tra la Dissolvenza in Entrata e la Dissolvenza in Uscita vengono detti Punti Livello 'Standard'.
I Punti Livello 'Standard' sono disponibili con SCS Professional o superiore.
Ecco un esempio di una cue che ha dei Punti Livello:



Il grafico audio qui visualizzato mostra i livelli per la periferica audio 'Fronte'. Potete fare lo stesso per una periferica diversa semplicemente cliccando sul numero corrispondente (come '2') o cliccando su un qualsiasi controllo della periferica voluta (come ad esempio il controllo 'Livello').
La **Riga Blu Orizzontale** mostra il 'Livello per quella periferica, che nell'esempio sopra è -3dB.
Un Punto Livello comprende un **livello relativo in dB** e (se l'uscita è stereo) un impostazione di **pan.** Per esempio, un **livello relativo in dB** di +0.0dB significa che la riproduzione (nell'esempio sopra) rimarrà a -3dB. Quindi se regolate il livello generale della periferica (in questa cue) la riproduzione di tutti i Punti Livello cambierà di conseguenza (i Punti Livello manterranno il loro valore di livello relativo in dB).
Dei marcatori per i Punti Livello nel grafico audio mostrano il Livello (L) e il Pan (P).
Il primo Punto Livello è all'inizio della cue, e dato che questa cue ha un tempo di dissolvenza in entrata specificato, il livello d'inizio è -INF e non può essere cambiato (Se non fosse specificato un tempo di dissolvenza in entrata allora *potreste* cambiare il livello). Il pan è impostato al 'centro' ma potete cambiarlo come volete.
Il prossimo Punto Livello è un Punto Livello di Dissolvenza in Entrata a 6.378 secondi. Questo ha un livello relativo di -6.3dB, e il pan è centrale. (Sebbene non potete effettivamente vedere questi valori nella schermata sopra, sarebbero visibili e modificabili selezionando *Punti Livello: Dissolvenza in Entrata* dalla lista a discesa di **Periferiche Audio**).
Il terzo Punto Livello è un Punto Livello Standard a 32.365 secondi. Questo Punto Livello è stato impostato allo stesso livello relativo del precedente, -6.3dB, pan centrale. Quindi la riproduzione in questa periferica sarà costante tra la fine della dissolvenza in entrata e questo Punto Livello.
Il quarto Punto Livello è un Punto Livello Standard a 45.830 secondi e il livello relativo è impostato a +0.0dB, e il pan verso destra. Quindi tra il secondo ed il terzo Punto Livello il livello della riproduzione aumenterà fino a -3dB e il pan si sposterà verso destra.

Il quinto punto livello è un altro punto Standard a 3:01.824 con un livello relativo di +0.0dB e un pan verso sinistra. Quindi tra il quarto e quinto Punto Livello il livello della riproduzione rimarrà costante ma il pan si sposterà da destra a sinistra.
Il Punto Livello finale è il punto livello 'fine', con le stesse impostazioni del precedente. Quindi nulla cambierà durante questo intervallo finale di circa 15 secondi.

Informazioni importanti riguardo all'Andamento del Livello:

Come detto precedentemente, i Punti Livello Standard sono disponibili solo con la licenza SCS Professional e superiori.
A causa di diverse complicazioni logiche, una cue che contiene loop non può avere Punti Livello Standard.
I tempi dei Punti Livello sono unici nella cue – non si possono avere due Punti Livello con lo stesso esatto tempo. Per esempio se trascinate il terzo Punto Livello (dell'esempio sopra) a sinistra, il trascinamento si fermerà 1 millisecondo a destra del secondo Punto Livello.
Il livello della riproduzione sarà tagliato al valore limite se necessario, quindi se impostate un livello relativo a +20dB con la periferica ad un livello di -3dB la riproduzione reale si fermerà a +0.0dB che è il valore massimo consentito (o a -12dB a secondo di come avete impostato il valore massimo consentito in Impostazioni per l'Esecuzione).
SCS tratta -75dB come il livello minimo praticabile. Quindi ogni livello reale o derivato a o sotto -75dB viene trattato come -INF (meno infinito) e viene passato al software con il valore interno di 0, ovvero come un 'silenzio'. Quindi se settate un livello relativo di -60dB con il livello della periferica a -20dB SCS tratterà il valore derivato (-80dB) come -INFdB.
Una Cue Cambio Livello che agisce su una Cue Audio con un Andamento del Livello cancellerà la lettura dell'Andamento di Livello, ovvero la Cue Cambio Livello ha la priorità nell'impostare i livelli rispetto all'Andamento del Livello inserito nella Cue Audio.

Gestione dei Punti Livello

Aggiungere un Punto Livello

Per aggiungere un Punto Livello ad un grafico audio, **cliccate con il destro sul grafico approssimativamente nella posizione dove volete il Punto Livello**. Un menu a pop up apparirà. In tale menu selezionate il tipo di Punto Livello che volete aggiungere, che può essere 'Dissolvenza in Entrata', 'Standard' o 'Dissolvenza in Uscita'. Le voci disabilitate indicano che tale scelta non è possibile. Per esempio, 'Aggiungi un Punto di Dissolvenza in Entrata' sarà disabilitato se avete già indicato un Tempo di Dissolvenza in Entrata (e quindi il Punto di Dissolvenza in Entrata è già presente).
Se decidete che non volete aggiungere un Punto Livello, cliccate semplicemente altrove e il menu si chiuderà.
Se selezionate una voce del menu per aggiungere un Punto Livello il menu si chiuderà e il Punto Livello selezionato sarà aggiunto al grafico. Se è il primo punto che inserite il livello relativo sarà settato a +0.0dB, ma potrete cambiarlo come viene spiegato più avanti.
Se c'è già un Punto Livello prima di dove state inserendo quello attuale allora saranno utilizzati i valori di livello relativo e pan del punto precedente, ma anche questi potranno essere cambiati.
Spostare la Posizione di un Punto Livello
Per muovere un Punto Livello esistente ad una nuova posizione, **cliccate e trascinate il marcatore del Punto Livello**. Il cursore cambierà in una freccia a destra/sinistra. Notate che potete ingrandire il grafico se volete vedere meglio la forma d'onda. I limiti del trascinamento sono stabiliti dai Punti Livello adiacenti o dall'Inizio e dalla Fine.
Alternativamente potete impostare una nuova posizione cliccando con il destro sul marcatore del Punto Livello e selezionando 'Setta la posizione di questo Punto Livello'. Vi sarà mostrata quindi una finestra di dialogo in cui potrete entrare il nuovo tempo per il Punto Livello. Notate che questo tempo è il tempo rispetto al file, non in relazione a dove si trova il punto 'Inizio A'. Potete cancellare un movimento accidentale sul Punto Livello usando il tasto **Annulla** della Finestra Modifica.

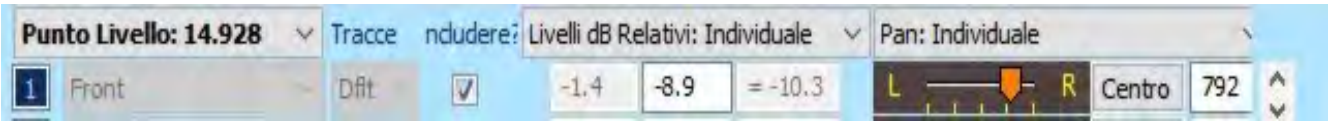
Cambiare il Livello Relativo e il Pan di un Punto Livello

Per cambiare il livello relativo di un Punto Livello, tenete premuto il tasto **Ctrl** e cliccate sul marcatore del Punto Livello interessato (L). Il puntatore cambierà in una freccia sopra/sotto. Trascinate il marcatore dove volete.
Per cambiare il pan, tenete premuto il tasto **Ctrl** e cliccate sul marcatore del Punto Livello interessato (P). Il puntatore cambierà in una freccia sopra/sotto. Trascinate il marcatore dove volete.

Se avete marcatore di livello e pan mostrati molto vicini a volte può essere difficile sapere quale state cliccando. Potreste voler cambiare il livello e finire per cambiare il pan. Per far fronte a questa evenienza cliccate con il destro sul grafico e nel menu contestuale vedrete molte opzioni riguardo a come mostrare le curve di livello e pan. Qui potrete scegliere di non visualizzare una delle due curve mentre regolate l'altra. Oppure potete cambiare il livello ed il pan relativi regolando i cursori come descritto dopo.

Visualizzare informazioni sui Punti Livello

Quando vedete per la prima volta le proprietà di una Cue Audio vedrete le impostazioni di livello e pan per ogni Periferica Audio selezionata, come mostrato nella schermata sopra. Vedrete che le Periferiche Audio sono la prima voce di una lista a discesa. Se cliccate su questa lista potete selezionare uno dei Punti Livello mostrati. Quando lo selezionate i controlli di livello e bilanciamento cambieranno per mostrare i valori per il Punto Livello selezionato. Esempio:



Potete anche ottenere questa visualizzazione cliccando su un marcatore del Punto Livello nel grafico audio.

Proprietà e Controlli dei Punti Livello

Periferiche Audio e Traccie: Questi sono campi di sola visualizzazione quando un Punto Livello viene mostrato. Per aggiungere o cambiare la Periferica Audio e/o le Traccie (se possibile) dovete selezionare **Periferiche Audio** anziché **Punti Livello**.

Includere?: Se deselezionate questa opzione escluderete la relativa Periferica Audio dagli effetti di questo Punto Livello. E' simile a **Includi Questa Periferica** disponibile in Cue Cambio Livello. Potete solo escludere periferiche nei Punti Livello Standard, non in quelli di dissolvenza.

Lista a discesa dei Livelli Relativi in dB:

Questa lista contiene 3 voci: *Individuale, Sincronizzato e Collegato.* Il settaggio scelto qui si applica a TUTTI i Punti Livello della cue.
Di base è ***Individuale***, e significa che il livello relativo di ogni periferica può essere impostato indipendentemente.
Se scegliete ***Sincronizzato*** e avete più di una periferica, i livelli relativi di tutte le periferiche rimarranno sincronizzati quando cambiate il livello relativo di una delle periferiche. Notate che i livelli delle Periferiche Audio di per se possono essere diversi (come mostrato nella precedente schermata, in cui 'Fronte' ha un livello di -3dB e USL ha un livello di -8.6dB). Quindi sincronizzare significa esattamente questo -mantenere il livello in dB *nella stessa relazione* per tutte le periferiche.
Se scegliete ***Collegato*** e avete più di una periferica, allora ogni cambiamento al livello relativo di una periferica si applicherà a tutte le altre incluse in quel Punto Livello. Per esempio, se i Livelli Relativi in dB nell'esempio sopra fossero impostati come Collegati e avete cambiato il livello relativo di 'Fronte' a -12.3dB (un cambiamento di -6.0dB) allora anche il livello relativo di 'USL' cambierà a -28.2dB.
Livelli Relativi in dB: Tre campi vengono visualizzati: (1) il livello della periferica audio, (2) il livello relativo, e (3) il livello risultante della riproduzione. Di questi solo il livello relativo è modificabile. Notate che il livello di riproduzione può essere tagliato se necessario, e in questo caso sarà mostrato dentro a parentesi quadre, tipo =[+0.0].

Lista a discesa Pan: Questa lista contiene 3 voci: *Usa il pan della periferica audio, Individuale* e *Sincronizzato.* Il settaggio si applica a TUTTI i Punti Livello della cue.
Di base è ***Usa il Pan della Periferica Audio***, e significa che il settaggio del pan del Punto Livello sarà lo stesso di quello specificato per la Periferica Audio.
Individuale e ***Sincronizzato*** funzionano nello stesso modo come descritto per il Livello Relativo in dB. Non c0p un opzione 'collegato' perché non avrebbe molto senso.

Pan: Il cursore del **Pan**, il tasto **Centrale** e il campo Valore del Pan funzionano come in ogni altro controllo di Pan in SCS e sono disponibili solo quando la periferica selezionata è a 2-canali (stereo).

Impostare il livello e/o il pan di un Punto Livello uguali al precedente o al successivo.

Se avete cambiato il livello o pan di un Punto Livello e ora volete invece applicare le stesse impostazioni di un punto precedente o successivo dovete cliccare con il destro sul Punto Livello da cambiare. Vedrete le voci di menu per **Imposta Livello e Pan come il Punto Livello Precedente e Imposta Livello e Pan come il Punto Livello Precedente**. Selezionando la voce che volete dal menu applicherà il cambiamento e il grafico si aggiornerà di conseguenza. Ci sono anche voci di menu per impostare solo il livello o solo il pan.
*Per favore notate che queste voci di menu si attivano su **tutte** le periferiche – non solo quella attualmente selezionata. Inoltre, questa operazione copierà anche le impostazioni del controllo 'Includi?' dal Punto Livello precedente o successivo secondo la vostra scelta.*

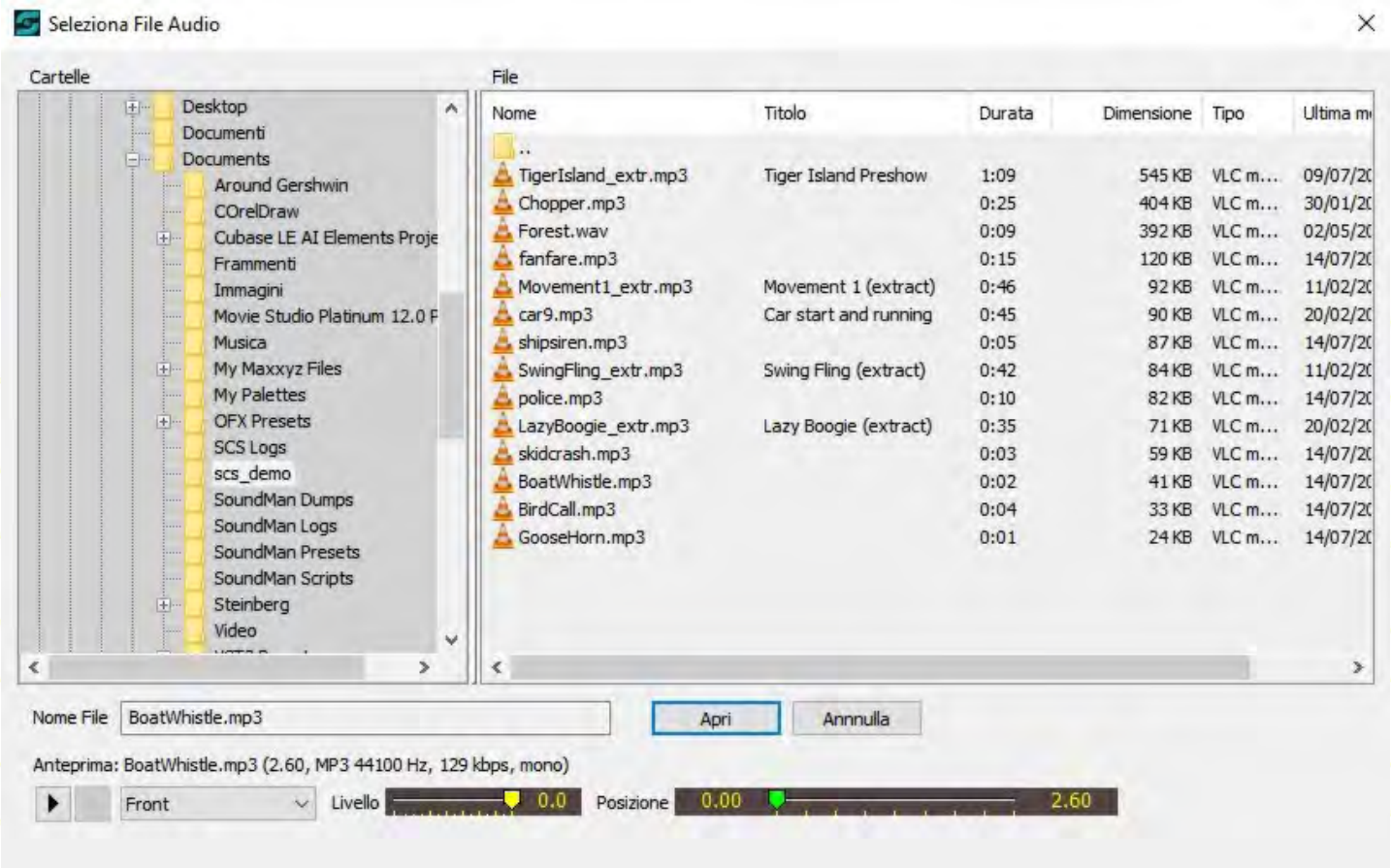
Rimuovere un Punto Livello

Per rimuovere un punto di livello, cliccate con il destro sul marcatore di un Punto Livello e selezionate **Rimuovi Punto Livello** dal menu pop up.

Torna a Cue Audio

Seleziona File Audio

Quando aggiungete una nuova Cue Audio o Playlist, o cliccate sul tasto 'Sfoglia' (mostrato con 3 puntini '…') per selezionare un nuovo file audio, la finestra di scelta del file comprende la possibilità di ascoltare il file senza caricarlo nella produzione. La finestra di selezione avrà un aspetto come questo:



Se in alto nella barra del titolo appare “(selezione multipla disponibile)” allora potete selezionare più file, utilizzando il classico modo di windows con i tasti Ctrl o Shift (Maiuscolo) mentre selezionate i file. La selezione multipla è disponibile quando aggiungete nuove **Cue Audio**, nel qual caso SCS crea una **Cue Audio** per ogni file selezionato, e quando scegliete i file per una **Cue Playlist**. SCS aggiunge le cue nello stesso ordine in cui sono mostrati i file nella finestra. Se avete selezionato più file, l'ultimo selezionato è quello che potete ascoltare nell'anteprima.

I controlli presenti nell'anteprima vi permettono di **Riprodurre** il file, **fermarlo**, selezionare la **periferica** da usare per questa anteprima, impostare il **livello** dell'anteprima e **spostarvi** all'interno del file. La riproduzione si fermerà quando cliccate **stop** o quando cliccate su un altro file della lista.

Il **livello** e la **posizione** possono essere regolati mentre il file è in riproduzione, ma la **periferica** solo quando non lo è.
Le colonne mostrate nella finestra (Nome, Titolo, etc...) sono fisse, per il momento non modificabili. Tuttavia potete riordinarle trascinando il titolo della colonna, e potete anche cambiarne la larghezza trascinando la linea di separazione. Questi cambiamenti saranno ricordati da SCS tra le varie sessioni.

Torna a Cue Audio

File Audio Collegati

SCS collegherà file audio che provengono da diverse cue o sub-cue quando:

- Le cue o sub-cue sono settate per avviarsi contemporaneamente, e
- La lunghezza delle cue o sub-cue è ESATTAMENTE la stessa.

Lo stesso file può essere usato in tutte le istanze, o potete usare un file diverso a patto che abbia la stessa lunghezza. Le cue o sub-cue collegate vengono fermate, messe in pausa, avviate contemporaneamente e SCS mantiene le posizioni correnti in sincro nel caso che muovete la posizione manualmente. Ecco un esempio di sub-cue collegate:

Riprodurre la musica o una traccia vocale tramite una periferica e una traccia di click tramite un'altra periferica.

In questa ipotesi probabilmente avete una musica o la traccia vocale che devono andare alla periferica 'Fronte' e la traccia click che deve andare agli en-ear monitor (ricevitori con cuffie per i musicisti -ad esempio musos'IEM). La traccia click sarà messa su un file audio separato e avrà esattamente la stessa lunghezza in termini di numero di campioni e quindi durata. Questa situazione si risolve come segue:

1. Settate una **Cue Audio** per riprodurre la musica/traccia vocale attraverso la periferica 'Fronte'. Chiameremo questa cue **'primaria'** e sarà la nostra prima sub-cue della cue stessa.
2. Aggiungete una Sub **Cue Audio** che riprodurrà la traccia click attraverso la periferica 'Monitor- in ear'. Ci riferiremo a questa come sub-cue '**secondaria**'.

In quanto le due sub-cue hanno la stessa durata SCS collegherà le due sub-cue (Assicuratevi di non impostare punti di 'Inizio A' o 'Fine A' diversi all'interno dei due file perché altrimenti non sarebbero più della stessa lunghezza e quindi non collegabili).

Potete collegare anche file audio in cue diverse settando la cue **secondaria** con un avvio automatico 0.00 secondi dopo l'avvio della cue **primaria** ma in genere è più facile usare sub-cue di una sola cue.

Come collegare file audio quando non sono esattamente della stessa lunghezza.

Il motivo per cui SCS non collega file audio quando le cue che li contengono hanno diversa lunghezza sta nella difficoltà di gestire il controllo di spostamento e la posizione dopo che una delle cue è finita prima dell'altra. Per esempio, se il primo file è di 9 minuti e il secondo di 5, quest'ultimo verrà chiuso dopo aver trascorso i suoi 5 minuti. Se a quel punto vorreste tornare al minuto 3 sarà facile con il primo file ma impossibile nel secondo. SCS *potrebbe riaprire* il file e posizionarlo a 3 minuti ma attualmente questa operazione non è prevista.

Tuttavia, potreste avere dei file che volete collegare ma che non sono effettivamente della stessa lunghezza ma quasi. Questo può accadere con traccie musicali in cui una delle due è stata modificata leggermente dopo la masterizzazione originale. Per esempio, la vostra traccia principale potrebbe essere 4'25.15" in lunghezza e la seconda (quella modificata) 4'23.50". SCS non le collegherà automaticamente perché non sono esattamente della stessa lunghezza, ***ma*** potete forzare queste cue (o sub-cue) ad avere la stessa lunghezza settando la 'Fine A' nello stesso punto. In casi come questo ci sarà sicuramente del silenzio alla fine delle traccie quindi potrete trovare un punto comune alle due traccie in cui impostare 'Fine A' senza intaccare la riproduzione.

Come appaiono nella Finestra Principale le cue/sub-cue Collegate.

Quando avete cue o sub-cue collegate, ognuna sarà mostrata come per ogni altra Cue Audio. Tuttavia i controlli di spostamento verranno visualizzati solo per quella primaria. Esempio:

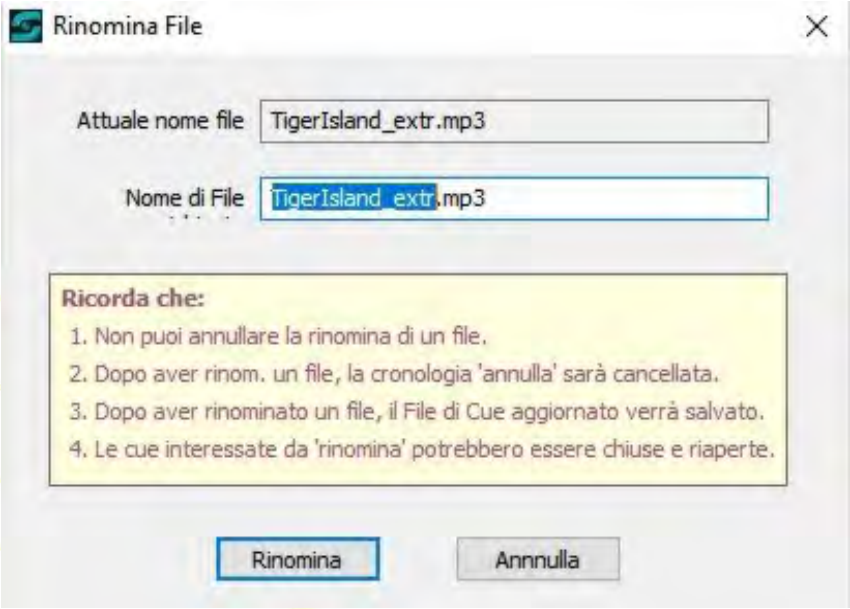
Questa schermata mostra 3 sub-cue di cue 8 in cui 8<1> è la sub-cue primaria, 8<2> è la seconda e 8<3> la terza. La sub-cue primaria mostra i controlli di spostamento mentre le altre mostrano la scritta Collegata a 8<1>. Ogni controllo sulla riproduzione che farete sulla sub-cue **primaria** sarà riprodotto anche nelle altre. Stesso vale per gli spostamenti che potreste fare sul cursore di posizione. Infatti il cursore di posizione delle sub-cue secondarie è disabilitato.

Tutto questo significa che SCS tratta le cue collegate come se fossero una cue unica.

Torna a Cue Audio

Rinomina File

Quando modificate una Cue Audio o una Playlist avete anche la possibilità di rinominare i file audio. Può essere particolarmente utile per i file tratti da CD quando vengono salvati senza il titolo. In quel caso avrete nomi tipo 'Track 01.mp3'. Con la funzionalità 'Rinominare i File' di SCS potete cambiare il nome anche se avete usato lo stesso file in altre cue dello stesso File di Cue (.scs11 file). La Finestra di Rinomina File avrà un aspetto come questo, con il nome del file attualmente selezionato:



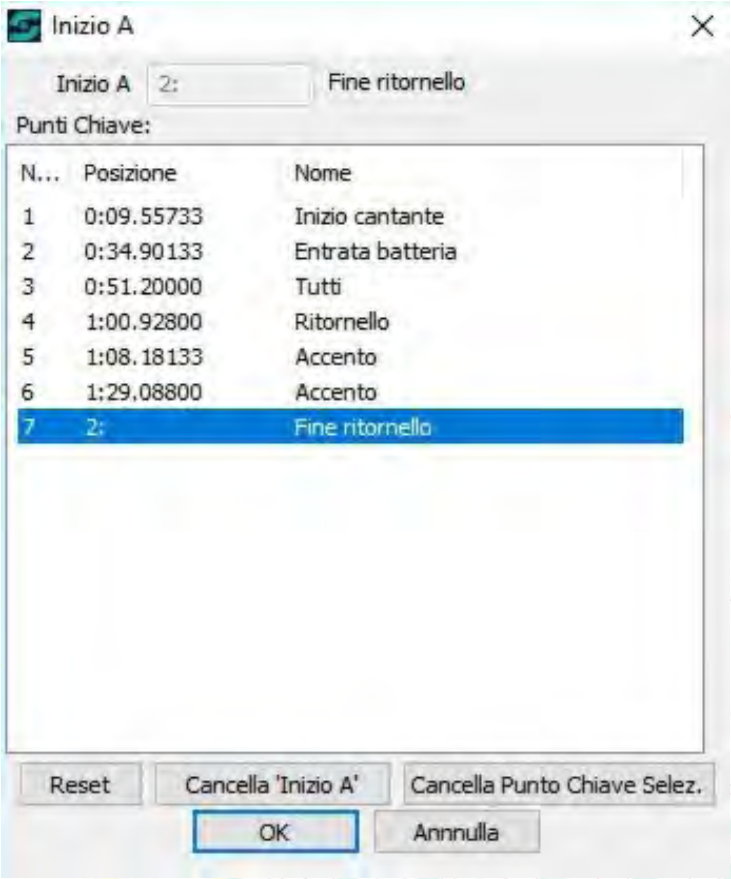
Per rinominare il file, inserite il Nome Voluto nel campo e cliccate su **Rinomina**.
Per cancellare l'operazione senza rinominare il file cliccate su **Annulla**.
Vedete anche le informazioni nel riquadro '**Per favore notate:**' mostrato nella schermata qui sopra.

Torna a Cue Audio

Marcatori e Punti Chiave nei File Audio

I Marcatori e Punti Chiave nei File Audio sono praticamente supportati solo con SCS Professional Plus e superiori. Tuttavia per permettere ad altri utenti di provare questa funzionalità, gli utenti di SCS Standard o SCS Professional possono utilizzarli in massimo 2 cue.

Quando cliccate il tasto (») per **'Inizio A'**, **Inizio Loop, Fine Loop** or **'Fine A'**, appare una finestra come questa mostrata sotto. E' una lista di Punti Chiave o Marcatore trovati nel file audio.



Punti Chiave e Marcatori

Se avete preparato il file audio usando Wavelab (ma anche con altri software audio) vi è stato possibile registrare **Marcatori** e saranno stati salvati da Wavelab in un file MRK. Per esempio, se il vostro file audio si chiama "When I'm SixtyFour.wav" i Marcatore salvati si troveranno in "When I'm SixtyFour.mrk". Quando SCS apre un file audio cerca anche tale file nella stessa cartella del file audio. Se non c'è tale file allora SCS cerca da solo **Punti Chiave** all'interno del file audio.

I Punti Chiave offrono praticamente la stessa funzione dei Marcatori ma sono contenuti nel file audio stesso. Non tutti i formati di file audio supportano tali Punti Chiave, ed è per questo che sono stati progettati anche i file MRK (con Wavelab – altri software audio hanno concetti simili ma per ora SCS 11 supporta solo i file MRK di Wavelab). SCS cercherà i Punti Chiave, se non è presente un file MRK, solo se il file audio è un file WAV a 64-bit non compresso.

In SCS, i **Punti Chiave** e i **Marcatori** vengono in genere chiamati entrambi **Punti Chiave**.
Tali **Punti Chiave** (quindi come detto anche i Marcatori) vengono usati da SCS solo se hanno un nome. Questo perché SCS li salva nel file .scs11 con il loro nome. Quindi nell'esempio sopra se selezionate il punto “Inizio Cantante” come posizione 'Inizio A' allora SCS salverà “Inizio Cantante” nel File di Cue (.scs11 file). Questo significa che potete cambiare la posizione del Punto Cue nel vostro programma di Editing Audio e la prossima volta che SCS apre il file sincronizzerà la posizione di 'Inizio A' con la nuova posizione del Punto Cue. SCS salva anche la posizione del campione registrato in quel Punto Cue e la userà se avete rimosso o rinominato il Punto Cue.

I Punti Chiave sono precisi al campione, quindi usare Punti Chiave per **'Inizio A'**, etc... vi dà la stessa precisione. Il tempo corrispondente è indicato con 5 posizioni decimali del secondo.

Proprietà e Controlli

'Inizio A': Questo campo avrà lo stesso nome del campo corrispondente nelle Proprietà della Sub-Cue Audio. Se decidete di non selezionare un Punto Chiave (per esempio perché un Punto Chiave adatto alle vostre esigenze non c'è) allora potete inserire un tempo di 'Inizio A' qui, ma fate caso che l'inserimento manuale è limitato a 3 decimali dopo il secondo e quindi non è preciso come i Punti Chiave.

Punti Chiave: Questa tabella mostra i Punti Chiave (o marcatori) trovati in questo file, elencando solo quelli con un 'nome'. Ogni Punto Cue o Marcatore che volete usare in SCS deve avere un nome unico all'interno del file. Questo significa che di solito dovrete cambiare il nome dato automaticamente dal software che ha creato tali punti. Se SCS trova che ci sono dei duplicati verrà visualizzato un messaggio di avviso. Tale avviso ci sarà però solo quando visualizzate questa finestra e viene mostrato una volta sola per un certo file, in una certa sessione.

Per selezionare un **Punto Chiave** cliccate semplicemente sul nome del Punto Chiave voluto e poi cliccate su **OK**. Il 'tempo' di tale punto chiave sarà mostrato nel campo origine nelle Proprietà della Sub-Cue Audio (per esempio nel campo **'Inizio A'**), e internamente SCS salverà il nome e la posizione del campione.

Resetta: Questo tasto resetta ogni campo in alto nella finestra al valore che aveva quando avete aperto la finestra stessa.

Cancella 'Inizio A': Questo tasto cancellerà il campo 'Inizio A' (o altri). Se poi cliccate OK il campo 'Inizio A' nelle Proprietà della Sub-Cue Audio verrà cancellato.

Cancella il Punto Chiave selezionato: Questo si spiega bene con un esempio. Se avete prima selezionato “Inizio Cantante” come **Punto Chiave** per **'Inizio A'**, allora **'Inizio A'** sarà effettivamente bloccato in quel punto. Il tempo di tale punto cue (come mostrato nella schermata) è 0:09.55733. Cliccando **Cancella il Punto Chiave selezionato** rilasciate **'Inizio A'** da questo 'blocco' sul punto “Inizio Cantante”, ma a differenza di 'Cancella...', questa operazione lascia il tempo **'Inizio A'** dov'è, cambiando soltanto il valore visualizzato da 5 decimali a 3 decimali. Questo significa che ora potete regolare il tempo di **'Inizio A'** come preferite direttamente in SCS, senza aver bisogno di muovere il **Punto Chiave** da cui è stato creato. Quindi questa azione scollega, o 'dissocia' se preferite, il campo **'Inizio A'** dal punto cue.

OK: Accetta i settaggi visualizzati e chiude la finestra.

Annulla: Ignora i settaggi e chiude la finestra senza applicare cambiamenti.

Torna a Cue Audio

Cue Ingresso Live

Le Cue Ingresso Live sono disponibili solo con SCS Professional e superiori, *e* se avete SoundMan-Server installato.

Panoramica

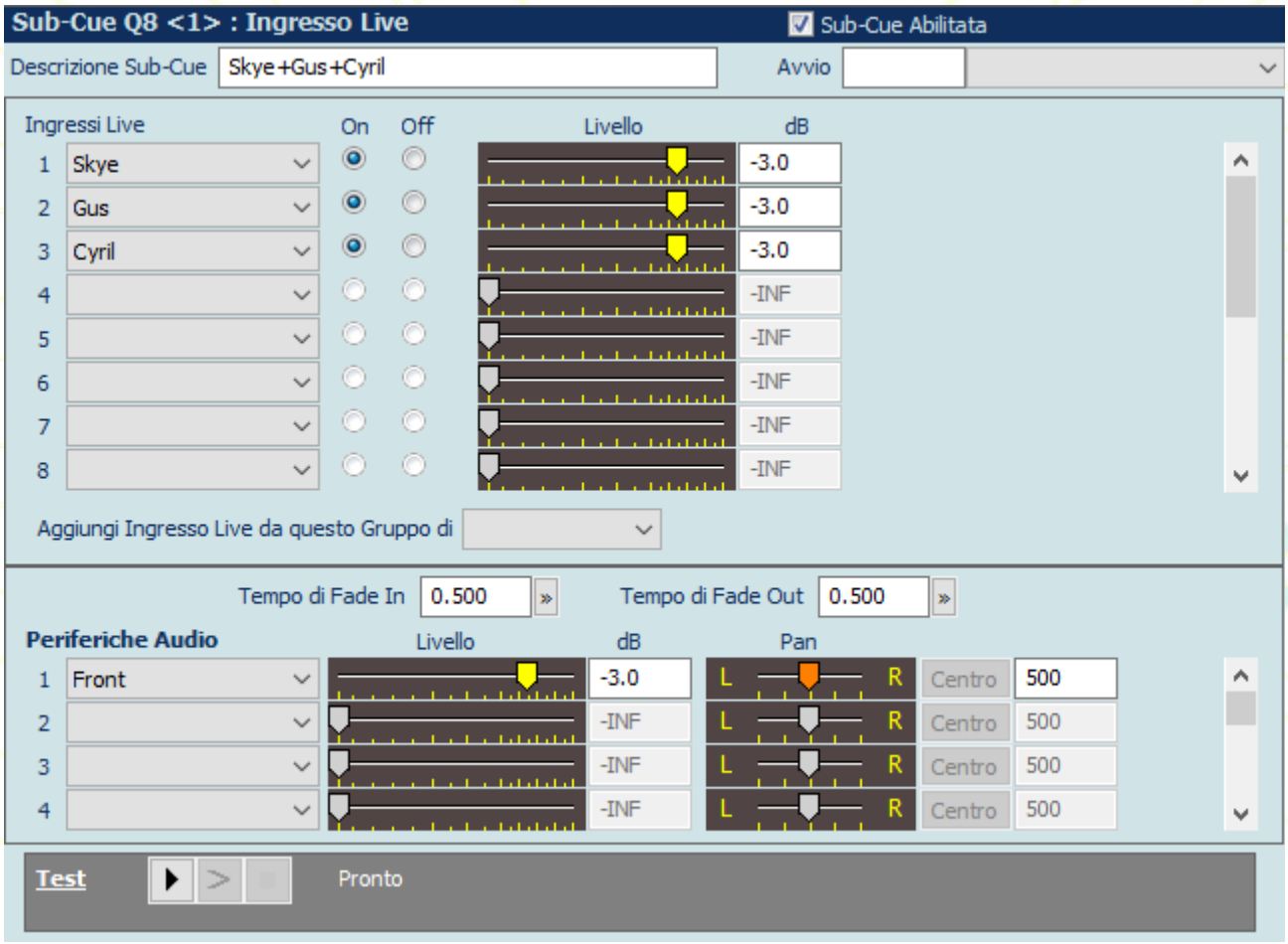
Le Cue Ingresso Live vi permettono di prelevare una fonte audio da un microfono, da uno strumento o altre sorgenti esterne e controllarne livello e pan attraverso SCS. Al momento della riproduzione potete anche controllarne il guadagno ed Equalizzarle attraverso la Finestra dei Cursori.

Aggiungere una nuova Cue o Sub-Cue Ingresso Live

Prima di aggiungere Cue Ingresso Live dovete aver specificato i vostri Ingressi Live in Proprietà della Produzione – Ingressi Live.
Per aggiungere una nuova Cue di Ingressi Live, cliccate sul tasto **Cue** nella barra degli strumenti della finestra Modifica e selezionate **Aggiungi una Cue Ingresso Live** (o se l'avete messa tra i preferiti cliccate direttamente su quel tasto). Stessa procedura per una sub-cue, cliccando sul tasto **Sub-Cue**.

Visualizzare o Cambiare una Cue o Sub-Cue Ingresso Live

Per visualizzare o cambiare una Cue Ingresso Live, cliccate sul relativo nodo nella lista di cue dentro alla Finestra Modifica.
Quando aggiungete o selezionate una Cue Ingresso Live, un pannello come questo si aprirà:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Quando selezionate il vostro Ingresso Live, SCS scrive nel campo 'Descrizione della Sub-Cue' come indicato sopra. Dopodiché potete cambiare tale descrizione come volete.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Ingressi Live

In questa sezione scegliete uno o più ingressi vile che saranno controllati da questa cue. Notate che potete anche scegliere Ingressi Live da un Gruppo di Ingressi.

Ingresso Live: Selezionate un Ingresso Live dalla lista a discesa. Gli Ingresso Live qui presenti sono stati impostati in Proprietà della Produzione – Ingressi Live.

On/Off: Quando selezionate un **Ingresso Live** SCS di base suppone che tale ingresso sia 'acceso' quindi setta questo interruttore su **On**. Quindi nell'esempio sopra, il microfono per Skype, Pus e Cyril sono tutti accesi (On in SCS) e hanno i livelli settati come vedete. Supponete che più avanti nello spettacolo, Skye esce dal palco. Per silenziare (Mute) il suo microfono in SCS dovrete settare una nuova Cue Ingresso Live in cui selezionate solo Skye e il tasto **On/Off** sarà su **Off**. Con l'avvio di questa cue il microfono di Skye sarà silenziato mentre quelli di Gus e Cyril continueranno a funzionare.

Livello: Questo cursore di livello imposta il livello di *ingresso* per questo ingresso live, e concettualmente è simile ad un cursore di livello per un canale in un mixer audio qualunque. Il livello si può settare anche inserendo un valore nel campo **dB**. Se nel tasto descritto sopra selezionate **Off** il **Livello** e il campo **dB** saranno disattivati.

Aggiungi Ingressi Live da questo Gruppo di Ingressi: Questa lista a discesa vi permette di aggiungere degli Ingressi Live assegnati ad un Gruppo di Ingressi. In questo modo potete aggiungere velocemente più Ingressi Live. Questo controllo si utilizza solo durante la modifica – il Gruppo di Ingressi interessato *non* viene salvato con la cue, quindi se successivamente aggiungete o rimuovete Ingressi Live da tale Gruppo di Ingressi ciò non avrà effetto sulle cue settate precedentemente utilizzando tale Gruppo di Ingressi. In quanto il controllo viene usato solo per aiutarvi nel selezionare gli Ingressi Live desiderati, tale controllo viene annullato immediatamente dopo che avete aggiunto gli ingressi che vi servono, e di seguito potete scegliere un altro gruppo. Ogni Ingresso Live in un Gruppo di Ingressi che è già assegnato a questa cue non verrà aggiunto una seconda volta. (Notate che se selezionate il Gruppo di Ingressi sbagliato con il tasto Annulla potete rimuovere velocemente gli Ingressi Live che avete appena aggiunto).

Campi Tempo

Tempo di Fade In: Usate questo campo se volete che SCS apra l'Ingresso Live con una dissolvenza in entrata. Lasciatelo vuoto se non vi serve. Per le nuove Cue Ingresso Live questo tempo è di base impostato al valore scelto in Proprietà della Produzione – Generale. Per esempio, per avere una dissolvenza in entrata di 2.75 secondi quando una Cue Ingresso Live viene avviata inserite 2.75 nel campo 'Tempo di Dissolvenza in Entrata'. Quando quindi la cue si avvia il livello partirà da nessun suono fino al **Livello** indicato dal cursore nel tempo che avete inserito (2.75 nell'esempio appena fatto).
SCS supporta anche diverse 'curve di dissolvenza' incorporate. La curva di base (anche detta 'tipo di dissolvenza') è quella 'Standard' e prevede un incremento lineare. Altre opzioni comprendono curve di incremento lineari o logaritmiche. Una dissolvenza lineare non è necessariamente come quella standard in quanto i cursori non sono lineari in tutto il loro livello d'azione. Per selezionare un tipo di dissolvenza diverso da quello 'Standard' cliccate il tasto (»). Una Finestra di Pop Up vi permetterà di selezionare il tipo di dissolvenza richiesto in un menù a discesa. Potete inserire anche il tempo di dissolvenza in questa finestra, sebbene il campo tempo in questa finestra non è altro che una replica del campo **Tempo di Fade In**.

Tempo di Fade Out: Usate questo campo se volete che SCS chiuda l'Ingresso Live con una dissolvenza in uscita. Lasciatelo vuoto se non vi serve. Per le nuove Cue Ingresso Live questo tempo è di base impostato al valore scelto in Proprietà della Produzione – Generale. Per esempio, per dissolvere in uscita una cue in 4 secondi inserite 4 in questo campo. Quando avverrà la dissolvenza il livello passerà a zero nel tempo indicato (4 secondi nel nostro esempio).
SCS supporta anche diverse 'curve di dissolvenza' incorporate. La curva di base (anche detta 'tipo di dissolvenza') è quella 'Standard' e prevede un diminuendo lineare. Altre opzioni comprendono curve di diminuzione lineari o logaritmiche. Una dissolvenza lineare non è necessariamente come quella standard in quanto i cursori non sono lineari in tutto il loro livello d'azione. Per selezionare un tipo di dissolvenza diverso da quello 'Standard' cliccate il tasto (»). Una Finestra di Pop Up vi permetterà di selezionare il tipo di dissolvenza richiesto in un menù a discesa. Potete inserire anche il tempo di dissolvenza in questa finestra, sebbene il campo tempo in questa finestra non è altro che una replica del campo **Tempo di Fade Out**.

Periferiche Audio

In questa sezione deciderete quali periferiche audio devono essere collegate agli ingressi live in questa cue. Può essere che state usando una uscita singola mono o stereo, nel qual caso avrete una sola possibilità in questa sezione. Tuttavia, potete inserire altre periferiche audio fino al limite stabilito dalla vostra licenza. *Notate che la selezione delle periferiche audio non sarà presente se la cue serve soltanto a mettere un ingresso live in 'Off'.*

Periferica Audio: Elenco delle periferiche audio disponibili come specificato in Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio.

Livello: Questo cursore di livello imposta il livello d'*uscita* (volume) al quale SCS riprodurrà la cue, dopo l'eventuale tempo di dissolvenza in entrata se specificato. Questo settaggio può essere inserito anche come valore nel campo dB. Il valore massimo è 0dB o +12dB, secondo di come avete settato il 'Livello Audio Massimo' in Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'Esecuzione. Se mettete il livello a -75 o più basso SCS lo tratterà come -INF ovvero come silenzio. Anche voi stessi potete inserire -INF.

Pan: Il controllo di pan decide la posizione del suono stereo. Il settaggio di questo controllo è presente anche nel campo con un valore numerico e può essere modificato, con 0 quale valore corrispondente a sinistra, 500 al centro e 999 a destra. Il tasto **Centro** viene abilitato se il valore non è 500 e cliccando questo tasto il suono viene messo al centro (valore 500).

Note riguardo agli Ingressi Live Stereo: Se 'riproducete' un ingresso live stereo in una periferica audio stereo ogni suono a sinistra sarà riprodotto a sinistra e ogni suono a destra sarà riprodotto a destra. Questo vale anche riproducendo un ingresso live stereo in periferiche audio stereo multiple. Tuttavia, per uscite mono o uscite multiple monofoniche con 3 o più canali, l'ingresso live stereo verrà mixato in un segnale mono e inviato a tutte le uscite selezionate.

Suggerimento: Se volete fare una regolazione di precisione del pan o del livello, cliccate con il sinistro il cursore e usate le frecce verso sinistra e verso destra. Quando cliccate il colore di sfondo del cursore cambia secondo lo *schema colori* che avete impostato (solitamente blu). Questo indica che il cursore è in *primo piano* quindi i tasti freccia lo muoveranno.

Prova del vostro File Audio
Potete provare la vostra Cue o Sub-Cue Ingresso Live usando i controlli disponibili nel pannello 'Prova'. Premete il tasto play per iniziare il test. Potete anche utilizzare il tasto di Dissolvenza in Uscita (se avete specificato un tempo di Dissolvenza in Uscita) e il tasto Stop per concludere la prova.

Vedi anche: Finestra dei Cursori

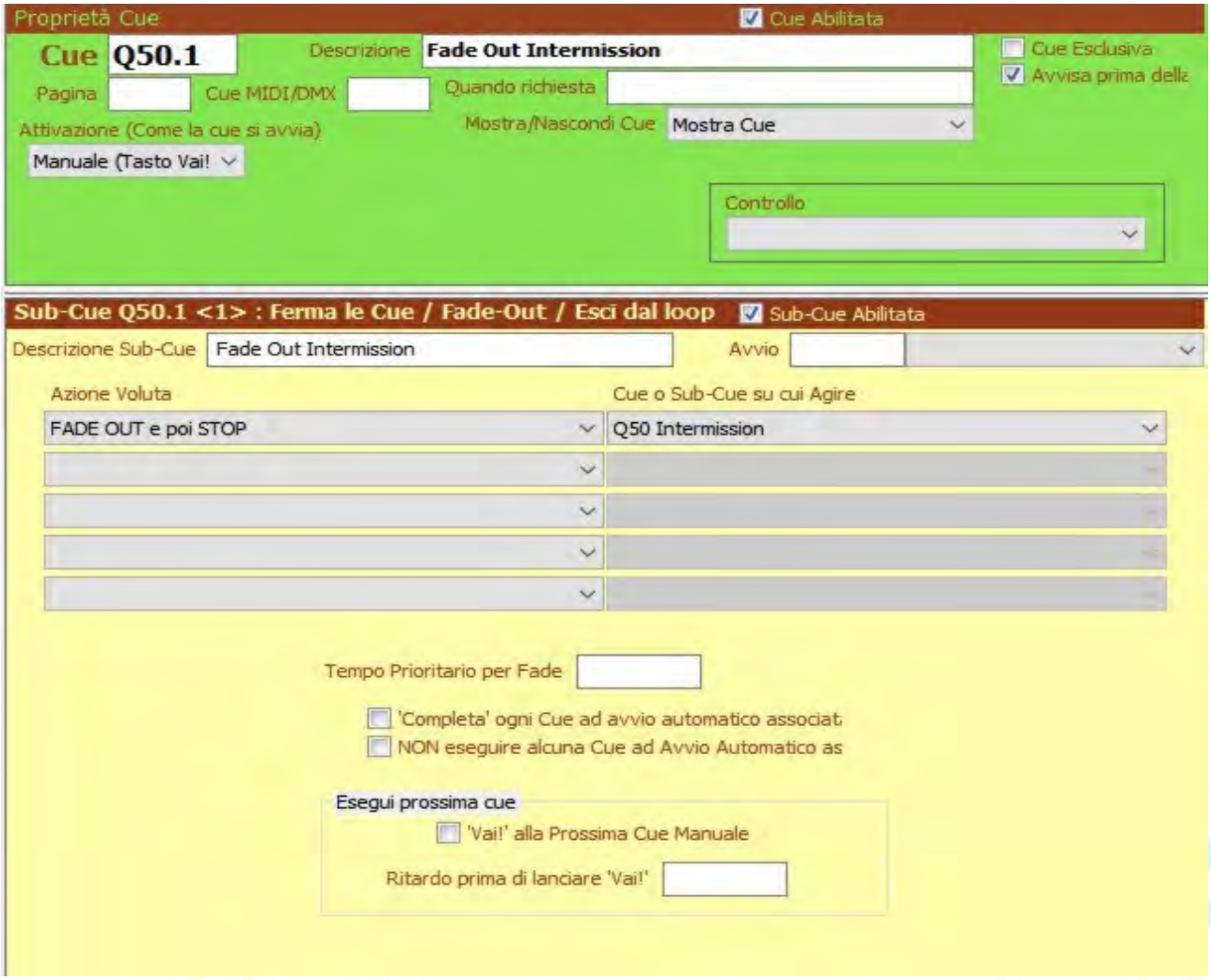
TUTTO SOTTO CONTROLLO

Cue Stop / Fade-out / Release (SFR)

Alcune caratteristiche sono disponibili solo con SCS-Standard o superiore.

Panoramica

Per una cue o sub-cue SFR, sarà visualizzato un pannello di sub-cue come questo:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base presa dalla prima riga in '**Cue Interessata**' e '**Azione Richiesta**'.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Azione Richiesta e Cue o Sub-cue Interessata

Azione Richiesta: Sono possibili le seguenti azioni:

FERMA Immediatamente – senza dissolvenza	Fa si che la cue selezionata si fermi, si chiuda e sia indicata come 'completata'.
DISSOLVI e poi FERMA	Fa si che la cue selezionata dissolva in uscita (se tale cue ha un tempo di Dissolvenza in Uscita specificato oppure se inserite qui un **Tempo Prioritario per Dissolvenze).** Alla fine della dissolvenza la cue si fermerà, si chiuderà e sarà indicata come 'completata'.
RILASCIA dal Loop e continua con la riproduzione	Questo si utilizza con le cue che hanno uno o più loop. Notate che le cue con *2 o più loop* avranno una voce in **Cue o Sub-Cue Interessate** per ogni loop, per esempio: Q4 (Loop #2) When I'm Sixty-Four Q4 (Loop #1) When I'm Sixty-Four I loop sono elencati in ordine inverso così come per le cue. Se la cue selezionata ha un solo loop l'azione Rilascia Loop farà si che quando la

	cue raggiunge la fine del loop continui a riprodurre il file andando avanti fino al punto 'Fine A' o fino alla fine del file se tale punto non è specificato. Se selezionate *Cue Precedente* o un'altra delle scelte generiche (come *Tutte le Cue In Riproduzione*) il rilascio del loop si applicherà al loop attuale all'interno delle cue indicate.
FERMA la Playlist alla fine della traccia corrente	Vale solo per le Cue Playlist e fa si che alla fine della riproduzione della traccia corrente la cue si fermerà (la Playlist si fermerà).
PAUSA	Mette in Pausa la cue selezionata. (NB: se questa cue SFR è attivata da una scorciatoia in modalità Pulsante e l'**Azione Richiesta** è PAUSA, allora l'attivazione di tale cue passerà dallo stato PAUSA a RIPRENDI ciclicamente)
RIPRENDI	Riprende l'esecuzione dopo aver messo in PAUSA una cue.
Le seguenti funzionalità 'Iberna' sono disponibili solo con SCS Standard e superiori.	
PAUSA Immediatamente e IBERNA	Mette immediatamente in PAUSA la cue e la 'Iberna' Vedi più avanti per informazioni sulle 'Cue Ibernate'.
DISSOLVI IN USCITA e poi IBERNA	Fa si che la cue selezionata dissolva in uscita (se tale cue ha un tempo di Dissolvenza in Uscita specificato oppure se inserite qui un **Tempo Prioritario per Dissolvenze).** Alla fine della dissolvenza la cue verrà messa in pausa e indicata come 'Ibernata'.
RIPRENDI cue ibernata (con dissolvenza se prevista)	Fa si che le cue ibernate riprendano l'esecuzione, con una dissolvenza in entrata se hanno un tempo di Dissolvenza in Entrata specificato oppure se inserite qui un **Tempo Prioritario per Dissolvenze**.
RIPRENDI cue ibernata all'inizio della prossima traccia	Riprende una playlist ibernata dall'inizio della prossima traccia. Questo serve quando avete una sola playlist per il pre-spettacolo e l'intervallo. Userete 'Dissolvi in Uscita ed Iberna' all'inizio dello spettacolo e questa funzione 'Riprendi cue ibernata dall'inizio della prossima traccia' per l'inizio dell'intervallo.
FERMA TUTTO (= ESC)	Azione equivalente al tasto **Ferma Tutto** nella Barra degli Strumenti della Finestra Principale. Questa azione è presente soprattutto per dare un modo di attivare **Ferma Tutto** tramite MIDI se state usando MIDI Note On o un controllo cue simile. Il metodo di attivazione raccomandato per questo tipo di Cue SFR è 'Esterno ('Avvio)'. Notate che alcuni altri metodi di controllo cue come il DMX supportano Ferma Tutto direttamente e quindi non hanno bisogno di usare una Cue SFR per tale scopo.
DISSOLVI TUTTO (= Shift/ESC)	Azione equivalente al tasto **Ferma Tutto** tenendo premuto il tasto Shift (Maiuscolo). Se viene inserito un tempo nel campo **Tempo Prioritario per Dissolvenze** verrà utilizzato per la dissolvenza altrimenti sarà usato il tempo specificato in **Tempo di 'Dissolvi Tutto'** dentro a Opzioni Generali.
PAUSA/RIPRENDI TUTTO (= Alt+U)	Azione equivalente al tasto **Pausa Tutto/Riprendi Tutto** nella Barra degli Strumenti della Finestra Principale . Questa azione è presente soprattutto per dare un modo di attivare **Pausa Tutto/Riprendi Tutto** tramite MIDI se state usando MIDI Note On o un controllo cue simile. Il metodo di attivazione raccomandato per questo tipo di Cue SFR è 'Esterno ('Avvio)'. Notate che alcuni altri metodi di controllo cue come il DMX supportano Ferma Tutto direttamente e quindi non hanno bisogno di usare una Cue SFR per tale scopo.

Cue o Sub-Cue Interessata: La lista a discesa mostrerà un elenco di tutte le Cue Audio, Playlist, Cue Video/Immagine, Cue Invio Comando e Cue 'Vai a '. Le sub-cue vengono mostrate solo quando c'è più di una sub-cue in una certa cue. Inoltre nelle prime righe di questo elenco avete delle opzioni generiche 'cue precedenti', 'cue in riproduzione' e 'cue precedente'. In particolare:

- **Tutte le cue precedenti (qualsiasi tipo)** – Questa opzione fa si che la cue SFR agisca su tutte le cue precedenti ad essa rispetto all'ordine della lista cue. Se selezionate Dissolvi In Uscita o Ferma allora tutte le cue predenti saranno indicate come 'completata'. Quindi anche se una di queste cue precedenti non è ancora stata avviata diventerà comunque 'completata'.
- **Tutte le cue Audio precedenti –** come sopra ma agisce solo sulle Cue Audio e le Cue Playlist (e ovviamente per lo stesso tipo di sub-cue)

- **Tutte le Cue Video/Immagine precedenti** - come sopra ma agisce solo sulle Cue Video/Immagine (e ovviamente per lo stesso tipo di sub-cue)
- **Tutte le Cue Ingresso Live precedenti**- come sopra ma agisce solo sulle Cue Ingresso Live (o sub-cue). (Risulta utile se volete spegnere tutti i microfoni ma lasciare i file audio in riproduzione).
- **Tutte le Cue in Riproduzione (qualsiasi tipo) –** Questa opzione fa si che la cue SFR agisca su qualsiasi cue in riproduzione, sia essa precedente in lista o successiva. Questa opzione è particolarmente utile quando volete settare una cue SFR come **Cue Scorciatoia** (ma vedete ***<Cue...>*** più avanti). Solo le cue in riproduzione vengono influenzate quindi quelle non avviate rimarranno nello stato 'Pronta' (o 'Non Caricata', etc...). Per l'azione Dissolvi In Uscita o Ferma, le cue in riproduzione verranno dopo indicate come completate (dopo l'eventuale tempo di dissolvenza se previsto).
- **Tutte le cue Audio in Riproduzione –** come sopra ma agisce solo sulle Cue Audio e le Cue Playlist (e ovviamente per lo stesso tipo di sub-cue)
- **Tutte le Cue Video/Immagine in Riproduzione** - come sopra ma agisce solo sulle Cue Video/Immagine (e ovviamente per lo stesso tipo di sub-cue)
- **Tutte le Cue Ingresso Live in Riproduzione**- come sopra ma agisce solo sulle Cue Ingresso Live (o sub- cue). (Risulta utile se volete spegnere tutti i microfoni ma lasciare i file audio in riproduzione).
- **Cue Precedente**- Questa opzione fa si che l'azione si applichi alla cue precedente, se abilitata e che contiene File Audio, Video/Immagine o Playlist. Questo serve a creare una cue SFR che dissolva o fermi la cue precedente nel caso in cui l'effettiva cue precedente può variare, come per esempio se viene disabilitata o se importate la cue SFR da un altro File di Cue. Notate che questa opzione agisce nella cue precedente secondo l'ordine della lista di cue, che potrebbe non essere l'ultima che si è avviata.
- ***<Cue or Sub-Cue...>*** - Il resto dell'elenco mostrerà tutte le cue e sub-cue. L'azione SFR agirà sulla cue o sub-cue che selezionate. Normalmente si seleziona una cue che è precedente nella lista ma ci sono alcune occasioni in cui vi potrebbe servire agire su una che è successiva, ed è per questo che nell'elenco vengono inserite tutte le cue e sub-cue. Un esempio dell'utilizzo delle funzioni SFR su una cue successiva è quando la cue SFR è una Cue Scorciatoia, o se avete settato la Proprietà della Produzione 'Modo di Esecuzione' su 'non lineare'.
- **Tutte le cue precedenti ECCETTO le cue elencate sopra**- Questa azione quindi agirà su tutte le cue precedenti ad ESCLUSIONE di quelle già elencate nelle righe sopra di questa stessa cue SFR. Sarà particolarmente utile se avete molte cue in riproduzione, comprese playlist e volete ibernare o dissolvere la playlist ma dissolvere e fermare altre cue. Per fare questo inserirete un 'Dissolvi in Uscita e Iberna' per la playlist in una riga ed in una riga sottostante mettete 'Dissolvi in Uscita e Ferma' per 'Tutte le cue precedenti ECCETTO le cue elencate sopra'. Notate che chiaramente le due istruzioni *devono essere* nella stessa cue SFR.
- **Tutte le cue in riproduzione ECCETTO le cue elencate sopra** - Come sopra ma riguarda soltanto le cue in riproduzione.
- Questo campo deve essere vuoto per le azioni 'FERMA TUTTO' e 'PAUSA/RIPRENDI TUTTO'

Suggerimento: **Fermare le Cue 'Vai a':** Le Cue 'Vai a' solitamente si usano in un ciclo di cue che hanno tempo di avvio automatico, cosicché il ciclo continua senza dover intervenire manualmente. Per uscire da tale loop potete usare una cue SFR per dissolvere e fermare (o solo fermare) un file audio (o altro) dentro al loop ma dovreste anche mettere un'azione di STOP per la Cue 'Vai a'.

Tempo Prioritario per Dissolvenze: Questo campo vi permette di 'cancellare' il tempo di dissolvenza previsto nelle cue su cui agirà l'azione SFR e utilizzare al suo posto il tempo qui indicato, che diventa quindi 'Prioritario'. Lasciate il campo vuoto se non vi interessa o se non è utilizzabile con le cue interessate. Per esempio, potete settare una Cue Audio senza un tempo di dissolvenza in uscita ma avere una dissolvenza quando azionate una Cue SFR in cui avete previsto (a) 'DISSOLVI IN USCITA e poi FERMA' e (b) un *Tempo Prioritario per Dissolvenze*. Questo campo deve essere vuoto per le azioni 'FERMA TUTTO' e 'PAUSA/RIPRENDI TUTTO'.

Suggerimento: **Tempo Prioritario per Dissolvenze** è molto utile per Cue Playlist che volete ibernare o riprendere dopo averle ibernate. La Playlist di per se ha dei tempi di Dissolvenza in Entrata ed Uscita, e questi andranno bene per quando iniziate e terminate la lista. E saranno anche utilizzati quando ibernate e riprendete l'esecuzione. Tuttavia, se non volete avere un Dissolvenza in Entrata quando avvia la Playlist ma la volete quando la riprendete dall'ibernazione, potete lasciare vuoto il campo 'Tempo di Dissolvenza in Entrata' dentro la Playlist ma inserire un valore di *Tempo Prioritario per Dissolvenze* nella cue SFR che riprende la Playlist dall'ibernazione. Stessa cosa per la Dissolvenza in Uscita.

Notate: *Le due proprietà seguenti sono auto-esclusive, si escludono l'un l'altra in quanto definiscono azioni su cue associate con avvio automatico. Se provate a selezionare entrambi i controlli SCS accetterà solo l'ultimo che cliccate e cancellerà il precedente.*

'Completa' ogni cue con avvio automatico associata: Questa caratteristica vale solo per le azioni 'FERMA Immediatamente' e 'DISSOLVI IN USCITA e poi FERMA'. Serve se settate una cue Scorciatoia SFR per dissolvere e/o fermare tutte le cue in riproduzione ma non volete che le cue con avvio automatico associato alla fine delle suddette cue in riproduzione si avviino.

NON avviare alcuna cue con avvio automatico associata: Questa caratteristica vale solo per le azioni 'FERMA Immediatamente' e 'DISSOLVI IN USCITA e poi FERMA'. Serve se avete una specie di Playlist fatta con varie cue con ogni cue impostata per avviarsi automaticamente prima o dopo la fine della cue precedente, ma volete evitare che l'avvio automatico avvenga se cliccate da qualche altra parte nella lista di cue.

'Vai' Alla Prossima Cue Manuale e **Ritarda prima di dare il 'Vai':** Se avete un SFR che ferma o dissolve altre cue, questa opzione di permette di attivare la prossima cue manuale (come se premete il tasto 'Vai!"). Si può inserire anche in tempo di Ritardo prima dell'azione 'Vai!". Se invece lasciate il campo vuoto l'azione sarà immediata.

Cue Ibernate

Un gran numero di utenti hanno richiesto la possibilità di usare la stessa Playlist più volte, per il preshow, l'intervallo etc...., potendo riprendere da dove si interrompe. Per ottenere questo potete mettere la Playlist in ibernazione anziché completarla (fermarla). Quando una Playlist è Ibernata è in pausa (eventualmente dopo un tempo di dissolvenza se impostato). Viene indicata come 'Ibernata' e mentre è in questo stato non sarà mostrata nel pannello delle cue in basso della Finestra Principale.

Per ibernare una Playlist dovete usare l'azione SFR 'Dissolvi in Uscita e Iberna', indicando poi la Playlist che deve subire tale azione. Per 'risvegliare' una Playlist Ibernata (o una qualsiasi cue ibernata) ci sono due azioni possibili all'interno delle cue SFR: "Riprendi Cue Ibernata" e "Riprendi Cue Ibernata dall'inizio della traccia successiva". Quando una cue ibernata viene ripresa, tornerà ad essere visualizzata nel pannello delle cue. Con la prima delle due azioni indicate la Playlist continuerà esattamente da dove era stata messa in ibernazione. La seconda salterà la parte rimanente della traccia e partirà dalla successiva.

Suggerimento: Anche se l'Ibernazione è stata progettata per le **Playlist** è possibile ibernare anche una Cue Audio o una Cue **Video**. Con i video l'immagine in cui si ferma la cue rimarrà visualizzata durante tutto il tempo che la cue rimane ibernata. Tuttavia, se non c'è necessità di una ibernazione lo stesso risultato si ottiene con PAUSA e RIPRENDI.

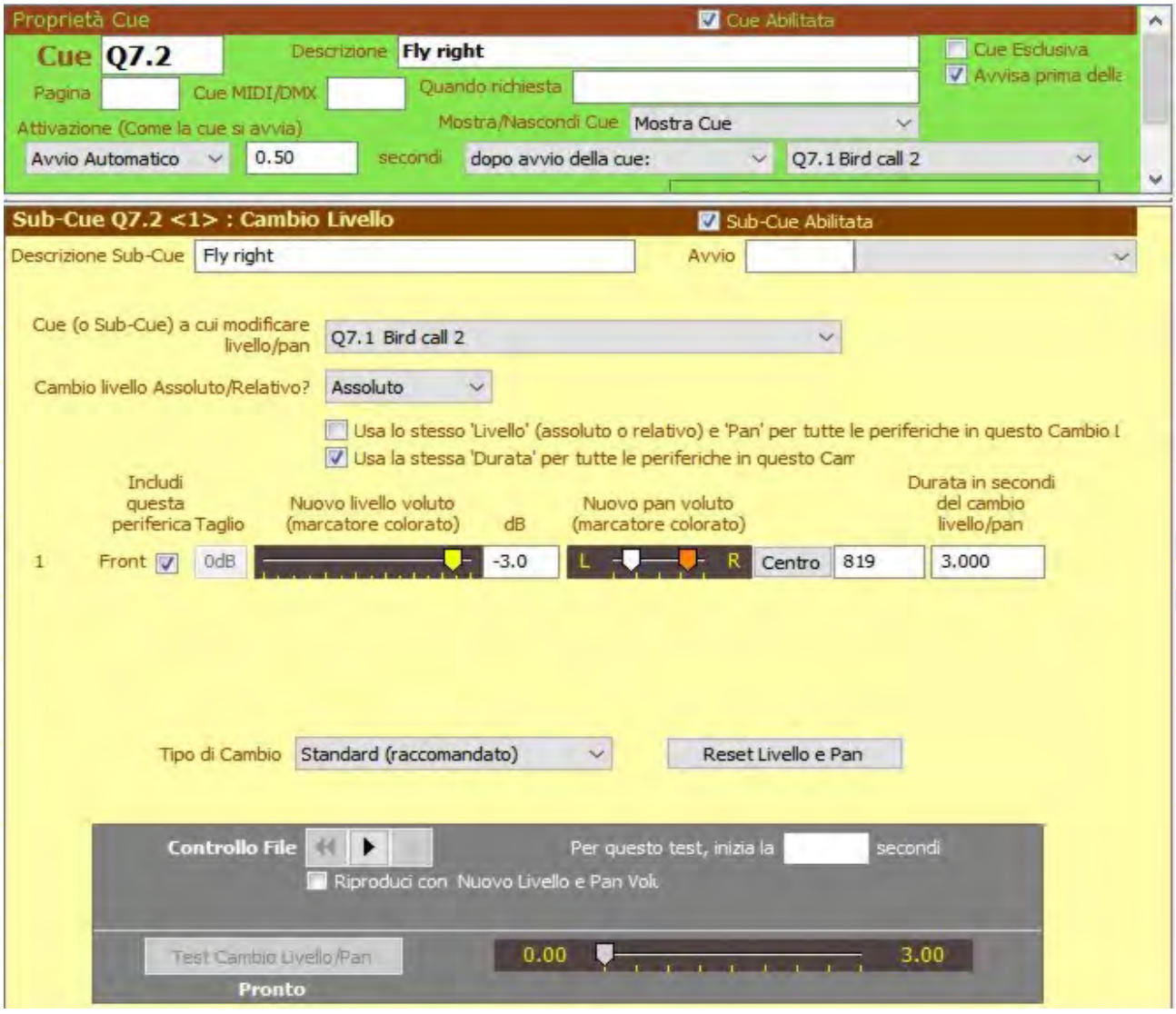
Cue Cambio Livello

Le Cue Cambio Livello (LCQ in inglese) sono disponibili solo con SCS Standard e superiori.

Panoramica

Spesso avrete un file audio che inizia ad un livello piuttosto alto (volume alto) e poi deve abbassarsi di molto durante i dialoghi o una presentazione. Questo si può fare spostando il cursore del volume nel mixer audio, ma talvolta potrebbe essere utile automatizzare l'azione con il computer. Un esempio è quando avete due cue con audio riprodotte contemporaneamente e volete abbassarne solo una. Potete fare questo usando le **Cue Cambio Livello**. Con le Cue Cambio Livello indicherete la cue sulla quale volete agire, il nuovo livello voluto (o il nuovo pan) per ogni periferica audio di uscita e il tempo in cui questo deve avvenire. Al di là dell'esempio fatto sopra il cambio di livello può avvenire sia a diminuire che ad aumentare.
SCS vi permette di avere anche più di un cambio livello sulla stessa cue o sub-cue. Quindi dopo aver abbassato il livello per il dialogo potreste avere un'altra Cue Cambio Livello per riportarlo al valore precedente, e magari spostando il suono da un solo lato.

Nota: Vedere anche Andamento dei Livelli per dettagli di come operare dentro una Cue Audio.
Per una *Cue Cambio Livello* vedrete un pannello come questo:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base presa dalla cue selezionata.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.
Cue (o Sub-Cue) della quale il livello/pan deve essere cambiato: Selezionate dalla lista a discesa la cue sulla quale volete agire con il cambio di livello o pan. Questa viene detta anche 'Target' cue. Il Target può essere un file audio, una playlist o un video.

Cambiare la Cue (o sub-cue) Target
Se cambiate la cue target SCS manterrà i settaggi delle periferiche correnti dove è possibile. Quindi se la cue target appena cambiata utilizzava in questo Cambio Livello le periferiche 'Fronte' e 'Dietro' mentre la nuova cue interessata utilizza 'Fronte', 'USL' e 'USR', SCS cercherà di mantenere i settaggi impostati in questa Cue Cambio Livello per la periferica 'Fronte' (l'unica su cui sia possibile farlo). Le impostazioni di 'USL' e 'USR' saranno come se la Cue Cambio Livello fosse stata creata ora, da zero.
SCS non cercherà di mantenere i settaggi se la nuova cue interessata è di un tipo diverso, se per esempio prima era una Cue Audio e dopo sarà una Cue Playlist.

Cambio di Livello Assoluto/Relativo: Questo campo indica se il livello voluto è assoluto (esempio 'cambiare il livello a -12dB) o relativo (esempio 'cambia il livello di -6dB). Il valore di base è l'ultimo usato oppure **Assoluto** se è la prima volta che viene utilizzato. Il resto di questa pagina della guida si riferisce ai cambi di livello **Assoluti**. Per informazioni sui cambi di livello **Relativi**, vedete Modifica del Livello Relativo.

Cambi di Livello e Pan
I settaggi di livello e/o pan per ogni periferica usata dalla cue audio selezionata possono essere cambiati indipendentemente. Potete, per esempio, cambiare il livello in una periferica e lasciarlo invariato in un'altra.

Usa lo stesso 'Livello' e 'Pan' per tutte le periferiche nel Cambio Livello: Questo serve solo se la cue target ha più di una periferica d'uscita. Se selezionate questa opzione vi mancherà solo di settare il **Nuovo Livello Voluto** e/o il **Nuovo Pan Voluto** per la prima periferica e lo stesso valore si applicherà a tutte le periferiche.

Usa la stessa 'Durata' per tutte le periferiche nel Cambio Livello: Questo serve solo se la cue target ha più di una periferica d'uscita. Se selezionate questa opzione vi mancherà solo di settare la **Durata** per la prima periferica e lo stesso valore si applicherà a tutte le periferiche. Di base l'opzione è attivata.

Includi questa periferica?: Questo controllo vi permette di effettuare il Cambio di Livello solo su alcune periferiche selezionate. Per escludere una periferica dal cambiamento togliete il segno di spunta da questo controllo. Potete creare degli effetti interessanti con questa funzionalità in quando SCS vi permette di avere molti Cambi di Livello in azione contemporaneamente (su diverse periferiche). Questo al fine di poter avviare dei cambiamenti su un file in una sola periferica mentre su altre uscite potete mantenere il suono inalterato e mixare lentamente verso la nuova situazione.

Nuovo Livello Voluto: Con questo cursore o con il campo in dB potete inserire il nuovo valore a cui la cue target dovrà andare. Il marcatore bianco mostra il livello 'atteso', un valore che proviene dal livello del target o dal nuovo livello richiesto della Cue Cambio Livello più recente che ha agito sul target. Vedete anche *Note a Riguardo delle Playlist* (sotto).
Se volete fare una regolazione di precisione del pan o del livello, cliccate con il sinistro il cursore e usate le frecce verso sinistra e verso destra. Oppure, per regolare simultaneamente il **Nuovo Livello Voluto** per tutte le periferiche selezionate potete usare le Scorciatoie per *Abbassare* (o *Aumentare*) *il Livello delle Cue in Riproduzione*. Di base questi tasti scorciatoia sono Shift+F11 e Shift+F12.

Nuovo Pan Voluto: Con questo cursore o con il campo numerico potete settare un nuovo pan per la cue target. Il marcatore bianco mostra il livello 'atteso', un valore che proviene dal pan del target o dal nuovo pan richiesto della Cue Cambio Livello più recente che ha agito sul target. Il tasto **Centro** è abilitato se il Nuovo Pan Voluto non è al centro. Cliccando il tasto il Nuovo Pan Voluto sarà al centro.
Se volete fare una regolazione di precisione del pan o del livello, cliccate con il sinistro il cursore e usate le frecce verso sinistra e verso destra.

Durata in secondi del cambiamento: Specificate il tempo con il quale si deve compiere il cambio livello. Per esempio per effettuare il cambio in 4.5 secondi inserite 4.5 in questo campo. La durata di base è 0.000 secondi, ovvero un cambio istantaneo.

Tipi di Cambio Livello: Selezionate il tipo di cambio livello voluto. Di base è 'Standard', che segue un andamento lineare del cursore di livello. Altre opzioni comprendono curve di diminuzione lineari o logaritmiche. Una dissolvenza lineare non è necessariamente come quella standard in quanto i cursori non sono lineari in tutto il loro livello d'azione. Il cambiamento del pan è *sempre* lineare.

Resetta Livello e Pan: Questo tasto setta il Nuovo Livello Voluto e Nuovo Pan Voluto ai valori 'Attesi'.

Note a Riguardo delle Playlists
Se una **Cue Cambio Livello** agisce su una Playlist, il *Nuovo Livello Voluto* si applicherà a tutta la lista. Notate però che questo valore sarà modificato dal **Livello Relativo (%)** di ogni singola traccia. Di base il **Livello Relativo (%)** è 80%. Questa percentuale viene applicata alla conversione interna del livello da dB a scala lineare.

Prova della Vostra Cue Cambio Livello

Potete provare la vostra Cue o Sub-Cue Cambio Livello usando i controlli disponibili nel pannello 'Prova'. Notate che sono disponibili anche Scorciatoie da Tastiera per i controlli Riavvolgi, Vai/Pausa e Ferma. Le scorciatoie per impostazione di base sono F4 (Riavvolgi), F5 (Play/Pausa) e F6 (Stop).

Se volete controllare il *Nuovo Livello Voluto* e *Nuovo Pan Voluto* il modo migliore per farlo è selezionare il controllo **Riproduci al Nuovo Livello e Pan Voluti**, e quindi cliccare sul tasto Play. Mentre il file audio è in riproduzione potete aggiustare i suddetti livelli come spiegato più sopra.
Se volete invece provare l'effetto della Cue Cambio Livello anzitutto assicuratevi che il controllo 'Riproduci al Nuovo Livello e Pan Voluti' sia disattivato. Quindi mettete in riproduzione la cue o sub-cue interessata (il 'target'). Quando arriva il momento in cui volete effettuare il cambio cliccate sul tasto 'Prova il Cambio di Livello/Pan'. Quando il cambiamento è finito (ed avverrà dopo il tempo che avete specificato in 'Durata in Secondi del cambio di livello/pan'), il file audio andrà avanti per 5 secondi (o meno se la fine giunge prima). Questo vi serve a sentire il risultato finale dopo il cambio di livello prima di concludere il test, ed è particolarmente utile se avete messo 0.000 come durata.
Se volete che il vostro cambio abbia una durata di, mettiamo, 30 secondi, allora potete iniziare a riprodurre la cue direttamente vicino a quel punto. Per esempio per iniziare la prova di un suono dopo 27 secondi inserite 27 in 'Per questa prova, inizia a riprodurre a'.
(La prova potrebbe non essere affidabile se lo stato precedente della cue o sub-cue da cambiare aveva delle periferiche escluse nel precedente Cambio di Livello)
Se il vostro target è una Playlist con selezione Random, allora la traccia che è attualmente la prima in ordine di riproduzione sarà usata per il test.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Modifica del Livello Relativo

Panoramica

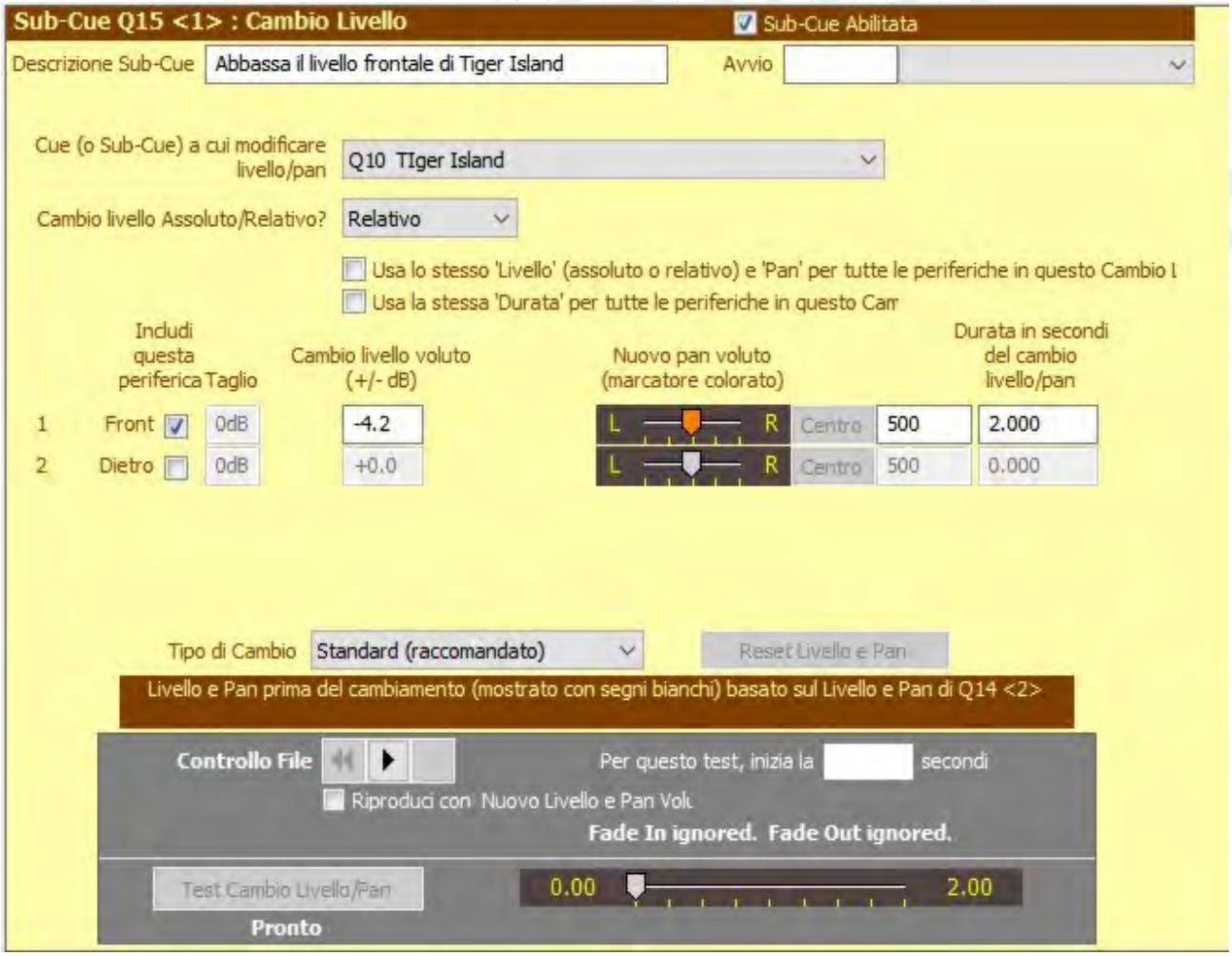
Nel paragrafo delle Cue Cambio Livello abbiamo spiegato come settare una Cue Cambio Livello quando al nuovo livello viene dato un valore assoluto. Per esempio, se il *Livello Voluto* è impostato a -24dB, allora -24dB sarà il nuovo livello della target cue, qualunque sia il livello attuale della cue. A volte invece serve impostare un **Cambio di Livello Relativo**, in cui *Livello Relativo* definisce il valore negativo o positivo in dB del cambiamento voluto. Per esempio, se specificate un **Cambio di Livello Relativo** con un *Livello Voluto* di +4.5dB allora il livello della target cue aumenterà di 4.5dB a partire dal livello che ha attualmente. (Se il cambio richiesto, in crescita o diminuzione, supera i limiti non verrà completato. I limiti operativi di SCS sono da -75dB up to 0dB.)

Cambio di Livello Relativo ha i seguenti benefici rispetto al **Cambio di Livello Assoluto:**

- Se l'audio cue è troppo alta o troppo bassa e aggiustate il livello originale del file, ogni successiva *Cue Cambio Livello Relativo* continuerà ad apportare le stesse modifiche previste.
- Assegnando una **Scorciatoia** ad un *Cambio di Livello Relativo* potrete usare quella scorciatoia più volte per applicare lo stesso cambio rispetto al valore corrente, ovvero continuare ad aumentare o diminuire il livello. Usando due scorciatoie avrete a disposizione un controllo totale del livello. (Notate che questo ovviamente influenzerà solo la target cue, non il livello generale. Per quello potrete usare come al solito il *Cursore Generale*).
- Se volete regolare solo il **Pan** e lasciare il livello invariato, con un *Cambio di Livello Relativo* di +0.0dB agirete solo sul **Pan** senza modificare il livello. In pratica avrete realizzato una **Cue di Cambio Pan** che non modificherà il livello della target cue.

Il secondo punto qui sopra (assegnazione ad una scorciatoia) può servire per avere un controllo temporaneo su una cue durante dei dialoghi, di cui non si conosce esattamente i tempi, e tutte le altre cue attive non saranno influenzate (e nemmeno ritoccherete il livello generale che potrebbe creare problemi in altre cue successive).

Per settare una Cue Cambio Livello **Relativo** , aggiungete una **Cue Cambio Livello** e selezionate **Relativo** nella lista a discesa sotto a **Cambio di Livello Assoluto/Relativo.** Il pannello delle proprietà sarà leggermente diverso dal precedente, esempio:



Proprietà e Controlli

Le Proprietà sono descritte in Cue Cambio Livello e valgono anche qui eccetto per quanto segue:

Cambio di Livello Assoluto/Relativo: Selezionate **Relativo** per avere il *Cambio di Livello Relativo*.

Nuovo Livello Voluto: Per un *Cambio di Livello Relativo* il cursore non viene mostrato – solo un campo di testo in cui inserirete il cambio desiderato in dB. Questo valore *deve* essere inserito sempre preceduto da un + o – per indicare se il livello sarà aumentato o diminuito. Vedete anche *Note Riguardo alle Playlist* (sotto).

Resetta Livello e Pan: Questo tasto setta il Nuovo Livello Voluto e Nuovo Pan Voluto ai valori 'Attesi' (quelli previsti prima dell'intervento di cambio livello). In quanto il Nuovo Livello Richiesto è un livello relativo, resettare lo porterà a +0.0dB (quindi a ne incremento ne diminuzione di livello).

Note a Riguardo delle Playlists
Se un **Cambio di Livello Relativo** agisce su una Playlist, il *Nuovo Livello Voluto* si applicherà a tutta la lista. Notate però che questo valore sarà modificato dal **Livello Relativo** (%) di ogni singola traccia. Di base il **Livello Relativo** (%) è 80%. Questa percentuale viene applicata alla conversione interna del livello da dB a scala lineare.

Torna a Cue Cambio Livello

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Cue Playlist

Le Cue Playlist sono disponibili solo con SCS Standard e superiori.

Panoramica

Le Cue Playlist sono pensate per la musica di sottofondo pre-spettacolo e nell'intervallo, ma non c'è motivo per non usarle a vostro piacimento in altri contesti. Una tipica Playlist pre-spettacolo contiene molti file audio, con un totale di minuti di musica che siano più che sufficienti per coprire il tempo di ingresso degli spettatori e dell'intervallo. Con una Playlist potete riprodurre le traccie per tutto il tempo che vi serve e quando dovete riprendere lo spettacolo avrete una Cue SFR che sfuma il volume a partire da dove si trova in quel momento.

Aggiungere una nuova Cue o sub-Cue Playlist

Selezionando il tasto nella barra degli strumenti per aggiungere una nuova Cue di questo tipo, una finestra di selezione di File Audio si apre per farvi scegliere i brani da inserire. Cliccando Annulla l'operazione verrà annullata e nessuna Playlist creata.

Suggerimento: Se non avete ancora i file audio ma volete iniziare a preparare il programma per tutta la produzione, potete creare un **Segnaposto** per la Cue Playlist. Una volta che siete nelle finestra di selezione cliccate 'Annulla' e SCS vi chiederà se volete mettere un **Segnaposto**, cliccate **Si**. SCS creerà una Cue Playlist che potrà essere avviata come una qualsiasi altra Cue ma si completerà subito perché non c'è niente da riprodurre e la durata sarà settata su 0.000 secondi.
Quando avete i file audio da aggiungere cliccate sul tasto per Sfogliare (….) e selezionate i file.
(Se selezionate Annulla nel Seleziona File Audio e poi 'No' quando vi si chiede se mettere un Marcatore, allora l'operazione viene cancellata e nessuna cue creata)**.**

Visualizzare o Cambiare una Playlist

Cliccate sul corrispondente nodo nella lista delle Cue della Finestra Modifica.
Quando avete aggiunto o selezionato una Cue Playlist, vedrete un pannello della sub-cue come questo:

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Ripeti: Spuntate questo controllo se volete che la playlist si ripeta appena arriva alla fine.

Riproduzione Casuale: Spuntate questo controllo che se volete riprodurre i brani contenuti nella Playlist in ordine casuale. L'ordine casuale viene settato quando il file si carica, o appena cliccate questo controllo, o quando cliccate sul tasto 'Shuffle' ('Rimescola') nei controlli di spostamento.

Salva la Posizione della Riproduzione: Questo campo di controllo è stato inserito per realizzare lunghe Playlist che vengono riprodotte frequentemente (per esempio ogni giorno) ed in cui volete evitare che un brano si ripeta troppo frequentemente. Ecco quali effetti produce la spunta di questo controllo:

Salva Posizione Riprod.: per una Playlist che ha questa proprietà spuntata:

- Quando SCS viene chiuso (o il File Cue viene chiuso) il numero dell'ultima traccia viene archiviato nel Database della produzione.
- Quando lo stesso File Cue viene aperto nello stesso computer SCS riprende tale numero e prepara la Playlist in modo che si avvii dalla traccia successiva (ovvero all'inizio della traccia successiva all'ultima riprodotta la volta precedente).
- Se è selezionata l'opzione Riproduzione Casuale allora anche l'ordine di riproduzione previsto viene salvato nel Database e viene ripreso e usato quando si riapre il File Cue.
- Se sono selezionati sia Ripeti che Riproduzione Casuale quando si raggiunge la fine della sequenza casuale prevista SCS crea una nuova sequenza casuale, ma nella nuova sequenza SCS si assicura che ci sia un minimo divario tra la ripetizione di una traccia uguale al 50% del totale delle tracce. Per esempio se l'ultima traccia nella sequenza attuale è la 17 e ci sono 50 tracce nella Playlist, quando SCS crea la nuova sequenza casuale la traccia 17 non sarà usata fino almeno alla 25° traccia riprodotta. (Notate che questa creazione di una nuova sequenza alla fine della lista avviene solo quando il controllo Salva Posizione Riproduzione è spuntato, oltre a Ripeti e Riproduzione Casuale).

Una limitazione in questa ri-randomizzazione è che non si può usare una transizione come la dissolvenza incrociata tra l'ultima traccia della sequenza attuale alla prima della nuova sequenza. Questo perchè SCS lascia finire la Playlist dopo che l'ultima traccia è stata riprodotta e poi crea la nuova sequenza, resetta la cue posizionandola sulla prima traccia della nuova lista e quindi avvia la riproduzione. Tutto questo dovrebbe accadere 'istantaneamente', ma non permette comunque di avere una dissolvenza.

Altre Azioni: Cliccando questo tasto si visualizzerà un menu con azioni che potete applicare a singole tracce o a tutta la Playlist. Normalmente dovreste usare queste azioni solo dopo aver caricato tutte le tracce nella Playlist perchè questa funzione esamina i file presenti nella Playlist per eseguire l'azione richiesta. Le scelte di questo menu non vengono 'memorizzate' quindi se aggiungete altri file nessuna azione sarà fatta su tali file (dovreste ripetere la scelta di ogni azione e applicarla ai nuovi file inseriti).
Queste sono le azioni previste:

- **Taglia il silenzio all'inizio e alla fine del file SELEZIONATO**: Imposta il tempo di 'Inizio A' e 'Fine A' escludendo le parti di silenzio totale prima dell'inizio e dopo la fine del file attualmente selezionato.
- **Taglia tutto quello che è sotto a -45dB all'inizio e alla fine del file SELEZIONATO** : Imposta il tempo di 'Inizio A' e 'Fine A' escludendo le parti che hanno un livello più basso di -45dB prima dell'inizio e dopo la fine del file attualmente selezionato.
- **Taglia tutto quello che è sotto a -30dB all'inizio e alla fine del file SELEZIONATO** : Imposta il tempo di 'Inizio A' e 'Fine A' escludendo le parti che hanno un livello più basso di -30dB prima dell'inizio e dopo la fine del file attualmente selezionato.
- **Resetta i tempi di 'Inizio A', Fine del file SELEZIONATO ai suoi valori iniziali**: Resetta i campi 'Inizio A' e 'Fine A' ai loro valori salvati, che normalmente sono i valori inizialmente visualizzati nella cue del file attualmente selezionato .
- **Cancella i tempi di 'Inizio A', 'Fine A' del file SELEZIONATO**: Cancella i campi 'Inizio A' e 'Fine A' del file attualmente selezionato .
- Le prossima 5 voci del menu sono identiche alle precedenti ma riguardano TUTTI i file compresi nella Playlist.

- **Aggiusta i Livelli Relativi per applicare una Normalizzazione di Picco su TUTTI i file (Massimo 100%)**: lo scopo di questa funzione è aiutarvi ad avere un volume uniforme durante tutta la playlist al di la del volume originale delle tracce audio. Se avete files presi da diversi CD possono facilmente avere diversi livelli di registrazione. Selezionando questa funzione SCS confronterà il picco più alto di ogni file inserito nella Playlist. I file con il picco più basso verranno aggiustati con un livello relativo del 100%. Altri file (che hanno un picco più alto) saranno settati con un Livello Relativo minore così che in riproduzione i picchi saranno tutti pressoché allo stesso livello. Vi invitiamo a notare quanto segue: (a) La Normalizzazione di Picco regola i Livelli Relativi basati sul valore di campionatura più alto – non tiene in considerazione la 'potenza' (loudness) apparente del file audio; (b) SCS non considera i tempi 'Inizio A' e 'Fine A' quando scannerizza il picco dei file – viene sempre visionato l'intero file.

- **Aggiusta i Livelli Relativi per applicare una Normalizzazione di Picco su TUTTI i file (Massimo 90%)**: Come sopra eccetto che il limite superiore è fissato a 90% anziché 100%, il che vi lascia la possibilità di aumentare manualmente Livelli Relativi individuali sopra al limite superiore, per esempio per aumentare il Livello Relativo di un file da 85% a 95%. Non potreste farlo se il limite superiore fosse 100%
- **Aggiusta i Livelli Relativi per applicare una Normalizzazione di Picco su TUTTI i file (Massimo 80%)**: Come sopra eccetto che il limite superiore è fissato a 80%

Notate che la scannerizzazione del file normalmente avviene una volta sola in quanto i risultati vengono salvati in una tabella nel database. Come indicato precedentemente SCS non ricorda alcuna scelta fatta nel menu – queste azioni applicano solo cambiamenti se applicabili ad altri campi. Dopo potete cambiare i valori in ognuno di quei campi se necessario.

Traccie Audio

Questa tabella contiene i file audio che fanno parte della Plalist. Vengono indicati come 'traccie', quindi una Playlist di 8 file avrà 8 traccie.

File Audio: Qui trovate il nome ed il percorso del file audio che verrà riprodotto. Il Tasto "…" (sfoglia) può essere usato per trovare il file desiderato. Nella finestra di selezione potete scegliere più file e questi saranno inseriti nella Playlist a partire dal punto in cui avete cliccato 'Sfoglia'. Vedete anche Trascina e Rilascia per dettagli su come i file possono essere trascinati da un'altra applicazione.
Per **cambiare l'ordine delle traccie** potete usare le frecce in su e in giù a sinistra della lista.
Per **rimuovere una traccia**, cliccate il tasto 'meno' a sinistra della lista.
Per **inserire una traccia** prima della traccia attualmente selezionata, cliccate il tasto 'più' a sinistra della lista.
Per **rinominare** la traccia attualmente selezionata, cliccate il tasto '**Ren**' a sinistra della lista. Questo aprirà la finestra #Rinominare i File .

Lunghezza del File: Questo campo di sola visualizzazione mostra la durata del file audio.

'Inizio A': Se non volete iniziare dall'inizio del file inserite il tempo dove volete che la traccia inizi. Questo valore può avere fino a 3 decimali del secondo. Per esempio, inserite 12.5 per fare iniziare la traccia al secondo 12.5. Lasciate il campo in bianco per far partire il file dall'inizio.

'Fine A': Se volete che SCS fermi la traccia prima della fine del file inserite il tempo al quale volete che la traccia si fermi. Questo è il tempo assoluto rispetto al file intero e *non* rispetto al tempo impostato per 'Inizio A'. Lasciatelo vuoto per riprodurre la traccia fino alla fine (o fino a che non la fermate voi). Per esempio, per fermare la traccia a 15.45 secondi inserite 15.45 in questo campo 'Fine A'.

Lunghezza di Riproduzione: Questo campo di sola visualizzazione mostra quanto del file audio sarà riprodotto, basandosi sui valori settati in 'Inizio A' e 'Fine A'. L'intervallo coperto dal cursore scorrevole per questa traccia sarà settato sulla Lunghezza di Riproduzione.

Titolo del File: Quando aprite un file audio SCS esaminerà il file e mostrerà il titolo se lo trova. Altrimenti SCS mostrerà un titolo derivato dal nome del file.

Livello Relativo (%): In quanto diversi file audio possono essere registrati a diversi livelli, questo cursore vi da la possibilità di aggiustare il livello di ogni singola traccia, portandola ad un volume simile alle altre. Il valore di base è 80%, e questo vi darà spazio per aumentare ancora il volume se serve.

Transizione al Prossimo File: Questo definisce come la Playlist passerà da una traccia all'altra. Le opzioni sono:

- **Nessuna**: Non sarà prevista nessuna 'transizione', e quando ogni traccia finirà la prossima inizierò senza alcun tipo di dissolvenza.
- **Dissolvenza Incrociata**: Questa traccia dissolverà in uscita la traccia e contemporaneamente dissolverà in ingresso la prossima. La durata di questa dissolvenza incrociata viene specificata nel campo **Tempo di Dissolvenza**.
- **Missaggio**: E' simile alla dissolvenza incrociata in quanto la traccia successiva inizierà prima che quella attuale finisca, ma le traccie non subiranno alcuna dissolvenza. Questa opzione è adatta a traccie che hanno una loro dissolvenza. La durata di questo missaggio viene specificata nel campo **Tempo di Dissolvenza**.
- **Attendi**: Questa opzione crea una pausa tra le traccie. Un lettore CD in genere inserisce 2 secondi tra una traccia e l'altra e con questa opzione potete emulare lo stesso tipo di riproduzione. La durata di questa dissolvenza incrociata viene specificata nel campo **Tempo di Dissolvenza**.

Applica Questa Transizione a tutti i File: L'opzione che avrete scelto qui sopra potrebbe essere diversa per ogni traccia. Se invece volete usare lo stesso tipo di transizione per tutte le traccie previste cliccate questo tasto. Il tasto è disabilitato se tutti i tipi di transizione e tempi di dissolvenza sono già scelti uguali. Consigliamo di usare la *stessa* transizione per tutte le traccie, *soprattutto* se usate la riproduzione casuale.
Tempo di Dissolvenza in Entrata per la Playlist: Inserite il tempo in secondi (esempio 3.5) per la durata della Dissolvenza in Entrata. Lasciate il campo vuoto se non volete una Dissolvenza in Entrata. Questo tempo viene anche usato quando si riprende la Playlist dall'ibernazione *a meno che* la cue SFR che la attiva la ripresa non abbia un *Tempo Prioritario di Dissolvenza*.

Tempo di Dissolvenza in Uscita per la Playlist: Inserire il tempo in secondi (es. 3.5) con cui volete che la Playlist dissolva in uscita quando una cue SFR agisce su di essa. La cue sarà segnata come 'completata' quando la dissolvenza sarà finita e ogni file non riprodotto sarà chiuso, *a meno che* la cue SFR specifichi l'azione **Iberna**, nel qual caso la playlist sarà indicata come 'ibernata' e i file non riprodotti saranno comunque disponibili quando la Playlist verrà ripresa.

Tempo Totale: Questo campo di sola visualizzazione mostra il tempo totale della playlist, considerando il tempo di dissolvenza incrociata in modo da non conteggiarlo due volte.

Periferiche Audio

In questa sezione definite quali periferiche audio devono essere usate con questa Playlist. E' possibile che usate solo un'uscita mono o stereo, nel qual caso avrete bisogno di una sola voce in questa sezione. Tuttavia, potete nominare altre periferiche fino al limite previsto dalla vostra licenza.

Periferica Audio: Le periferiche audio disponibili sono specificate in Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio

Traccie: (solo con il driver SM-S) Questo vi permette di selezionare le traccie che devono essere riprodotte da questa periferica. Per dettagli vedete la descrizione del campo **Traccie** in Cue Audio.

Taglio: Dovreste usare questa opzione solo se la playlist deve essere riprodotta ad un livello basso e non riuscite a settare il livello usando il controllo di **Livello della Playlist**. Con l'opzione Taglio potete applicare una riduzione su tutto il file fino a 50dB.

Livelli della Playlist: Il livello dei cursori setta il livello (volume) al quale SCS riprodurrà la cue. Il settaggio del cursore è anche indicato in un campo e può essere inserito con un valore in dB. Il valore più alto impostabile è 0dB o +12dB, secondo il 'Livello Audio Massimo' impostato in Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'Escuzione. 0dB rappresenta il livello del file audio così com'è registrato, ovvero senza attenuazione. Se mettete il livello a -75 o meno SCS tratterà questo valore come -INF, ovvero il silenzio. Potete anche inserire direttamente -INF se volete.

Pan: Il controllo di pan decide la posizione del suono stereo. Il settaggio di questo controllo è presente anche nel campo con un valore numerico e può essere modificato, con 0 quale valore corrispondente a sinistra, 500 al centro e 999 a destra. Il tasto **Centro** viene abilitato se il valore non è 500 e cliccando questo tasto il suono viene messo al centro (valore 500).

Riproduzione Continua -senza interruzioni

Per informazioni sulla riproduzione senza interruzioni tra traccie consecutive della vostra playlist, vedete Riproduzione Continua - senza Interruzioni.

Prova della Vostra Cue Playlist

Potete provare la vostra Cue Playlist usando i controlli disponibili nel pannello 'Prova'. In quando una Playlist tipicamente dura circa 20 minuti o più, SCS vi fornisce un modo per controllare le transizioni senza aver bisogno di ascoltare tutte le traccie per intero. Nel box vicino a 'Prova' potete scegliere quanto della vostra playlist volete testare. Potete selezionare: **Tutta la Playlist, I Primi e gli ultimi 10 secondi di ogni traccia, I Primi e ultimi 5 secondi di ogni traccia o Solo i file Selezionati**. Se selezionate **Tutta la Playlist** o uno dei **I primi e gli ultimi....,** la prova inizierà dal file attualmente selezionato. Verrà mostrato a seguito di *Ordine di Riproduzione*.
Usate i controlli Play e Stop per riprodurre o fermare la prova. Il cursore del 'File' nel pannello del test mostra l'avanzamento attraverso il file che viene correntemente riprodotto e il cursore 'Prova' mostra l'avanzamento attraverso la prova nel suo complesso. Al momento attuale questi due cursori non sono spostabili manualmente.
Notate che sono disponibili anche Scorciatoie da Tastiera per i controlli Riavvolgi, Vai/Pausa e Ferma. Le scorciatoie per impostazione di base sono F4 (Riavvolgi), F5 (Play/Pausa) e F6 (Stop).

Cue Video/Immagine

Le cue Video/Immagine sono disponibili solo con SCS Standard o superiori.

Panoramica

Le Cue Video/Immagine sono come 'sequenze di diapositive' o 'storyboard' (successione di inquadrature) – potete includere molte immagini e/o file di video che possono essere riprodotti sequenzialmente. Ma potete anche inserire un singolo file in ogni cue, secondo le vostre necessità.

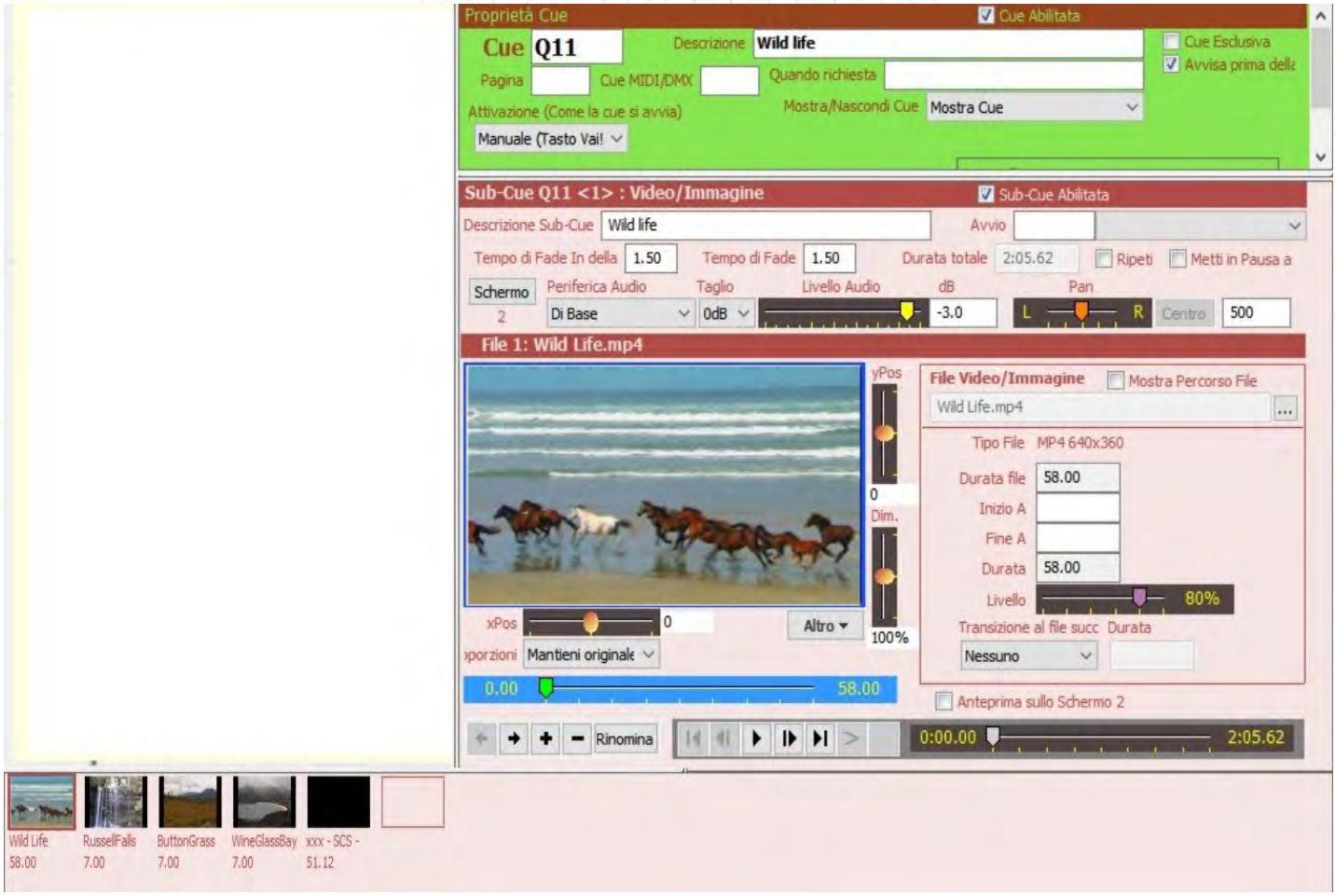
Aggiungere una Cue o Sub-Cue Video/Immagine

Selezionando questo tipo di Cue nella barra degli strumenti si aprirà una finestra per la selezione del file. Al solito potete selezionare più file con gli stessi criteri usati in Windows. Se selezionate più file vi verrà chiesto se volete creare una cue per ogni file o una sola cue con tutti i file inseriti come sub-cue. L'ordine delle cue ottenute sarà molto probabilmente quello mostrato nella finestra ma sfortunatamente non possiamo garantirlo in questo caso. Se volete potete riordinare le cue o sub-cue ottenute dopo che sono state create.

Suggerimento: Se non avete ancora i file video o immagine ma volete iniziare a preparare il programma per tutta la produzione, potete creare un **Segnaposto** per la Cue Video/Immagine. Una volta che siete nelle finestra di selezione clic cate 'Annulla' e SCS vi chiederà se volete mettere un **Segnaposto**, cliccate **Si**. SCS creerà una Cue Video/Immagine che potrà essere avviata come una qualsiasi altra Cue ma si completerà subito perché non c'è niente da riprodurre e la durata sarà settata su 0.000 secondi.
Quando avete i file video o immagine da aggiungere cliccate sul tasto per Sfogliare (….) e selezionate i file.
(Se selezionate Annulla nel Seleziona File e poi 'No' quando vi si chiede se mettere un Marcatore, allora l'operazione viene cancellata e nessuna cue creata)**.**

Visualizzare o Cambiare una Cue Video/Immagine

Cliccate sul corrispondente nodo nella lista delle Cue della Finestra Modifica.
Quando avete aggiunto o selezionato una Cue Video/Immagine, vedrete un pannello della sub-cue come questo:



L'esempio sopra mostra come appare il pannello quando un file video è stato selezionato. Le proprietà mostrate alla destra dell'immagine principale sono leggermente diverse per un file di immagine.

Ci sono 4 sezioni nel pannello:

- Generale e audio
- File attualmente selezionato
- Controlli della posizione nel tempo e controlli di prova.
- Timeline

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Tempo di Dissolvenza in Entrata per la Sub-cue: Inserite il tempo in secondi (esempio 3.5) per la durata della Dissolvenza in Entrata. Lasciate il campo vuoto se non volete una Dissolvenza in Entrata. Questo tempo viene anche usato quando si riprende il video/immagine dall'ibernazione *a meno che* la cue SFR che la attiva la ripresa non abbia un *Tempo Prioritario di Dissolvenza*.

Tempo di Dissolvenza in Uscita: Inserire il tempo in secondi (es. 3.5) con cui volete che la cue dissolva in uscita quando una cue SFR agisce su di essa. La cue sarà segnata come 'completata' quando la dissolvenza sarà finita e ogni file non riprodotto sarà chiuso, *a meno che* la cue SFR specifichi l'azione **Iberna**, nel qual caso la cue video/immagine sarà indicata come 'ibernata' e i file non riprodotti saranno comunque disponibili quando verrà ripresa.

Tempo Totale: Questo campo di sola visualizzazione mostra il tempo totale della cue video/immagine, considerando il tempo per la dissolvenza incrociata in modo che non venga conteggiato due volte.

Ripetizione: Selezionate questa opzione se volete che la sub-cue si ripeta ciclicamente appena raggiunge la fine. La sub-cue continuerà a ripetersi fino a che non la fermate voi o con una Cue SFR.

Pausa Alla Fine: Selezionate questa opzione per mettere in pausa l'ultimo video (deve essere un video affinchè questa funzionalità si possa utilizzare) quando arriva alla fine. In questo modo si fermerà sull'ultimo frame. Dopodichè per *'Fermare'* e '*completare*' la sub-cue avrete bisogno di usare una Cue SFR . Notate che attualmente non è possibile fare *una dissolvenza in uscita* di un video quando è nello stato 'Pausa'. Inoltre: le funzioni **Ripetizione** e **Pausa alla fine** si escludono a vicenda.

Schermo: Cliccate su questo tasto per visualizzare un dialogo di popup nel quale potete selezionare lo schermo o gli schermi su cui il video o immagine devono essere riprodotti. Con **SCS Standard** e **SCS Professional** sono supportati fino a 4 schermi secondari (numerati da 2 a 5) ammesso che siano configurati come estensioni del desktop di Windows. Con **SCS Professional Plus** e superiori, SCS supporta fino ad 8 schermi secondari (numerati da 2 a 9). Quando settate le vostre cue, selezionate lo schermo in cui volete che il vostro video o immagine sia riprodotto, anche se uno o più di questi schermi non sono attualmente disponibili nel computer che usate per progettare le produzione. Se uno degli schermi scelti non è disponibile allora SCS userà l'ultimo schermo disponibile e modificherà le dimensioni del video e immagine per dividere tale schermo e comprendere anche quello non presente fisicamente. Se non è disponibile nessuno schermo secondario SCS mostrerà i video e le immagini in piccole finestre monitor aperte nella Finestra Principale. (Vedete anche **N° Massimo di Schermi** in Opzioni di Visualizzazione)

Suggerimento: Se avete allargato una schermata attraverso più periferiche, come una Matrox *DualHead2Go*, vedete Opzioni e Impostazioni/Settaggi dei Driver Video per informazioni su come dividere la schermata allargata su più schermi separati.

Note importanti sull'uso di più schermi in una cue:

- Schermi multipli in una cue sono possibili solo se usate la libreria di riproduzione video TVG, e per immagini fisse usando sia la libreria 2D Drawing (preferibilmente) o TVG. Le cue con schermi multipli non sono supportate con xVideo o DirectShow.
- Se selezionate più di uno schermo (esempio il n° 2, 3 e 4) allora SCS tratta sempre il numero più basso come schermo primario (o 'master') per tale cue, e gli altri due come 'slave'. Qualsiasi immagine o video mostrati sul master sono riprodotti in ognuno degli slave.
- Se visualizzate i piccoli monitor nella Finestra Principale di SCS allora verrà mostrato un solo monitor per tale cue. Tuttavia la didascalia della finestra-monitor relativa indicherà il numero dello schermo che stà rappresentando.
- Se una nuova cue prende il controllo di uno schermo slave mentre è ancora in uso, lo schermo viene immediatamente dissociato da tale cue che lo stà usando. Questa funzione è pensate per ambienti in cui avete più schermi che devono mostrare la stessa cue video/immagine. SCS non può gestire tutte le strane modifiche di molteplici cue che provano simultaneamente ad avere un mix diverso di schermi selezionati.
- Con un test iniziale di un video riprodotto con TVG, una cue fino a 4 schermi è stata riprodotta efficientemente, ma andando oltre il video perde qualità.

Audio

Questa sezione riguarda solo l'audio per i file video.

Periferica Audio: Le periferiche audio disponibili sono specificate in Proprietà della Produzione – Periferiche dell'Audio per i Video. Sebbene ogni Cue Video/Immagine può avere una sola Periferica Audio selezionata, questa proprietà vi permette di inviare l'uscita audio di diverse cue a diverse periferiche. Se volete silenziare l'audio, o se il file video non ha un audio, selezionate 'Silenzia Audio' come periferica. In questo modo la riproduzione dovrebbe essere più efficiente in quanto la libreria di riproduzione video non riprodurrà la traccia audio.

Taglio: Dovreste usare questa opzione solo se la cue deve essere riprodotta ad un livello basso e non riuscite a settare il livello usando il controllo di livello. Con l'opzione Taglio potete applicare una riduzione su tutto il file fino a 50dB.

Livello: Il livello del cursore setta il livello (volume) al quale SCS riprodurrà la cue, dopo la dissolvenza in entrata se è specificata. Il settaggio del cursore è anche indicato in un campo e può essere inserito con un valore in dB. Il valore più alto impostabile è 0dB che rappresenta il livello del file così com'è registrato, ovvero senza attenuazione. Se mettete il livello a -75 o meno SCS tratterà questo valore come -INF, ovvero il silenzio. Potete anche inserire direttamente -INF se volete.

Pan: Il controllo di pan decide la posizione del suono stereo. Il settaggio di questo controllo è presente anche nel campo con un valore numerico e può essere modificato, con 0 quale valore corrispondente a sinistra, 500 al centro e 999 a destra. Il tasto Centro viene abilitato se il valore non è 500 e cliccando questo tasto il suono viene messo al centro (valore 500).

Suggerimento: Se volete fare una regolazione di precisione del pan o del livello, cliccate con il sinistro il cursore e usate le frecce verso sinistra e verso destra. Quando cliccate il colore di sfondo del cursore cambia secondo lo *schema colori* che avete impostato (solitamente blu). Questo indica che il cursore è in *primo piano* quindi i tasti freccia lo muoveranno.

Suggerimento: Per produzioni teatrali o musicali avrete spesso bisogno solo dell'immagine del video – non dell'audio. Per silenziare l'audio selezionate come Periferica Audio 'Silenzia Audio' come spiegato sopra.

Video

Questa sezione descrive le proprietà disponibili per gestire i video. Per dettagli sulle proprietà disponibili per gestire i file immagine vedete Immagini Statiche.

File Video/Image: Questo campo è in comune a video e immagini statiche e il tipo di file selezionato determina come viene visualizzato il dettaglio di questa sezione. Il campo contiene il nome del file immagine che deve essere visualizzato. Il tasto "..." (sfoglia) serve per trovare e selezionare il file. Sono supportati la maggior parte di formati, compreso: AVI, WMV, MPEG, MPG e MP4. Vi preghiamo di contattarci se avete un formato che non si riproduce. Notate che la scelta del Rendering di un video può influenzare cosa può essere riprodotto e cosa no (per i formati delle immagini statiche vedi Immagini Statiche).

Tipo di File: Riassunto delle informazioni su questo file, compreso le dimensioni.

Durata del file: La durata del file video. (NB: i tempi nelle Cue Video/Immagine sono mostrate solo fino al 2 posto decimale. Le frequenza dei frame è solitamente 30 frames al secondo quindi utilizzare i millisecondi non sarebbe stato rilevante).

'Inizio A' e **'Fine A'**: Se non volete che la cue inizi dall'inizio del file usate il campo **'Inizio A'** per settare un tempo da cui farla partire. Stesso se volete che SCS fermi la cue prima della fine del file, settando **'Fine A'**. Il campo 'Fine A' è espresso come tempo assoluto all'interno del file, *non* rispetto al tempo di 'Inizio A'. Lasciate 'Fine A' vuoto se volete che la cue vada fino alla fine del file (o fino a che la fermate voi). Per esempio per fare si che SCS fermi la riproduzione della cue a 15.45 dall'inizio del file, inserite 15.45 in tale campo.

Lunghezza di Riproduzione: Questo campo di sola visualizzazione mostra quanto del file audio sarà riprodotto, basandosi sui valori settati in 'Inizio A' e 'Fine A'. L'intervallo coperto dal cursore scorrevole per questa traccia sarà settato sulla Lunghezza di Riproduzione.

Titolo del File: Quando aprite un file audio SCS esaminerà il file e mostrerà il titolo se lo trova. Altrimenti SCS mostrerà un titolo derivato dal nome del file.

Livello Relativo (%): In quanto diversi file audio possono essere registrati a diversi livelli, questo cursore vi da la possibilità di aggiustare il livello di ogni singola traccia, portandola ad un volume simile alle altre. Il valore di base è 80%, e questo vi darà spazio per aumentare ancora il volume se serve.

xPos, yPos, Dimensioni, Aspetto e **Altre**: Questi controlli vi permettono di aggiustare il video che sarà riprodotto. Vedete la

descrizione di questi controlli in *Immagini Statiche* *per tutte le informazioni, compreso come regolare la posizione x/y e la dimensione usando il mouse o la tastiera. Vedete anche* Usare i Cursori in SCS per suggerimenti su come resettare le immagini ai valori di base.

Transizione al Prossimo File: Questo definisce come si passerà da una immagine/video all'altro. Le opzioni sono:

- **Nessuna**: Non sarà prevista nessuna 'transizione', e quando un file immagine/video finirà il prossimo inizierà senza alcun tipo di dissolvenza.
- **Dissolvenza Incrociata**: Questa opzione dissolverà in uscita il file immagine/video corrente e contemporaneamente dissolverà in entrata il file successivo. La durata di questa dissolvenza incrociata viene specificata nel campo **Tempo di Dissolvenza**. Per la dissolvenza incrociata dei video, leggete per favore Dissolvenza Incrociata di Video. Questa pagina dettaglia alcune importanti limitazioni che dovete sapere prima di usare la dissolvenza incrociata di video.

NOTA IMPORTANTE: Le proprietà della Transizione sono riferite solo ad elementi *all'interno della corrente Sub-Cue Video/Immagine*. NON vengono usate per controllare la transizione dalla corrente cue o sub-cue alla prossima cue o sub-cue.
Se volete avere una dissolvenza incrociata tra l'ultima immagine di una certa cue o sub-cue con la prima della prossima cue o sub-cue dovete usare il **Tempo di Dissolvenza in Entrata della Sub-cue** della seconda cue (o sub-cue). Ecco due esempi:
Esempio 1: Q1 visualizza un immagine, e dopo 30 secondi volete una dissolvenza incrociata di 2 secondi con l'immagine Q2

- Settate una Q1 con una durata di visualizzazione di 32 secondi.
- Settate una Q2 con un avvio automatico 2 secondi prima della fine della Q1 e mettere il tempo di dissolvenza in entrata della Q2=2 secondi.

Esempio 2: Q3 visualizza un immagine continuamente fino a che Q4 (un'altra cue di immagine) viene avviata manualmente. Q3 a quel punto dovrà avere una dissolvenza incrociata verso Q4 di 5 secondi.

- Settate una cue Q3 con il controllo 'continuo' spuntato.
- Settate una Q4 (con avvio manuale) con un tempo di dissolvenza in entrata della sub-cue di 5 secondi.

Timeline

La timeline viene mostrata per tutta la larghezza della Finestra Modifica. Se cambiate la larghezza della Finestra Modifica allora anche la timeline si ridimensionerà.
Una icona di ciascun video e immagine sarà mostrata nella timeline, più una 'vuota' per poter aggiungere altri file video/immagine.
Il nome del file, senza l'estensione, viene mostrato sotto l'icona , insieme alla Lunghezza di Riproduzione (per i video) e il Tempo di Visualizzazione (per le immagini).
Cliccando su un icona nella timeline rende tale oggetto come 'file attualmente selezionato', quindi le proprietà di tale oggetto saranno visualizzate nell'area del 'file attualmente selezionato'. Un bordo apparirà intorno all'icona. Potete anche selezionare più file tenendo premuto Ctrl o Shift (maiuscolo) mentre cliccate sul icona , o premere Ctrl+A per selezionare tutti i file. Se selezionate più di un file non sarà mostrata alcuna immagine in anteprima e solo i campi in comune a tutti i file selezionati saranno mostrati alla destra del pannello di anteprima. E tra i campi mostrati i valori saranno visualizzati solo se sono gli stessi per tutti i file selezionati.
Se cliccate sull'**icona** vuota alla fine della timeline, si aprirà la finestra di selezione di file per poter scegliere una o più immagini/video da aggiungere alla timeline.
Vedete anche Trascina e Rilascia per dettagli su come i file possono essere trascinati da un'altra applicazione.

Controlli di Gestione della Timeline

Per cambiare l'ordine dei file nella timeline, usate la freccia a destra e a sinistra sotto la timeline (Non è attualmente ancora possibile cambiare l'ordine trascinando e rilasciando – è una funzionalità che sarà aggiunta in futuro). Il tasto 'più' vi permette di inserire un nuovo file immediatamente dopo quello selezionato, ammesso che sia selezionato un solo file. Il tasto 'meno' vi permetterà di rimuovere un file (o più) dalla cue. Il tasto 'Rinomina' vi permette di rinominare il file selezionato, ammesso che ne selezionate solo uno.

Prova della Vostra Cue Video/Immagine

Potete provare la vostra Cue Video/Immagine usando i controlli disponibili nel pannello 'Prova'. Premete 'Play' per iniziare il test. Altri tasti vi permettono di passare al primo, al precedente, al prossimo o all'ultimo file. Un suggerimento sugli strumenti viene mostrato quando passate con il mouse sopra i tasti.
Notate che sono disponibili anche Scorciatoie da Tastiera per i controlli Riavvolgi, Vai/Pausa e Ferma. Tali scorciatoie per impostazione di base sono F4 (Riavvolgi), F5 (Play/Pausa) e F6 (Stop).

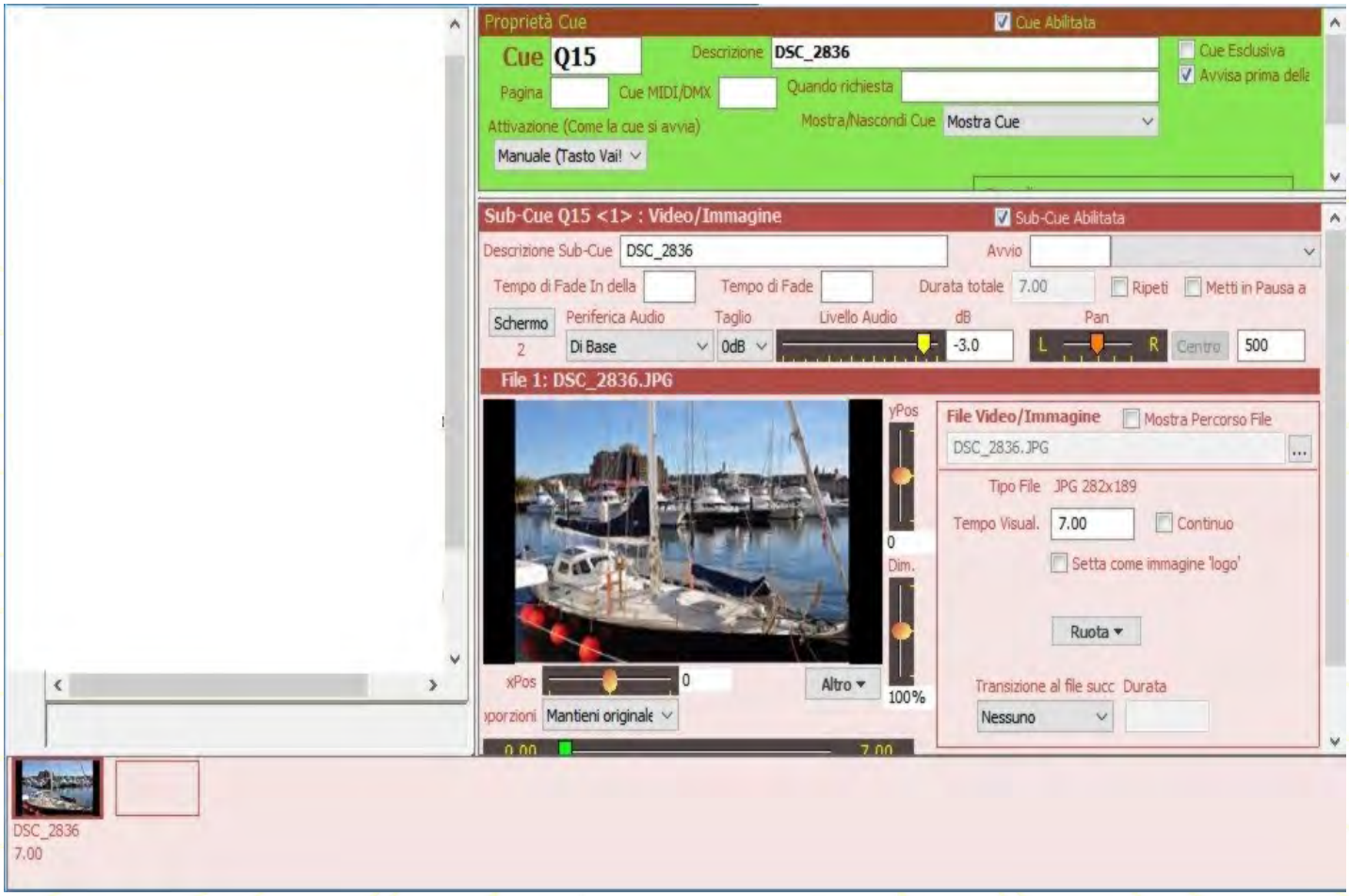
Anteprima nello Schermo di Uscita: Se selezionate questo controllo allora la vostra Cue Video/Immagine sarà visualizzata nello schermo selezionato. SCS ricorda i settaggi di questo controllo durante la sessione in corso, ma (volutamente) non li ricorda tra le varie sessioni. Ciò per evitare che in questa sessione scegliete di avere l'anteprima sullo schermo d'uscita, poi quando andate dal vivo con la produzione per un qualche motivo aprire la Finestra Modifica e sullo schermo d'uscita apparirebbe l'anteprima di una Cue Video/Immagine -durante lo svolgimento dello spettacolo!

Cue Video/Immagine – Immagini Statiche

Panoramica

Nelle Cue di Video/Immagine si possono inserire delle immagini statiche. Anche se queste cue sono adatte a contenere molte immagini, potete anche usarle inserendo un solo file per cue.
Potete anche selezionare una immagine che sarà visualizzata come 'logo' o 'sfondo' dovunque non ci siano altre immagini o video previste nella produzione. Per esempio anziché dello schermo nero di base potreste avere uno schermo di base con il logo della compagnia o un immagine che rappresenta la produzione.

Quando aggiungete o selezionate una cue o sub-Cue Video/Immagine, un pannello di sub-cue come questo sarà visualizzato (immagine presa ad Hobart, Tasmania, Australia):



Proprietà e Controlli

Le proprietà sono come decritto in Cue Video/Immagine eccetto le seguenti:

Immagini

Questa sezione descrive le proprietà disponibili per gestire le immagini statiche. Per dettagli sulle proprietà disponibili per gestire i file video vedete Cue Video/Immagine

File Video/Image: Questo campo è in comune a video e immagini statiche e il tipo di file selezionato determina come viene visualizzato il promemoria di questa sezione. Il campo contiene il nome del file immagine che deve essere visualizzato. Il tasto "..." (sfoglia) serve per trovare e selezionare il file. Sono supportati la maggior parte di formati, compreso: PNG, JPG e BMP. (notate che GIF non è supportato).

Tipo di File: Riassunto delle informazioni su questo file, compreso le dimensioni.

Tempo di Visualizzazione e **Continuo**: Inserite il tempo per cui volete visualizzare l'immagine nel campo **Tempo di Visualizzazione**, o selezionate **Continuo** se volete che si visualizzi fino a che non la fermate voi. L'opzione **Continuo** è disponibile solo per l'ultimo file della cue e questa opzione esclude l'utilizzo di **Ripeti** – se volete ripetere la cue dall'inizio dovete settare un Tempo di Visualizzazione per ogni file immagine, compresa l'ultima. Il Tempo di Visualizzazione di base per una nuova immagine è il Tempo di Visualizzazione dell'immagine precedentemente aggiunta o selezionata. Notate che se avete molte immagini in una cue e

volete cambiare il Tempo di Visualizzazione di alcune o di tutte, potete selezionare le icone delle immagini interessate, inserire il tempo e cliccare il tasto Tab.

Setta come Immagine 'Logo': Questa proprietà serve proprio per usare uno sfondo personalizzato anziché lo schermo nero ogni volta che lo schermo non è utilizzato per mostrare qualcosa. Può essere un logo ma anche qualsiasi altro tipo di immagine nei formati supportati da SCS.
Alcuni punti importanti sull'uso dei 'logo':

- Se selezionate questo controllo le proprietà **Tempo di Visualizzazione** e **Continuo** vengono disabilitate perché non sono utilizzabili insieme a questa opzione.
- Una immagine-logo, se presente, deve essere *l'unica* settata per questo scopo in una cue o sub-Cue Video/Immagine.
- Quando una immagine-logo viene visualizzata, l'immagine viene salvata e, quando opportuno, visualizzata. La sub-cue viene quindi segnata come 'completata'.
- Normalmente dovreste avere una immagine-logo all'inizio della vostra lista di cue.
- Il **Tempo di Dissolvenza in Entrata della Sub-cue** può essere impostato in modo da avere questa dissolvenza sul logo ogni volta che viene mostrato. Questo eviterà di avere cambi di immagine troppo repentini. Solitamente invece il **Tempo di Dissolvenza in Uscita** non viene usato per le immagini-logo.

Ruota: Questo controllo offre opzioni per ruotare o capovolgere l'immagine. Potete anche applicare tutte e due le opzioni se volete. L'opzione sarà mostrata alla destra di questo tasto, a meno che l'immagine non sia nel suo stato originale. L'opzione scelta sarà salvata come proprietà della sub-cue quindi sarà ricordata tra le sessioni di SCS.
xPos, yPos, Dimensioni e Aspetto: Questi controlli vi permettono di aggiustare la visualizzazione dell'immagine. Esempio:

La prima schermata mostra l'immagine intera come sarebbe visualizzata su uno schermo 16:9 usandola com'è in originale. La seconda schermata mostra come sarà visualizzata dopo gli aggiustamenti fatti alla dimensione e posizione (usando i controlli di **Dimensione, xpos e ypos**). *Vedete anche* Uso dei Cursori in SCS per suggerimenti su come resettare le immagini ai valori di base.
Il controllo di **Aspetto** (non utilizzato nell'esempio sopra) specifica le 'proporzioni' (tecnicamente detto 'Aspect Ratio') dell'immagine da visualizzare. Di base è su *Mantieni Originale*. Oppure potete settarlo su: *Schermo Intero, 16:9, 4:3, 1.85:1, 2.35:1, e Personalizzato.* Se selezionate Personalizzato verrà mostrata una immagine dandovi la possibilità di controllare l'aspect ratio come preferite.

Suggerimento: Se non è fondamentale mantenere le proporzioni originali vi consigliamo di provare l'opzione *Schermo Intero*.

Muovere Video/Immagini usando il Mouse o la Tastiera
Potete aggiustare la posizione del video/immagine (posizione X e Y) cliccando e trascinando l'immagine nel pannello di anteprima. Oppure quando il cursore del mouse è sull'immagine potete usare i tasti freccia della vostra tastiera. Se facendo questo tenete premuto shift (maiuscolo) gli incrementi saranno piccolissimi (circa 1 pixel per volta, nello schermo selezionato).

Ridimensionare Video/Immagini usando il Mouse o la Tastiera
Mentre il cursore del mouse è sull'immagine potete ingrandire o ridurre (zoom in e out) l'immagine nel pannello di anteprima (cambiando così le dimensioni) con la rotella del mouse. Oppure, sempre con il cursore sopra l'immagine, usare i tasti + e – sulla tastiera. Se facendo questo tenete premuto shift (maiuscolo) gli incrementi saranno piccolissimi (circa 1 pixel per volta, nello schermo selezionato).

Altro: La prima opzione in questo controllo è *Usa la posizione di base, dimensione e aspetto.* Questo sarà abilitato se avete cambiato uno qualsiasi di quei parametri. Con questa opzione li riportate ai valori originali.

Altre voci sono: *Copia posizione, dimensione e aspetto negli appunti*, e *Incolla posizione, dimensione e aspetto dagli appunti.* Con queste opzioni si possono copiare e incollare aggiustamenti che avete fatto da un'immagine all'altra, sia nella stessa cue che in un

altra. Dopo aver copiato tali valori l'opzione 'Incolla....' cambia il titolo in *Incolla posizione, dimensione e aspetto dagli appunti (copiati da Q12<.3> (DSC_2862.JPG))* riportando dettagli dell'immagine da cui sono stati copiati.

Transizione al Prossimo File: Questo definisce come si passerà da una immagine/video all'altro. Le opzioni sono:

- **Nessuna**: Non sarà prevista nessuna 'transizione', e quando un file immagine/video finirà il prossimo inizierà senza alcun tipo di dissolvenza.
- **Dissolvenza Incrociata**: Questa opzione dissolverà in uscita il file immagine/video corrente e contemporaneamente dissolverà in entrata il file successivo. La durata di questa dissolvenza incrociata viene specificata nel campo **Tempo di Dissolvenza**.

NOTA IMPORTANTE: Le proprietà della Transizione sono riferite solo ad elementi *all'interno della corrente Sub-Cue Video/Immagine*. NON vengono usate per controllare la transizione dalla corrente cue o sub-cue alla prossima cue o sub-cue. Se volete avere una dissolvenza incrociata tra l'ultima immagine di una certa cue o sub-cue con la prima della prossima cue o sub-cue dovete usare il **Tempo di Dissolvenza in Entrata della Sub-cue** della seconda cue (o sub-cue). Ecco due esempi:

Esempio 1: Q1 visualizza un immagine, e dopo 30 secondi volete una dissolvenza incrociata di 2 secondi con l'immagine Q2

- Settate una Q1 con una durata di visualizzazione di 32 secondi.
- Settate una Q2 con un avvio automatico 2 secondi prima della fine della Q1 e mettere il tempo di dissolvenza in entrata della Q2=2 secondi.

Esempio 2: Q3 visualizza un immagine continuamente fino a che Q4 (un'altra cue di immagine) viene avviata manualmente. Q3 a quel punto dovrà avere una dissolvenza incrociata verso Q4 di 5 secondi.

- Settate una cue Q3 con il controllo 'continuo' spuntato.
- Settate una Q4 (con avvio manuale) con un tempo di dissolvenza in entrata della sub-cue di 5 secondi.

Nota: SCS può trattare ('buffers' in termini tecnici) fino a due immagini statiche contemporaneamente, e solitamente saranno quella corrente e la prossima da essere visualizzata. Quando un file immagine viene chiuso, SCS cercherà il prossimo file immagine da caricare. Tuttavia SCS rimanderà questa operazione se se c'è una dissolvenza di un immagine in corso. Questo perché caricare il file di un immagine può interferire con l'effetto dissolvenza, specialmente se il file che viene aperto è grande. Se state visualizzando immagini continuamente usando dissolvenze incrociate, assicuratevi che il **Tempo di Visualizzazione** sia di almeno 0.5 secondi più grande del **Tempo di Transizione** della dissolvenza incrociata per dare ad SCS abbastanza tempo per caricare la prossima immagine. Questo non sarà un problema per un classico slide show (sequenza di diapositive) in cui ogni immagine ha un tempo di visualizzazione proprio durante il quale è l'unica visualizzata. Sarà importante solo se avete una dissolvenza incrociata continua fra più immagini.

Torna alle Cue Video/Immagine

Cue Video/Immagine – Dissolvenza Incrociata di Video

Panoramica

I file video possono avere una dissolvenza incrociata all'interno di singole Cue Video/Immagine, ammesso che la libreria di Riproduzione Video sia xVideo o TvideoGrabber (TVG). Vedete Impostazioni Driver Video per dettagli sulla selezione della Libreria di Riproduzione Video.

Libreria xVideo

A causa di limitazioni nella libreria xVideo, ci sono alcune restrizioni riguardo alla dissolvenza incrociata.

Terminologia

Per avere la dissolvenza incrociata di video, viene assegnato un ***Video Mixing Stream*** *(Flusso dati dei Video Mixati)* che comprende i file video interessati all'effetto di dissolvenza incrociata. Per semplificare la spiegazione che segue, una Cue Video che usa il Video Mixing Stream viene chiamata ***Video Mixing Stream Cue***, ma sappiate che si tratta di una normale Cue Video/Immagine che subisce semplicemente un processo dei dati diverso.

Limitazioni e Punti Chiavi

- Video Mixing Stream è al momento supportato solo per file video multipli all'interno di Cue Video individuali, non tra Cue Video successive.
- La dissolvenza incrociata tra video e immagini non è disponibile.
- Un Video Mixing Stream viene assegnato ad una Cue Video se la cue contiene solo video (nessun file immagine) e se viene specificata almeno una dissolvenza incrociata.
- La libreria xVideo supporta solo un Video Mixing Stream aperto per volta. Quindi se avete molte Video Mixing Stream Cues SCS apre il primo Video Mixing Stream Cue e lascia le altre 'da caricare'. Quando una è completata allora viene aperta la prossima.
- La limitazione in xVideo di avere solo un Video Mixing Stream aperto per volta può causare problemi nella **Finestra Modifica**. Per esempio, se selezionate una Video Mixing Stream Cue nella Finestra Modifica mentre una Video Mixing Stream Cue è in riproduzione, la suddetta non potrà caricare i file nella Finestra Modifica.
- SCS usa solo la posizione, la dimensione e l'aspect ratio del *primo* file in un Video Mixing Stream. E' raccomandabile quindi che impostate la stessa dimensione, posizione e aspect ratio per tutti i file nella Video Mixing Stream Cue.

Libreria TVideoGrabber (TVG)

Fortunatamente non ci sono limitazioni note per le dissolvenze incrociate utilizzando la libreria TvideoGrabber.

Punti Chiave

- La dissolvenza incrociata è supportata sia all'interno di cue che tra cue (o sub-cue).
- E' disponibile anche la dissolvenza incrociata tra video e immagini ammesso che le immagini statiche siano visualizzate usando TVG, non la libreria 2D Drawing. Tuttavia TVG non è ottimale per visualizzare le immagini, quindi a meno che non ne abbiate davvero bisogno lasciate la 2D Drawing per le immagini. Notate infatti che tale libreria supporta la dissolvenza incrociata delle immagini nel modo migliore.

Torna alle Cue Video/Immagine

Cue Luci

Le Cue Luci sono disponibili solo con SCS Professional e superiori. **Per il controllo delle luci viene usato il DMX e con SCS Professional siete limitati ai canali DMX da 1-16 e un solo universo. Per usare più canali vi servirà SCS Professional Plus o superiore.**

Nota: SCS supporta invio DMX solo tramite le seguenti periferiche ENTTEC e FTDI (www.enttec.com e www.ftdichip.com):

- **ENTTEC DMX USB PRO MK2**
- ENTTEC DMX USB PRO
- ENTTEC OPEN DMX USB
- **FTDI USB-RS485 cable**

Il cavo **FTDI USB-RS485** è compatibile con **ENTTEC OPEN DMX USB**.
L'installazione del driver D2XX per una qualsiasi delle suddette periferiche dovrebbe installare il file ftd2xx.dll. Se SCS non può trovare tale file come libreria caricabile allora la funzione DMX non sarà abilitata.

Panoramica

Dovete settare una Periferica Luci in Proprietà della Produzione – Periferiche Luci prima di creare una Cue Luci.
Le Cue Luci usano il DMX per controllare oggetti di illuminotecnica o dimmers ma possono, ovviamente, anche essere usate per controllare qualsiasi altro apparato che accetti il DMX. SCS in genere utilizza il metodo "**tracking",** in cui quando un canale ha un certo valore, tale valore rimane fino a quando una nuova cue non lo cambia. Tuttavia, questa scelta può essere cambiata modificando un opzione in **Tempo di Dissolvenza in Uscita per altri canali attivi.** Questo renderà effettivo il metodo "**preset**", in cui ogni cue descrive esattamente il valore DMX di *tutti* i canali.
Notate anche che SCS include la funzione "**LTP (Last Takes Precedence – l'Ultimo ha la Priorità)**". Questo significa che se impostate un canale ad un valore e successivamente ne impostate un altro, quest'ultimo ha la precedenza. Questo serve, per esempio, se avete delle luci nei canali DMX 31-39 che volete mettere al 50% ma non la 34 e 35 che devono andare ad 80%. Potreste quindi settare una cue che metta 31-39 al 50%, seguita da una voce nella stessa cue che mette i canali 34-35 all'80%. Grazie alla funzione **LTP**, i canali 34-35 andranno (virtualmente) prima a 50% e subito dopo (in tempo 0) a 80% (eventuali dissolvenze saranno applicate se specificate).
La schermata sotto mostra come poter settare le voci DMX in una Cue Luci per ottenere l'effetto luci desiderato:

I campi individuali saranno descritti più avanti, ma praticamente ogni **Voce DMX** può contenere il livello da dare a uno o più canali DMX.

- La prima linea dell'esempio specifica che il canale DMX 2 deve essere sfumato (dissolvenza) dal suo valore a 59% in 2.5 secondi. I 2.5 secondi come tempo di dissolvenza sono tratti dal **Tempo di Dissolvenza di Base per le voci sopra** -valore che in questo esempio è stato impostato uguale al valore Di base della Produzione (vedi Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'Esecuzione).
- La seconda linea specifica che il canale DMX 3 deve essere sfumato a 65%, sempre in 2.5 secondi.
- La terza linea specifica che il canale DMX 33 deve andare immediatamente a 67%. Nessuna dissolvenza verrà applicata perché è stato specificato 'fade0' (dissolvenza0), che significa un tempo di 0.0 secondi.
- La quarta linea specifica che il canale DMX 36 deve passare in dissolvenza da il suo valore fino a 89% in 20 secondi.
- Si possono aggiungere commenti ad ogni linea. I commenti sono preceduti da '//' come mostrato nella prima e quarta voce sopra.

Il controllo **Prova DMX dal Vivo** è particolarmente utile per vedere immediatamente il risultato della **Cue Luci** (questa prova però non applica i tempi di dissolvenza). Se necessario potete regolare i cursori del **Valore DMX** per modificare i valori delle corrispondenti **Voci DMX.** Per altre informazioni vedete sotto.
La tabella sotto spiega i campi disponibili per i messaggi DMX nelle Cue Luci.

Periferica Luci: Selezionate una Periferica dalla lista a discesa. Vedete Proprietà della Produzione – Periferiche Luci per altre informazioni.

Gioco Luci: Lasciate vuoto questo controllo se la Cue Luci che state preparando non dovrà essere un **Gioco Luci (**Chase**)**. Se invece diventerà un **Gioco Luci** selezionate questo controllo. Alcuni campi aggiuntivi verranno allora mostrati. Per vedere la schermata relativa e altre informazioni andate a Cue Gioco Luce.

Voce DMX: Potete inserire ogni **Voce DMX** nella forma **{elenco dei canali}@{valore}[fade{tempo}]** in cui:

-- **L'elenco dei canali** è un numero singolo o una serie di numeri separati da virgole (come 1,3,5); o anche un intervallo indicando il primo e l'ultimo canale separati da un trattino (come 20-29); o qualsiasi combinazione dei due (come 1,4-8,12).
– Il **Valore** può essere una percentuale inserita con un numero tra 0 e 100 o un valore DMX nell'intervallo tipico 0-255, come dmx230 (occorre aggiungere il suffisso 'dmx', che può essere abbreviato anche con solo 'd').
– Se serve una dissolvenza dovete scrivere come indicato '**fade'** seguito da il tempo in secondi (la cifra decimale è opzionale) tipo fade2.5. Anche 'fade' si può abbreviare con 'f' (tipo f2.5).
– Se volete aggiungere un commento inserite '//' e poi il commento.

Suggerimento: Per un **blackout (buio)** inserite **1-512@0f0**. Per dissolvere verso il buio (**fade-to-black)** inserite un tempo di dissolvenza come vi serve, esempio **1-512@0f1** che darà una dissolvenza verso il blackout in un secondo. **Nota**: Il numero più alto dei canali DMX dipende dalla vostra licenza SCS - 16 per **SCS Professional**, ma 512 per **SCS Professional Plus** e superiori.

Valore DMX: Questo cursore offre un modo di regolare il **valore** specificato nella corrispondente **Voce DMX.** Il cursore è utile usato insieme a **Prova DMX dal Vivo** in quanto potete vedete più velocemente i cambiamenti che fate. Notate che quando il cursore è in primo piano potete fare piccoli cambiamenti usando le frecce a destra e sinistra.

Tasti della Barra Laterale: I tasti a sinistra delle voci DMX possono essere usati per muovere le varie voci in alto o in basso, per aggiungere o rimuovere una voce. I tasti **Copia** e **Incolla** sono diversi in quanto operano su tutto l'insieme delle **Voci DMX** (compreso i **Valori DMX**). Cliccando il tasto **Copia** copierà si copierà tutte le **Voci DMX** mostrate dentro gli appunti. Cliccando il tasto **Incolla** si sostituirà qualsiasi **Voci DMX** presente (visualizzata) con i settaggi copiati negli appunti. Notate che SCS mostrerà un suggerimento utile se il mouse passa sopra ad uno dei tasti della barra laterale.

Tempo di Dissolvenza di base per le voci sopra: Questa lista a discesa determina quale tempo di dissolvenza, se serve, dovrà essere applicato alle **Voci DMX** che non hanno un tempo di dissolvenza specifico. Le scelte sono:

- *Nessuna:* Nessuna dissolvenza sarà applicata di base, quindi 2@59 porterà il canale 2 immediatamente a 59%.
- *Usa il valore di base della produzione:* In questo caso si userà il **Tempo di Dissolvenza di Base in Riproduzione** settato in Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'Esecuzione. Per esempio vedete la schermata sopra e le note.
- *Usa questo tempo di dissolvenza:* Con questa scelta si attiverà il campo Tempo di Dissolvenza, permettendovi così di inserire il valore che volete in secondi e 1 decimale (come 1.5).
- **Tempo di Dissolvenza per altri canali attivi:** Se volete che *ogni altro* canale attivo sia sfumato (dissolvenza) o mandato immediatamente a 0 quando la vostra cue viene avviata, selezionate l'opzione che preferite dalla lista qui presente:
  - *Non dissolvere gli altri:* Come indica la descrizione ogni altro canale sarà lasciato al valore che ha. Questo realizza il metodo 'tracking' tipico delle console luci e che è il settaggio di base per SCS.
  - *Usa il tempo di dissolvenza indicato sopra:* Ogni altro canale attivo (sopra lo 0) sarà sfumato nel tempo indicato nel campo **Tempo di Dissolvenza di base per le voci sopra,** anche se questo valore è *nulla*, ovvero 0. Questa opzione può essere usata per avere una dissolvenza incrociata uniforme.

- *Usa questo tempo di dissolvenza in uscita:* Questo abiliterà il campo Tempo di Dissolvenza associato permettendovi di inserire il tempo voluto in secondi e con un decimale (tipo 1.5).

Valori DMX: Questo campo di sola visualizzazione riassume i valori del canale e i settaggi voluti in questa Cue Luci.

Prova DMX dal Vivo: Nota: questa non è una 'proprietà' quindi non viene salvata. Se selezionate questo controllo allora i valori DMX vengono immediatamente inviati all'interfaccia DMX. Questo vi permette di controllare per esempio un reale effetto luci mentre trascinate i cursori del valore DMX fino a che non ottenere l'effetto ed intensità che volete. Il **Prova DMX dal Vivo** *non* utilizza i tempi di dissolvenza, anche se SCS talvolta può applicare un breve tempo di dissolvenza allo scopo di proteggere l'oggetto illuminotecnico (da eventuali danni per un cambio troppo repentino di intensità). Lo scopo del **Prova DMX dal Vivo** è di farvi vedere il risultato finale di una Cue Luci.

Resetta le Voci DMX: Se fate dei cambiamenti, compreso l'uso dei cursori, potete usare questa funzione per tornare alle voci ed ai valori originali. Notate che questo non resetterà le proprietà del *Tempo di Dissolvenza di Base* o le proprietà del *Tempo di Dissolvenza in Uscita per ogni altro canale attivo*.

Avvertenza: Ci raccomandiamo di ***non impostare le Cue Luci come Cue Scorciatoia o Cue Avvio Esterno*** a meno che *tutte* le vostre Cue Luci abbiano un *Tempo di Dissolvenza in Uscita per gli altri canali attivi*. Il motivo è che se riposizionate la lista delle cue per un qualsiasi motivo, quando la prossima Cue Luci verrà avviata da SCS setterà lo stato di pre-cue delle luci come se la cue fosse stata avviata in un normale modo lineare, ovvero iniziando dall'inizio della lista. Se l'ultima cue che avete avviato era una Cue Scorciatoia ed era posizionata altrove nella lista (solitamente vicino alla fine) allora SCS non la includerà quando determina lo stato di pre-cue. Questo calcolo della pre-cue Luci viene saltato se la Cue ha un *Tempo di Dissolvenza in Uscita per gli altri canali attivi.* Inoltre tale calcolo non viene fatto durante una normale progressione lineare del programma.

Cue Scorciatoia/Cue di Avvio Esterno 'note' e 'tasto'

Anche se le scorciatoie **'avvio'** o l'attivazione esterna non sono raccomandate per le motivazioni spiegate appena sopra, usare la scorciatoia 'note' o l'attivazione esterna può essere utile. Con l'attivazione tramite scorciatoia **'note'** quando il tasto viene premuto e tenuto premuto SCS avvia la Cue Luci normalmente, ma quando viene rilasciato SCS resetta i canali DMX utilizzati al loro valore originale prima che il tasto fosse premuto. Questo vi può servire per dei 'blinders', effetti luce, flash di esplosioni, etc... Con l'attivazione **'tasto'** se lo stato attuale del tasto è 1 (come mostrato nalla lista di scorciatoie nella Finestra Principale) allora SCS salva gli attuali valori dei canali DMX usati in questa cue e avvia la Cue Luci come di normale. Se il valore è 0 allora SCS resetta i canali DMX eliminando lo stato salvato precedentemente. Le stesse azioni valgono anche per i relativi metodi di attivazione esterna.

Nota: SCS setta tutti i canali DMX a 0 all'avvio e alla chiusura.

Cursore Generale DMX

Notate che SCS ha un **Cursore Generale DMX** con il quale potete regolare l'intensità generale delle luci – vedete Visualizzatore a Barre e Cursore Generale per dettagli.

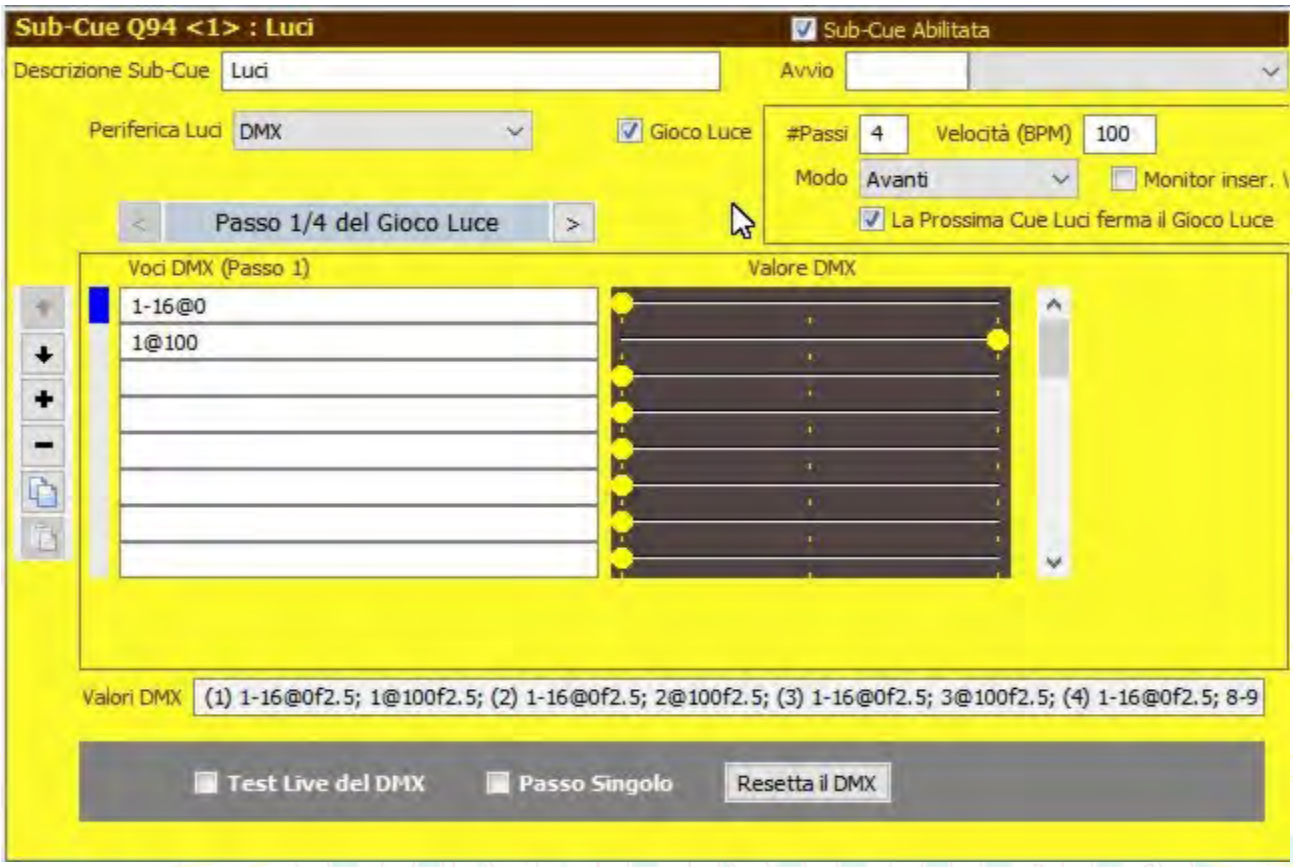
Crediti

Ringraziamenti speciali a Bruce Gray e Dieter Endinger per i consigli sulla progettazione delle Cue Luci

Cue Gioco Luce

Panoramica

In Cue Luci abbiamo spiegato come settare una Cue Luci 'normale', non un 'Gioco Luci' (Chase). A seguire avete invece dettagli specifici per le Cue di Gioco Luci.
Se il controllo **Gioco** è selezionato allora la schermata cambierà come mostrato nel seguente esempio:



Se non conoscete bene le Cue Luci SCS e/o non avete ancora letto il paragrafo Cue Luci, per favore leggetelo ora.
I campi specifici per i Giochi Luce sono i seguenti:

#Passi: Questo definisce il numero di passi nel Gioco e deve essere tra 2 e 24 (per SCS Professional Plus e Platinum, o tra 2 e 8 per SCS Professional). Di base è impostato a 4.

Velocità (BPM – Battiti Per Minuto): La velocità che volete in battiti per minuto, e deve essere tra 1 e 480. Di base è impostato a 100. Questo definisce la durata di ogni passo prima di passare al successivo, quindi 100BPM significa 600ms per ogni step. Il valore Di Base è settato da Velocità Di Base dei Giochi Luce (BPM) in Proprietà della Produzione/Impostazioni di Esecuzione. Vedete anche **Monitor Tap Delay** (sotto).

Modo: Questo definisce come il Gioco si muove tra i passi. Le opzioni possibili sono Avanti (opzione di base), Indietro, Salta e Casuale.

Monitor Tap Delay: Se questo controllo è spuntato quando la cue è in esecuzione SCS setterà la velocità seguendo il modo in cui premete una scorciatoia da tastiera (Di Base è Ctrl e +) o attraverso uno specifico messaggio MIDI o Network. Prendendo la scorciatoia come esempio il tempo viene dedotto considerando la media degli intervalli tra 3 o 4 pressioni sul tasto, quando il tempo dopo l'ultima pressione è meno di 1,5 secondi.

Note: The chase speed and flashing indicator shown in the VU meter area of the main screen may display the chase speed in one of three colors, eg:

Grey, eg 80: The chase speed is currently the production default but may be adjusted using the tap feature.

Orange, eg 104: The chase speed has been set by using the tap feature, and may be adjusted using the tap feature.

Yellow, eg 100: The chase speed has been set by a Lighting Cue which does not have 'Monitor Tap Delay' set.

The **Speed (BPM)** in a Lighting Cue is used if (a) **Monitor Tap Delay** has not been set, or (b) **Monitor Tap Delay** *has* been set but the operator has not yet manually set a tap delay time this SCS session. If the operator subsequently manually sets the tap delay time then SCS immediately applies the tap delay time to this cue if **Monitor Tap Delay** is set.

La prossima Cue Luci ferma il Gioco: Se questo controllo è selezionato il Gioco si fermerà appena un'altra Cue Luci viene avviata. Note: A DBO lighting cue will always stop a chase.

Passo del Gioco: Nella schermata sopra vedete mostrato questo valore come 'Passo del Gioco 1/4', ovvero il passo 1 su 4. Questo indica che le Voci DMX e i Valori DMX indicati riguardano il Passo n° 1 del Gioco. Per vedere o modificare le Voci DMX e i Valori DMX per il Passo 2, cliccate sul **tasto '>'** alla destra del campo **Passo del Gioco** . Allo stesso modo potete usare il **tasto '<'** per tornare ai passi precedenti e settare i valori DMX.

Nota: Nell'esempio sopra solo i canali DMX 1-16 vengono usati nel Gioco. La prima voce di *ogni* passo è stato impostato a 0 (1-16@0) per assicurarsi che qualsiasi sia il settaggio nel passo precedente sarà cancellato prima dell'esecuzione del passo in corso, al di là di qualunque sia il **Modo** (Avanti, Indietro, etc...).
I tasti **Copia** e **Incolla** nella barra laterale possono essere usati per copiare le **Voci DMX** tra i vari passi. Nell'esempio mostrato dalla schermata sopra, cliccando **Copia** copierà le **Voci DMX** del **Passo 1** negli appunti. Quindi cambiando **Passo del Gioco** e cliccando **Incolla** tutte le **Voci DMX** saranno inserite nel passo selezionato (sostituendo qualsiasi eventuale Voce DMX presente).

Prova DMX dal Vivo: Selezionate questo per vedere subito l'effetto del Gioco.

Passo Singolo: Questo è simile alla **Prova DMX dal Vivo** eccetto il fatto che viene visualizzato solo un passo per volta a partire da quello correntemente selezionato. Per passare al prossimo passo cliccate il **tasto '>'.**

Note

- Potete avere quante Cue di Gioco Luci volete in una produzione ma SCS le gestirà una per volta. Quando avviate una Cue di Gioco Luci SCS controlla se c'è un Gioco Luci attualmente in esecuzione e in quel caso SCS fermerà la Cue che aveva avviato quel Gioco Luci. Fermare una Cue di Gioco Luci significa portare a 0 tutti i canali DMX specificati nel Gioco Luci, per esempio nell'esempio sopra i canali da 1-16.
- Un Gioco Luci può essere anche fermato da una Cue SFR.
- Anche l'avvio di un'altra qualsiasi Cue Luci fermerà il Gioco Luci se questo ha l'opzione **La prossima Cue Luci ferma il Gioco** selezionata.
- Non è supportata alcuna dissolvenza tra i passi dei Giochi Luce.

Cue Invio Comando

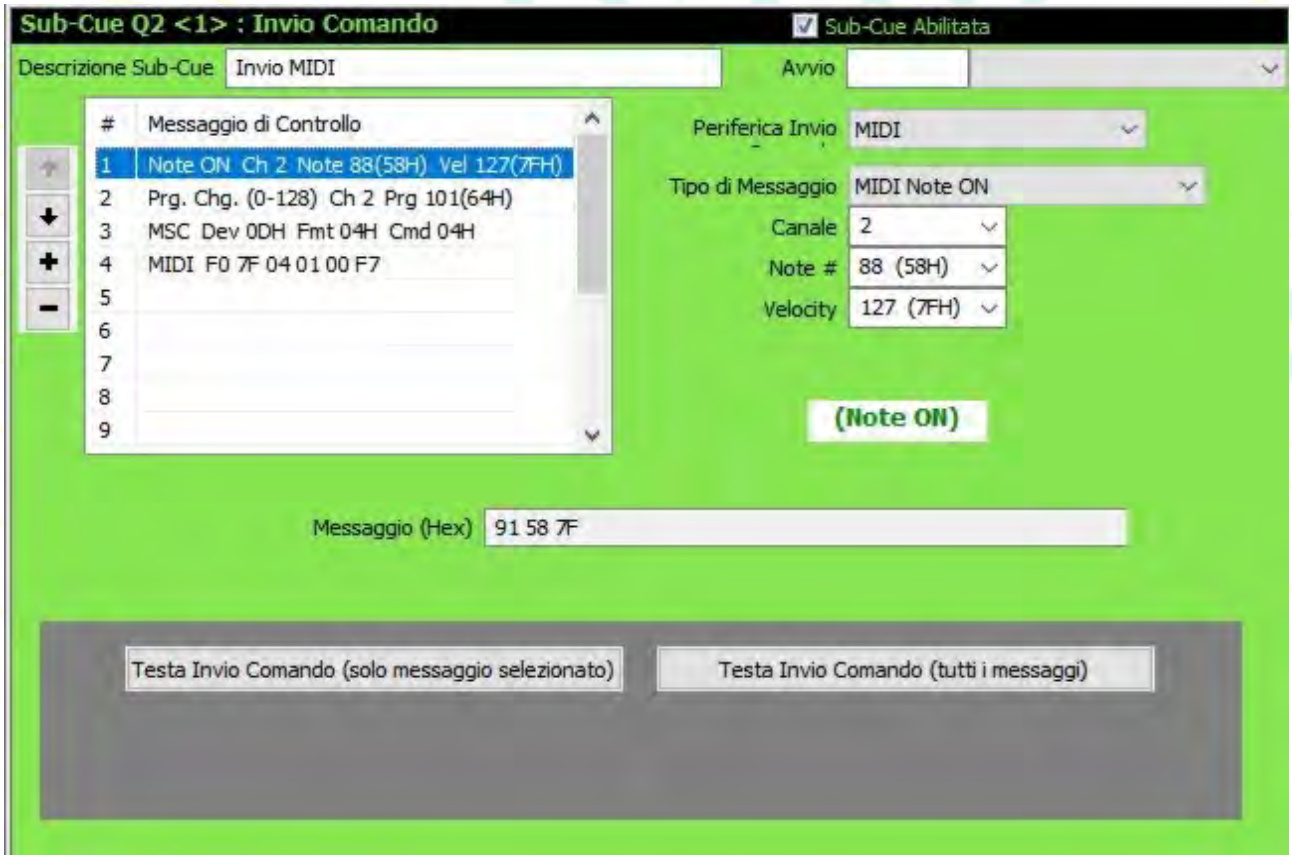
Le Cue di Invio Comando sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.
Le Cue di Invio Comando Rete (Telnet/UDP) e HTTP sono disponibili solo con SCS Professional Plus.

Panoramica

Lo scopo delle Cue di Invio Comando è di permettere a SCS di inviare messaggi di controllo a periferiche esterne, come un mixer audio o console luci nei quali le Cue di Invio Comando possono selezionare/attivare scene programmate, impostazioni, etc.... Possono anche essere usate per inviare controlli ad altri software, che possono essere sullo stesso o su altri computers.
Le Cue di Invio Comando possono inviare messaggi **MIDI, RS232, Network (Telnet or UDP) e HTTP**

Invio MIDI
Prima che possiate settare una Cue di Invio Comando MIDI dovete nominare una periferica di **Uscita MIDI** in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - MIDI.
Invio RS232
Prima che possiate settare una Cue di Invio Comando RS232 dovete nominare una periferica di **Uscita RS232** in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - RS232.
Invio Network
Prima che possiate settare una Cue di Invio Comando Network dovete nominare una periferica di **Uscita Network** in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - Network.
Invio HTTP
Prima che possiate settare una Cue di Invio Comando HTTP dovete nominare una periferica di **Richiesta HTTP** in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - HTTP.

Per una Cue o Sub-cue di Invio Comando il pannello inferiore alla destra della lista delle cue contiene proprietà specifiche. Esempio:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Messaggi di Comando

Possono essere inviati fino a 16 Messaggi di Comando con una sub-cue di Invio Comando, come mostrato dalla lista a sinistra. I dettagli sulla destra sono riferiti al Messaggio di Comando attualmente selezionato, quindi nell'esempio si riferiscono al Messaggio di Comando #1.

Controlli della Barra degli Strumenti: Ci sono controlli disponibili per farvi facilmente cambiare l'ordine dei messaggi. I messaggi vengono inviati in ordine come mostrato nella lista, quindi se avete bisogno di cambiare l'ordine usate questi controlli nella barra degli strumenti. Tali controlli sono:

↑	Muovi su	Muove il messaggio selezionato di una posizione.
↓	Muovi giù	Muove il messaggio selezionato di una posizione.
✚	Inserisci messaggio	Apre una nuova riga *prima* del messaggio selezionato per poter inserire i dettagli di un nuovo messaggio. (Potete aggiungere messaggi anche solo inserendo i dettagli in una riga vuota, come nella linea 5 della schermata sopra)
━	Rimuovi messaggio	Elimina il messaggio selezionato.

Periferiche di Invio Comando: Selezionate la periferica voluta dalla lista a discesa. Questa lista è composta dalle periferiche che avete settato in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando. Il resto della schermata sarà adattato secondo il tipo di periferica scelta.

MIDI Vedi Invio Comando - MIDI per dettagli sui campi MIDI.
RS232 Vedi Invio Comando - RS232 per dettagli sui campi RS232.
Network Vedi Invio Comando - Network per dettagli sui campi Network.
HTTP Vedi Invio Comando - HTTP per dettagli sui campi HTTP.

Messaggi (Esadecimale): Questo campo di sola visualizzazione mostra i messaggi MIDI, RS232 o Telnet che saranno inviati in formato Esadecimale nel messaggio correntemente selezionato (non vengono mostrati i valori per i messaggi HTTP).

Prova della vostra Cue di Invio Comando

Potete provare la Cue di Invio Comando con il tasto **Prova Invio Comando** nel pannello 'Prova'. Il primo tasto prova solo il messaggio attualmente selezionato e il secondo prova tutta la sub-cue. Cliccate il tasto che volete e i messaggi saranno inviati alle periferiche stabilite. Un messaggio di conferma viene mostrato nel pannello grigio per qualche secondo.

Invio Comando - MIDI

Le Cue di Invio Comando MIDI sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

La tabella sotto spiega i campi disponibili per i messaggi MIDI all'intero delle Cue di Invio Comando:

Tipo di Messaggio: I Tipi di Messaggio supportati da SCS sono **MIDI Program Change (0-127), MIDI Program Change (1-128), MIDI Control Change, MIDI Note On, MIDI Note Off, MIDI Show Control (MSC), MIDI Free Format** e **MIDI File.**
I due Tipi di Messaggio **MIDI Program Change** sono presenti per rispecchiare i diversi standard in uso tra i diversi produttori. Alcune periferiche si aspetteranno i numeri di Programma nell'intervallo 0-127, mentre altre nell'intervallo 1-128. Se usate il Tipo di Messaggio Program Change allora *dovete* selezionare l'intervallo corrispondente a quello usato dalla periferica esterna a cui state mandando i messaggi, in quanto le mappature dei numeri di programma verso i valori esadecimali nei messaggi MIDI sono diverse. Lo si può vedere nella lista a discesa per il Programma #.
I campi restanti visualizzati dipendono dal Tipo di Messaggio selezionato:

MIDI Program Change (0-127)

Channel (Canale): Selezionate il Canale MIDI voluto dalla lista lista a discesa. La lista mostra i numeri dei canali logici nell'intervallo 1-16 che si traduce nei canali fisici 0-15 nel messaggio MIDI.
Program # (Programma #): Selezionate il numero di Programma (o 'Patch') dalla lista a discesa. I numeri di Programma sono mostrati in decimali ed esadecimali, nell'intervallo 0 (00H) fino a 127 (7FH).

MIDI Program Change (1-128)

Channel (Canale): Selezionate il Canale MIDI voluto dalla lista lista a discesa. La lista mostra i numeri dei canali logici nell'intervallo 1-16 che si traduce nei canali fisici 0-15 nel messaggio MIDI.
Program # (Programma #): Selezionate il numero di Programma (o 'Patch') dalla lista a discesa. I numeri di Programma sono nell'intervallo da 1 a 128. L'equivalente esadecimale effettivamente inviato col messaggio MIDI sarà nell'intervallo 00H (per Program @1) fino a 7FH (per Program @128).

MIDI Control Change

Channel (Canale): Come MIDI Program Change
Control # (Comando #): Selezionate il numero di Comando desiderato dalla lista a discesa. I numeri di Control sono mostrati in decimale e esadecimale, nell'intervallo tra (00H) e 127 (7FH).
Value (Valore): Selezionate il valore di Comando desiderato dalla lista a discesa. I valori dei Controlli sono mostrati in decibale e esadecimale nell'intervallo tra (00H) e 127 (7FH).

MIDI Note On

Channel (Canale): Come MIDI Program Change
Note # (Nota #): Selezionate il numero di Nota (Note) dalla lista a discesa.
Velocity (Velocità): Se la vostra periferica richiede un impostazione della velocità nel messaggio di Note On potete settarla qui, nell'intervallo tra (00H) e 127 (7FH). Se la vostra periferica non lo richiede dovete comunque settare una Velocità in quanto la struttura del Messaggio MIDI Note On lo richiede. Mi raccomando di *non* selezionare una velocità 0 (00H) in quanto alcune periferiche MIDI interpretano Note On con Velocity 0 come Note Off. Quando aggiungete un nuovo messaggio di **Note On** SCS imposta di base la velocità 127 (7FH).

MIDI Note Off

Channel (Canale): Come MIDI Program Change
Note # (Nota #): Selezionate il numero di Nota (Note) dalla lista a discesa.
Velocity (Velocità): Se la vostra periferica richiede un impostazione della velocità nel messaggio di Note Off potete settarla qui, nell'intervallo tra (00H) e 127 (7FH). Se la vostra periferica non lo richiede dovete comunque settare una Velocità in quanto la struttura del Messaggio MIDI Note Off lo richiede. Quando aggiungete un nuovo messaggio di **Note Off** SCS imposta di base la velocità 127 (7FH).

MIDI Show Control (MSC)

Vedete Invio Comando - MIDI Show Control (MSC) per dettagli sui campi MSC.

MIDI Free Format (Formato Libero MIDI)
Questa opzione permette di utilizzare una forma libera per inserire i messaggi MIDI. Può essere utile per inviare messaggi MMC (MIDI Machine Control), altri messaggi SysEx, o qualsiasi altro messaggio non compreso tra i Tipi di Messaggio precedenti.

Entry Mode: (Solo Visualizzazione). Indica che il messaggio MIDI (prossimo campo) deve essere inserito come stringa di caratteri Esadecimali.

Messaggio MIDI: Inserite il messaggio voluto. SCS accetta solo caratteri esadecimali (0-9 e A-F) e spazi. Gli spazi vengono ignorati quando compilate il messaggio quindi possono essere usati per migliorare l'intelleggibilità.

Setta il Messaggio MIDI con MIDI capture: anziché scrivere i caratteri esadecimali per un messaggio MIDI, potete catturare o registrare il Messaggio MIDI usando l'apparecchiatura esterna per inviare il messaggio MIDI richiesto. Per usare questa funzionalità vengono forniti i seguenti campi e tasti:

Porta di Cattura MIDI: Selezionate la Porta di Cattura MIDI voluta. Dovrete farlo una volta sola e poi SCS ricorderà la vostra selezione.

Cattura il Prossimo Messaggio MIDI: Quando siete pronti a catturare un messaggio MIDI, cliccate questo tasto. SCS apre la Porta di Cattura MIDI e attende per il primo (o il prossimo) messaggio MIDI. Il messaggio viene qindi copiato nel campo Messaggio MIDI e la porta viene chiusa.

Per catturare un altro messaggio MIDI per un'altra posizione nella cue, andate alla prossima posizione nella lista e ripete il processo. Potete anche sostituire un messaggio esistente nello stesso modo.

Quando cliccate il tasto **Cattura il prossimo messaggio MIDI** la descrizione del tasto cambia in **Annulla Cattura MIDI**, e tornerà allo stato originale una volta che il messaggio MIDI è stato ricevuto. Se volete abbandonare il processo prima che il messaggio sia ricevuto, cliccate su **Annulla Cattura MIDI**. La cattura MIDI viene cancellata anche se cliccate su un'altra voce di controllo.

Questa funzionalità gestisce sia messaggi MIDI corti (come Note On) e messaggi MIDI lunghi (come SysEx), ma i messaggi saranno sempre salvati nella vostra lista di cue come messaggi 'Formato Libero MIDI'.

Riproduzione
Se avete molti messaggi MIDI da inviare in un certo periodo di tempo, come per controllare le luci durante una traccia audio, allora è spesso meglio preparare un file MIDI ed eseguirlo in sincrono con la traccia audio. Se avete preparato un tale file MIDI potete includerlo nella vostra Cue di Invio Comando selezionando qui il file. Vi preghiamo di notare che questo è stato progettato per inviare messaggi ad apparecchiature esterne – SCS non eseguirà il file MIDI come un file audio. Inoltre si può includere in una sub-cue di Invio Comando un solo file MIDI.

MIDI File: Selezionate il file MIDI voluto usando il tasto sfoglia (...).

Lunghezza del File: Questo campo di sola visualizzazione mostra la lunghezza del file in minuti e secondi. Notate che questo potrebbe non essere corretta esattamente.

'Inizio A': Se desiderate iniziare la riproduzione in un qualsiasi punto del file, inserite qui il punto desiderato. Usate questa funzione con prudenza in quanto potrebbe comportare che saltiate eventi MIDI previsti e necessari.

'Fine A': Se desiderate finire l'esecuzione prima della fine fisica del file inserite questo tempo. Lasciate vuoto questo campo per eseguire il file fino alla fine.

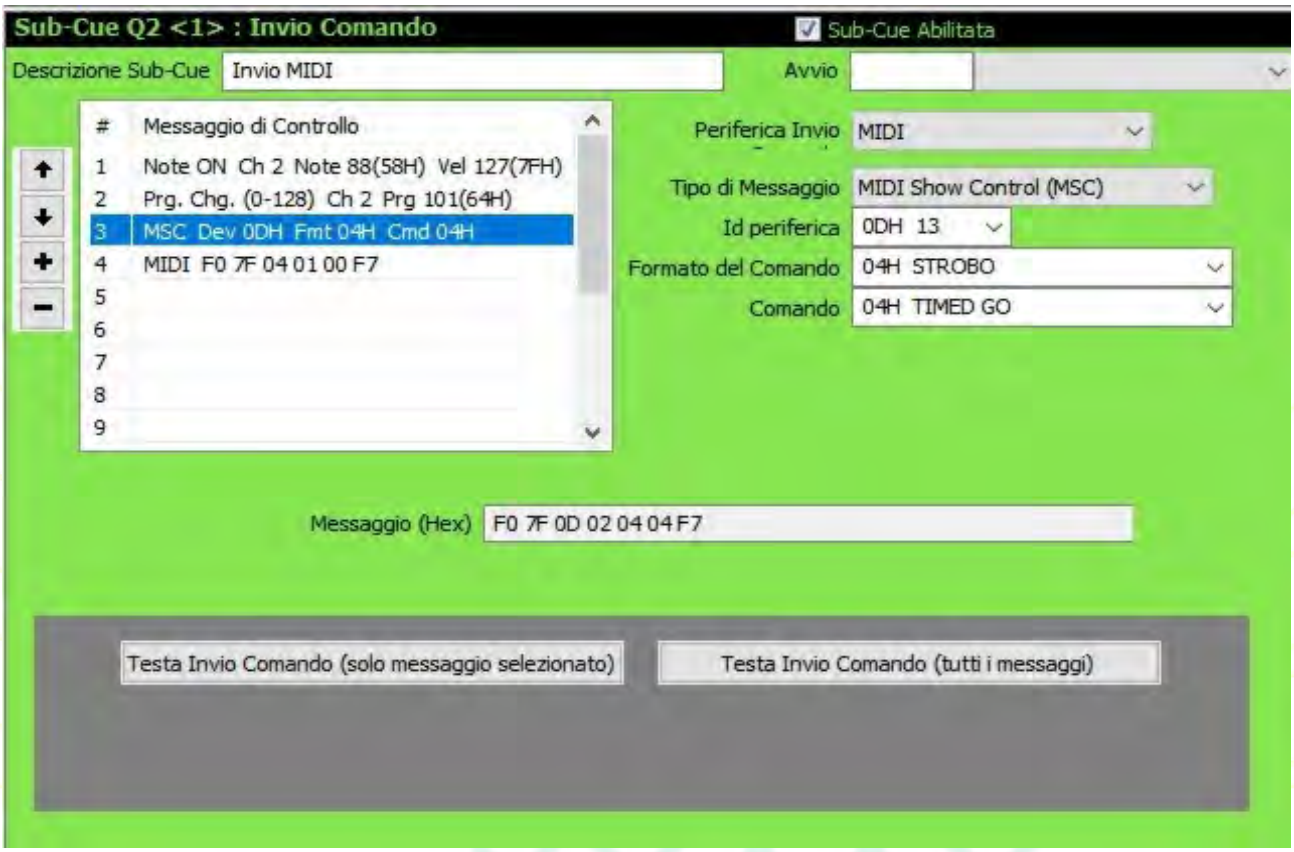
Durata della Riproduzione: Questo campo di sola visualizzazione mostra la durata della riproduzione del vile in minuti e secondi, sempre tenendo in considerazione il punto di **'Inizio A'** e **Fine A**.

Avvertenza! A causa di una limitazione in Windows MCI (Media Control Interface – Interfaccia di Comando dei Media) non è possibile inviare messaggi MIDI e file MIDI attraverso la stessa porta contemporaneamente. Se riproducete un file MIDI in una porta che è attualmente configurata per un messaggio MIDI allora SCS chiuderà quella porta per permettere la riproduzione del file MIDI.

Torna a Cue di Invio Comando

Invio Comando - MIDI Show Control (MSC)

Ecco un esempio di una Cue di Invio Comando settata per inviare un comando MSC:



La tabella sotto spiega i campi disponibili per le Cue di Invio Comando MIDI Show Control (MSC). La maggior parte dei numeri nella lista a discesa sono mostrati con il loro valore esadecimale per primo, in quanto questo è il metodo più comune.

Id Periferica Selezionate l'Id Periferica di destinazione dalla lista a discesa (nell'intervallo 00H fino 7FH). **Formato dei Comandi:** Selezionate il Formato dei Comandi dalla lista a discesa (nell'intervallo 00H fino 7FH). Una descrizione base dei Comandi è mostrata nella lista. **Comando:** Selezionate il Comando dalla lista a discesa (nell'intervallo 00H fino 1EH). Una descrizione base dei Comandi è mostrata nella lista. I campi Dati mostrati vengono determinati dal Comando selezionato.
Comandi 01H (Go), 02H (Stop), 03H (Riprendi), 05H (Carica), 0BH (Go Off) e 10H (Go/Jam Clock) **Numero Q:** Opzionale; richiesto se viene inviata una Lista Q. Inserite il numero di Cue voluto che può contenere anche valori con decimali, tipo 235.6 *Nota: Se il Numero Q inserito precedentemente era un intero (senza decimali) allora visualizzando i campi per un nuovo comando, SCS compilerà il campo* **Numero Q** con un valore più alto di un unità. **Lista Q:** Opzionale; richiesta se viene inviato un percorso Q. Inserite la Lista di Cue, formattata come un Numero Q. **Path Q (Percorso Q):** Opzionale. Inserite il Percorso Cue voluto, formattato come Numero Q.
Comando 06H (Set -(Imposta)) **Numero di Comando:** Inserite il Numero di Comando richiesto. I valori ammessi sono nell'intervallo tra 0 e 16383 ma la vostra periferica potrebbe avere altri limiti. **Valore di Comando:** Inserite il Valore di Comando richiesto. I valori ammessi sono nell'intervallo tra 0 e 16383 ma la vostra periferica potrebbe avere altri limiti.
Comando 07H (Fire -(Vai)) **Numero della Macro:** Selezionate il Numero della Macro voluta dalla lista a discesa, nell'intervallo tra 0 (00H) e 127 (7FH)

Comandi 08H (All Off), 09H (Restore) and 0AH (Reset) Questi comandi non richiedono campi dati.
Comandi 1BH (Apri Lista di Cue), 1CH (Chiudi Lista di Cue) **Lista Q:** Inserite la Lista di Cue voluta, formattata come un Numero Q (vedi il Comando 01H, etc.. sopra).
Comandi 1DH (Apri Percorso Cue), 1EH (Chiudi Percorso Cue) **Percorso Q:** Opzionale. Inserite il Percorso Cue desiderato, formattato come un Numero Q (vedi il Comando 01H, etc.. sopra).
Altri Comandi I campi Dati per altri comandi non sono utilizzati in SCS. Se avete esigenze particolari per un formato di Dati del Comando che non è stato definito, contattate il Supporto SCS.

Torna a Cue di Invio Comando

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Invio Comando - RS232

Le Cue di Invio Comando RS232 sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

La tabella sotto spiega i campi disponibili per i messaggi RS232 nelle Cue di Invio Comando:

Modo di Inserimento: Quando settate un messaggio RS232 potete inserire il messaggio con una stringa **ASCII** , valori **Esadecimali**, o come **ASCII+CTL**, che è ASCII più caratteri di controllo inclusi tra i segni 'minore di' e 'maggiore di' ('<' e '>'). Il modo **ASCII** è il più adatto per i messaggi RS232 affinchè siano umanamente leggibili, come ad esempio “Off(5)", e il modo **Esadecimale** se i valori da inviare non sono basati su testo regolare. Il modo **ASCII+CTL** è utile se avete messaggi che sono umanamente leggibili ma hanno bisogno anche di caratteri comuni di controllo, some STX. Per inserire uno dei caratteri di controllo inserite il codice tra i segni suddetti. Per esempio, <STX> trasmetterà 02H. La lista completa dei controlli riconosciuti la trovate sotto.

Aggiungi CR (0DH) alla fine del Messaggio? Questo controllo è stato pensato anzitutto per il Modo di Inserimento ASCII ma si applica anche all'Esadecimale. Di base è spuntato e in questo caso un "Carriage Return" (0DH) [“A Capo”] sarà aggiunto alla fine del messaggio.

Aggiungi un LF (0AH) alla fine del Messaggio? Questo controllo è stato pensato anzitutto per il Modo di Inserimento ASCII ma si applica anche all'Esadecimale. Di base è spuntato e in questo caso un "Line Feed" (0DH) [“Riga Vuota”] sarà aggiunto alla fine del messaggio.

Messaggio RS232: Inserite il messaggio voluto. Se avete selezioanto il Modo di Inserimento Esadecimale allora SCS accetta solo caratteri esadecimali (0-9 e A-F) e spazi. Gli spazi vengono ignorati quando compilate il messaggio quindi possono essere usati per migliorare l'intelleggibilità.

Codici ASCII+CTL

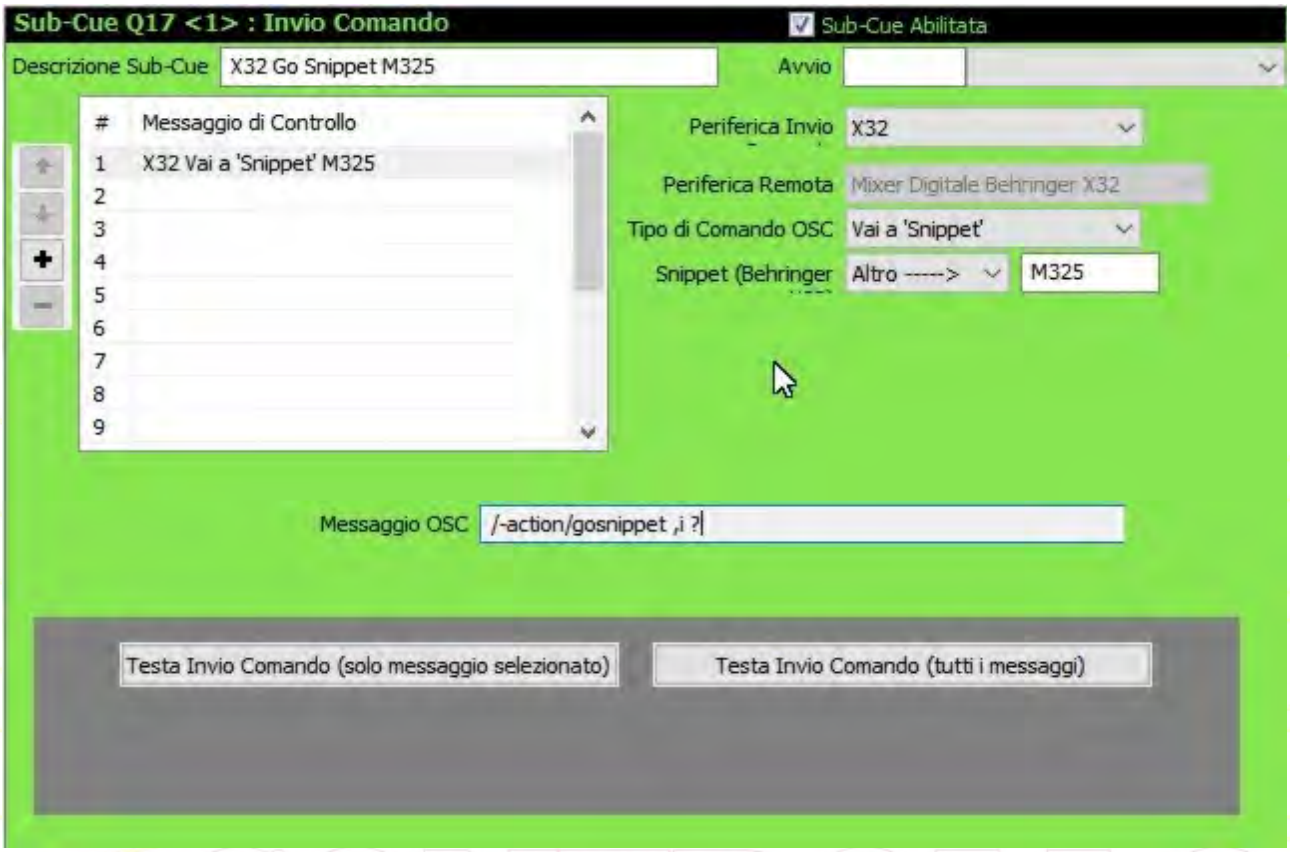
Codice	Hex (Esadecimale)
<NUL>	00
<SOH>	01
<STX>	02
<ETX>	03
<EOT>	04
<ENQ>	05
<ACK>	06
<BEL>	07
<BS>	08
<TAB>	09
<LF>	0A
<VT>	0B
<FF>	0C
<CR>	0D
<SO>	0E
<SI>	0F
<DLE>	10
<DC1>	11
<DC2>	12
<DC3>	13
<DC4>	14
<NAK>	15
<SYN>	16
<ETB>	17
<CAN>	18
<EM>	19
<SUB>	1A
<ESC>	1B
<FS>	1C
<GS>	1D
<RS>	1E
<US>	1F
<DEL>	7F

Torna a Cue di Invio Comando

Invio Comando - Network

Le Cue di Invio Comando Network (Telnet/UDP) sono disponibili colo con SCS Professional Plus e superiori.

I campi mostrati per le Cue di Invio Comando Network sono governati dalla **Periferica Remota** della selezionata **Periferica di Invio Comando**. Ecco un esempio di **Periferica Remota:** *Il Mixer Digitale Behringer X32*



La tabella sotto spiega i campi disponibili per i messaggi Network nelle Cue di Invio Comando.

Periferica Remota: Un campo di sola visualizzazione che mostra la Periferica Remota definita nelle Proprietà della Produzione per questa **Periferica di Invio Comando Network**. I campi che seguono dipendono dalla **Periferica Remota**.

Se la **Periferica Remota** è *Behringer X32 Digital Mixer*:

- **Tipo di Comando OSC**: Selezionate uno dei Tipi di Comando OSC supportati. La lista attualmente include Go Cue, Go Scene, Go Snippet, Mute Channel, Mute Aux Input, Mute FX Return, Mute Mix Bus, Mute Matrix Output e Mute 'Mute Group' (ovvero: Avvia Cue, Avvia Scena, Avvia Snippet, Silenzia un Canale, Silenzia l'Ingresso Ausiliare, Silenzia il Ritorno degli Effetti, Silenzia il Bus della Matrice d'Uscita e Silenzia il 'Gruppo di Mute']. La lista potrà essere estesa in futuro.
- **Cue / Scene / Snippet / Channel / Aux Input / FX Return / Mix Bus / Matrix Output / Mute Group / Free Format**: *Uno* di questi campi verrà visualizzato secondo quale Tipo di Comando OSC è stato selezionato. Per esempio la schermata sopra mostra **Snippet** come **Tipo di Comando OSC** e il comando è *Go Snippet*. Il campo sarà una lista a discesa se SCS è in grado di recuperare una lista di comandi dall'X32. Altrimenti il campo sarà mostrato come un campo di testo. Questo vi permette di inserire, per esempio, i numeri delle snippet che pianificate di usare anche se non avete ancora l'X32 connesso. Per dettagli su Formato Libero vedete Invio Comando – Network Formato Libero OSC.
- **Azione**: Questo campo viene visualizzato per il **Tipo di Comando OSC** Silenzia Canale, Silenzia Ingresso Ausiliare, Silenzia Ritorno degli Effetti, Silenzia il Bus Mix, Silenzia La Matrice di Uscita e Silenza 'Gruppo di Mute'. Per l'Azione voluta tra *Silenzia* o *Riattiva*.

Per altre **Periferiche Remote** *OSC*:

- I campi mostrati sono gli stessi che per il *Digital Mixer Behringer X32* eccetto che i campi per **Cue**, **Scene**, etc che sono sempre mostrati come campi testo in quando SCS non interroga la periferica per ottenere le rispettive liste di comandi, pertanto non le potrà neanche visualizzare. Anche il **Formato Libero** è utilizzabile con questo tipo di periferiche. Per dettagli su Formato Libero vedete Invio Comando – Network Formato Libero OSC.

Tutte le altre **Periferiche Remote**:

- **Modo di Inserimento:** Quando settate un messaggio Network potete inserire il messaggio con una stringa **ASCII** , valori **Esadecimali**, o come **ASCII+CTL**, che è ASCII più caratteri di controllo inclusi tra 'angle brackets' (cioè i segni minore di e maggiore di '<' e '>'). Il modo **ASCII** è il più adatto per i messaggi RS232 affinchè siano umanamente leggibili, come ad esempio "Off(5)", e il modo **Esadecimale** se i valori da inviare non sono basati su testo regolare. Il modo **ASCII+CTL** è utile se avete messaggi che sono umanamente leggibili ma hanno bisogno anche di caratteri comuni di controllo, some STX. Per inserire uno dei caratteri di controllo inserite il codice tra angle brackets. Per esempio, <STX> trasmetterà 02H. La lista completa dei controlli riconosciuti la trovate sotto.
- **Aggiungi CR (0DH) alla fine del Messaggio?** Questo controllo è stato pensato anzitutto per il Modo di Inserimento ASCII ma si applica anche all'Esadecimale. Di base è spuntato e in questo caso un "Carriage Return" (0DH) ["A Capo"] sarà aggiunto alla fine del messaggio.
- **Aggiungi un LF (0AH) alla fine del Messaggio?** Questo controllo è stato pensato anzitutto per il Modo di Inserimento ASCII ma si applica anche all'Esadecimale. Di base è spuntato e in questo caso un "Line Feed" (0DH) ["Riga vuota"] sarà aggiunto alla fine del messaggio.
- **Messaggio Network:** Inserite il messaggio voluto. Se avete selezioanto il Modo di Inserimento Esadecimale allora SCS accetta solo caratteri esadecimali (0-9 e A-F) e spazi. Gli spazi vengono ignorati quando compilate il messaggio quindi possono essere usati per migliorare l'intelleggibilità.
-

Comando Telnet dei Video Proiettori

Per controllare Video Proiettori (tipo per accenderli e spegnerli o per aprire/chiudere l'oscuratore) vedete le note su **Video Proiettori** in Periferiche di Invio Comando - Network. Ciò si riferisce ai proiettori che usano il protocollo **PJ-Net** come Sanyo, Sony, Eiki e Christie. Per questi il **Modo di Inserimento** nella vostra Cue di Invio Comando dovrebbe essere **ASCII**, e **Add CR** dovrebbe essere spuntato.

Spegnere un videoproiettore solitamente necessita una conferma dell'azione e questo vale anche usando il comando Telnet PJ-Net **C02** - dovete inviarlo due volte. Il modo più semplice di farlo è specificare il messaggio ASCII C02 in due linee consecutive nella stessa Cue di Invio Comando.

Nota: SCS applica un ritardo di 100ms tra l'invio di messaggi consecutivi in quanto alcune apparecchiature esterne non riescono a separare i messaggi network se sono consecutivi e senza questo ritardo tra di loro.

ASCII+CTL Codici

Codice	Hex (Esadecimale)
<NUL>	00
<SOH>	01
<STX>	02
<ETX>	03
<EOT>	04
<ENQ>	05
<ACK>	06
<BEL>	07
<BS>	08
<TAB>	09
<LF>	0A
<VT>	0B
<FF>	0C
<CR>	0D
<SO>	0E
<SI>	0F
<DLE>	10
<DC1>	11
<DC2>	12
<DC3>	13
<DC4>	14
<NAK>	15
<SYN>	16

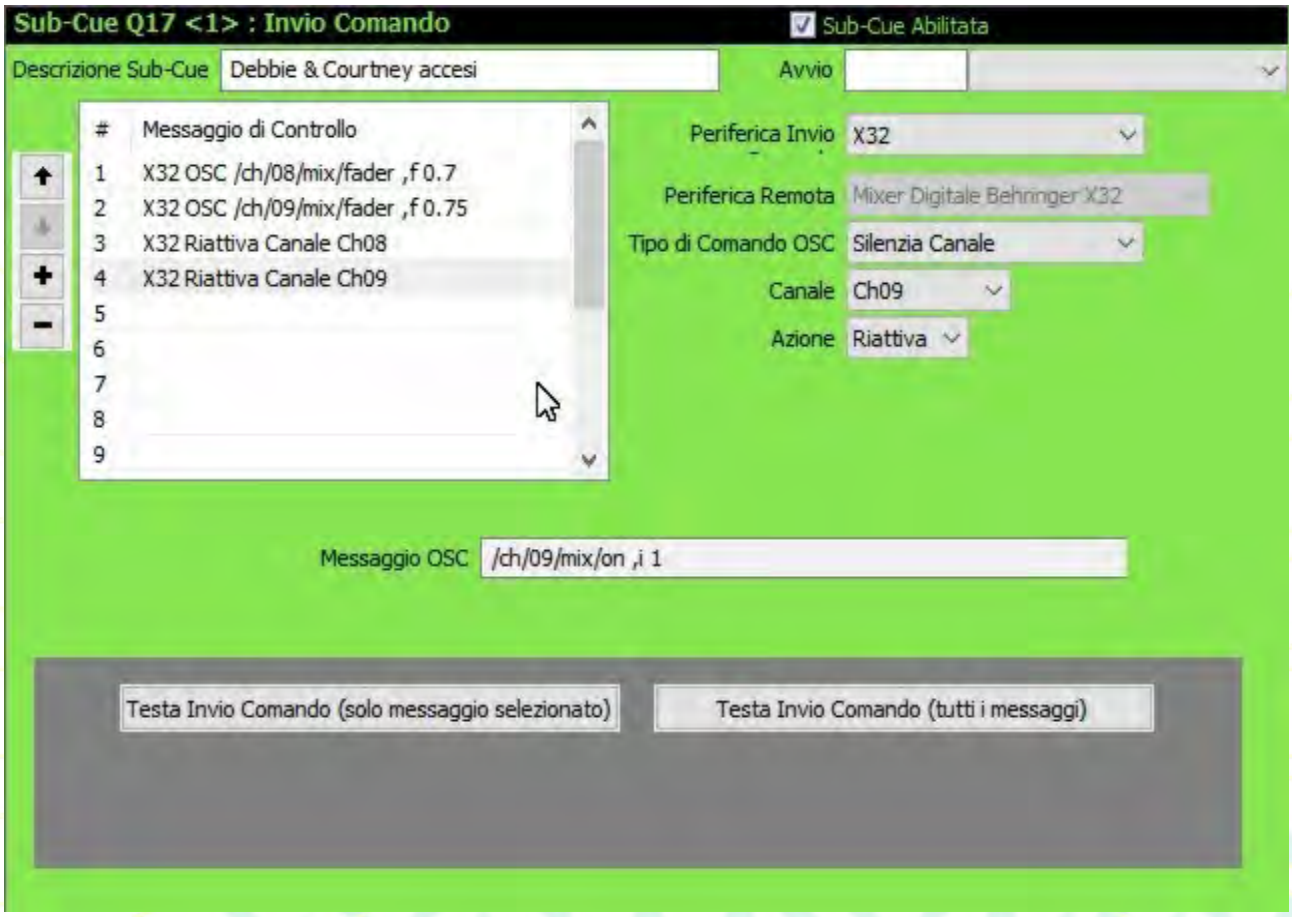
<ETB>	17
<CAN>	18
<EM>	19
<SUB>	1A
<ESC>	1B
<FS>	1C
<GS>	1D
<RS>	1E
<US>	1F
<DEL>	7F

Torna a Cue di Invio Comando

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Invio Comando - Network - Formato Libero OSC

Se volete inviare un comando OSC che non è supportato tra i **Tipo di Comando OSC** previsti in SCS potete selezionare *Formato Libero* e inserire qualsiasi comando valido OSC, formattato come descritto qui sotto.
Ecco un esempio di una Cue di Invio Comando che manda 4 comandi OSC ad un *Mixer Ditigale Behringer X32*, per settare il livello dei cursori dei canali 8 e 9, poi per riattivare tali canali. La riattivazione viene fatta usando il tipo di comando **Mute (Silenzia)** con **Unmute (Riattiva)** come Azione, ma per settare il livello dei cursori è necessario usare un tipo di comando **Formato Libero**.



Per un messaggio OSC di **Formato Libero,** *dovete* inserire un **Messaggio OSC** costruito come segue:

Un messaggio OSC ha in generale il seguente formato:
<address pattern> <type tag string> <arguments>

Il **address pattern** è una stringa che parte con un '/', seguito da un messaggio di routing o destinazione. Per esempio: **/ch/08/mix/fader**

Il **type tag string** specifica il tipo di dati per gli argomenti che seguono. Le **type tags** di OSC iniziano con una virgola (',') seguita da uno o più caratteri 'i', 'f', 's', o 'b' che corrispondono ai tipi di dati int32, float32, OSC-string, o OSC-blob. SCS non supporta il tipo 'b' in quanto non ha senso nel contesto di un messaggio OSC inserito dall'utente. Le voci selezionate nella schermata sopra mostrano il tipo di tag string come **,f** il che significa che questo messaggio OSC ha un **argument (argomento)** che è un valore float32.
Ci si aspetta che abbiate bisogno normalmente di una sola **tag** ed il corrispondente **argument**. Se ne avete di più allora gli argomenti devono essere separati da un singolo carattere spazio. (Notate inoltre che il primo argomento deve essere separato dal **tipo di tag string** da un singolo carattere spazio.)

- **int32 arguments** devono essere inseriti come interi, eventualmente con segno, tipo 440, -5.
- **float32 arguments** possono includere punti decimali ed essere eventualmente segnati, tipo 0.75, -1.234.
- **string arguments** devono essere racchiusi tra virgolette se contengono spazi, come "hello world", ma non serve se non contengono spazi, come Q5.

Altri esempi di Messaggi OSC:

- /oscillator/4/frequency ,f 440.0
- /foo ,iisff 1000 -1 hello 1.234 5.678

Note Importanti:

- SCS validerà il formato del **Messaggio OSC** ma *non* determinerà se tale messaggio ha significato o se è compatibile con la periferica a cui è destinato. Ogni messaggio che la periferica di destinazione non accetterà sarà per lo più ignorato. Non ci sono risposte tipo 'accettato' o 'respinto' tra le specifiche OSC, quindi SCS non può determinare se il messaggio è andato a buon fine. Per controllare se un **Messaggio OSC** è valido per la vostra periferica usate il tasto **Prova di Invio Comando (solo messaggio selezionato).**
- Se inviate un messaggio che sollecita una risposta dalla periferica, SCS non reagirà alla risposta ricevuta.
- I Messaggi OSC non vengono inviati semplicemente come stringhe di testo -i messaggi vengono assemblati in un formato molto particolare per essere trasmessi, compresa la conversione degli argomenti int32 e float32 in valori a 32-bit (sia interi o a virgola mobile), e assicurandosi che ogni parte del messaggio sia '4byte-aligned'.

Se avete un *Mixer Digitale Behringer X32* per i dettagli dei messaggi OSC disponibili vi raccomandiamo la pubblicazione "*Unoffical X32/M32 OSC Remote Protocol"* di Patrick-Gilles Maillot, disponibile a https://sites.google.com/site/patrickmaillot/x32.

Invio Comando – HTTP

Le Cue di Invio Comando HTTP sono disponibili solo con SCS Professional Plus e superiori.

La tabella sotto spiega i campi disponibili per i messaggi HTTP nelle Cue di Invio Comando.

Messaggio HTTP: Inserite il messaggio voluto.

Messaggio HTTP Intero (sola visualizzazione): Questo campo mostrerà il messaggio intero che sarà inviato, compreso il testo inserito in ***Inizio Comune delle Richieste HTTP*** in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - HTTP seguito dal testo che avete inserito nel campo **Messaggio HTTP**.

Torna a Cue di Invio Comando

Cue MTC (MIDI Time Code)

Le Cue MTC sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Una Cue MTC vi permette di inviare un MTC (MIDI Time Code) attraverso la porta di Uscita MIDI selezionata.

> Nota:
> Prima che settiate una Cue MTC cues dovete nominare una periferica di **Uscita MIDI** in Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - MIDI e aver attivato la proprietà **'Per MTC'** su tale periferica.

Per una cue o sub-cue *MTC,* un pannello della sub-cue come questo sarà mostrato:

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

MTC

Tempo di Avvio MTC: Notate che il "Tempo di Avvio MTC" è composto da 4 campi e vi potete spostare tra l'uno e l'altro con il tasto 'TAB'. Il tempo di base è 00:00:00:00, quindi se per esempio dovete settare solo le 'ore' il campo da modificare sarà il primo soltanto.

Frame Rate: Selezionate il frame rate voluto dalla lista a discesa. Il valore che inserite sarà ricordato da SCS e usato come base per ogni successiva nuova Cue MTC. Quindi se cambiate questo valore a 30fps nella vostra prima Cue MTC, ogni altra che create avrà di base il valore 30fps.

Pre-Roll Time: Il ritardo tra l'invio del messaggio Full-Frame e l'invio del Quarter-Frame. Lasciate vuoto se non avete bisogno di un tempo di pre-roll. SCS si ricorda l'ultimo settaggio e lo usa come base per le nuove Cue MTC.

Durata: Specificate per quanto deve durare la Cue MTC. Potete lasciarlo vuoto se fermerete la cue con una Cue SFR. Inoltre se settate una cue come questa:
Qn sub-cue 1: File Audio
Qn sub-cue 2: MTC
in quel caso la sub-cue MTC sarà 'collegata' alla sub-Cue Audio il che significa che inizieranno insieme e finiranno insieme. In questo caso quindi potete lasciare il campo vuoto in quanto SCS fermerà la sub-cue MTC contemporaneamente alla fine del File Audio. Inoltre, se trascinate il cursore di posizione nella sub-Cue Audio anche il MTC sarà aggiustato di conseguenza. Una sub-cue MTC può essere collegata nello stesso modo anche ad una Sub-cue Video.
Se inserite una Durata allora nel pannello delle cue della Finestra Principale una barra di posizione verrà visualizzata per la Cue MTC. Potete trascinare il puntatore su tale barra per cambiare la posizione corrente del MTC.

Nota: Il **Tempo di Pre-Roll** deve essere settato se la vostra apparecchiatura di riferimento (esempio console luci) richiede tempo per sincronizzarsi con il **Tempo di Inizio MTC** inviato con un messaggio 'Full Frame'. Se la documentazione della vostra apparecchiatura non specifica il tempo di ritardo necessario potreste aver bisogno di sperimentare alcuni valori per capire quanto velocemente l'apparecchio si aggancia al **Tempo di Inizio MTC**.

Suggerimento: Se avete bisogno di usare un **Tempo di Pre-roll** con una console luci e volete che una cue luci sia avviata immediatamente quando la cue audio associata inizia avete due modi per farlo. Uno è inserire un periodo di silenzio di pre-roll anche nel file audio in modo che l'audio e il messaggio MTC 'Quarter Frame' si avviino simultaneamente (ovvero dopo che il **Tempo di Pre-roll** è finito).

Tuttavia questo periodo di silenzio potrebbe non essere adatto se vi serve che la cue parta 'istantaneamente' quando la cliccate. Allora ciò che potete fare (controllate prima la documentazione dell'apparecchio esterno) è avviare la vostra prima cue luci con un messaggio Invio Comando MIDI e lasciare alla console luci le cue successive (*sempre dopo* il **Tempo di Pre-roll)**. Con questa soluzione non avrete bisogno di alcun silenzio iniziale nel vostro file audio. Avrete comunque bisogno di settare il **Tempo di Pre-roll** nella sub-cue MTC.

La **Descrizione della Sub-Cue** di base è "Avvio MTC a <Tempo di Avvio MTC>", ma potete ovviamente cambiarla come desiderate.
Se volete che una cue fermi il MTC create una Cue SFR con l'opzione "Ferma Immediatamente" indirizzata alla Cue MTC.

Nella Finestra Principale potete ora avviare la vostra Cue. Quando MTC è in esecuzione il tempo è visualizzato in alto a destra nell'area della zona delle barre di visualizzazione o in una finestra separata se avete scelto tale opzione in **Visualizzazione MTC** in #Opzioni e Impostazioni – Opzioni di Visualizzazione . Se mostrato in una finestra separata apparirà così:

Potete spostare questa finestra dovunque volete, anche su un altro schermo, cliccando e trascinando la barra del titolo. Potete anche ridimensionarla cliccando e trascinando l'angolo in basso a destra. Ridimensionandola si modificherà anche la grandezza del carattere con cui si visualizza il tempo (ma non la barra del titolo), quindi potete visualizzare il tempo che scorre con caratteri molto grandi se vi serve. SCS ricorda la posizione e dimensione della finestra tra le sessioni. *Notate che quando la cue MTC è completata SCS nasconde la finestra MTC dopo 3 secondi, fino a che un'altra cue MTC viene avviata.*

Il tempo MTC visualizzato in SCS potrebbe non essere esattamente quello visualizzato sull'apparecchiatura esterna per vari motivi, ma dovrebbe essere un riferimento abbastanza utile per un uso generale. Se il tempo MTC è visualizzato nel pannello delle cue, viene anche visualizzato nel campo di stato.

Nota: Se iniziate una nuova cue MTC mentre un'altra è già in esecuzione quest'ultima verrà indicata come 'completata'.

Vedete anche: MIDI Time Code

Cue Nota

Le Cue Nota sono disponibi solo con SCS Standard e superiori.

Panoramica

Una Cue Nota è una cue che non ha sub-cue. Userete la descrizione della cue per inserire la vostra annotazione. Quando una Nota è visualizzata nel pannello delle cue la descrizione viene evidenziata. La Nota viene cancellata dalla lista 'avviando' la Cue Nota stessa.
Verdi anche Cue Promemoria.

NB Una cue 'Nota' non è la stessa cosa di una Cue Scorciatoia (Nota) o Cue Esterno (Nota). In questi ultimi due casi Nota stà per 'nota midi', mentre nella cue qui descritta Nota significa 'Annotazione'.

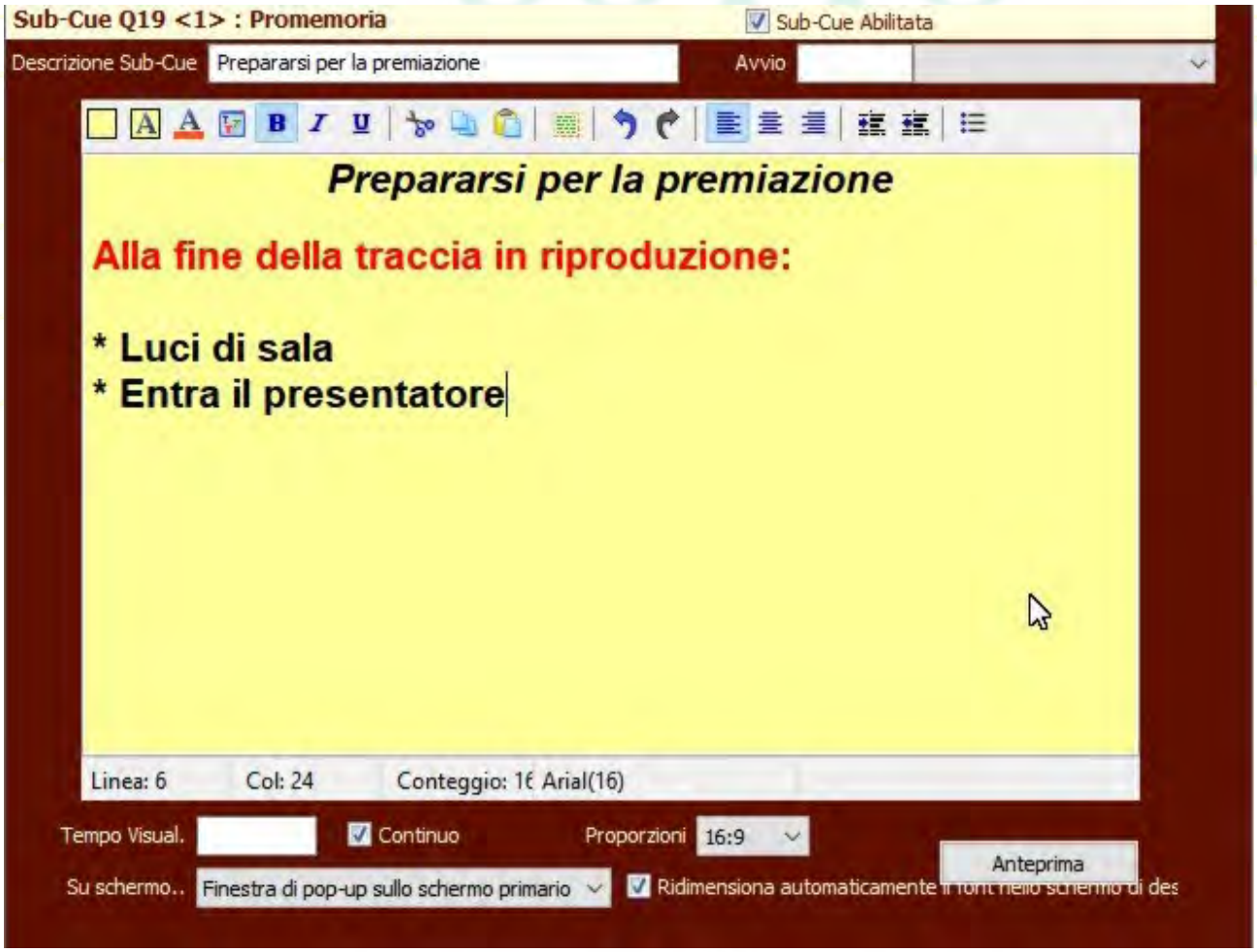
Cue Promemoria

Le Cue Promemoria sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

La Cue Promemoria sono delle Cue Nota 'Avanzate' e si comportano come normali cue/sub-cue in quanto il Promemoria viene visualizzato quando avviate la cue e chiuso quando la cue è completata. Sono utili per mostrare informazioni sulle attività non relative alle cue ma che volete ricordare all'operatore/tecnico che usa SCS. Se siete degli intrattenitori volendo potete anche visualizzare il testo da pronunciare, degli appunti o anche le liriche di una canzone (anche sincronizzandole con la musica).
Si possono inoltre usare per annunci da mostrare al pubblico, in sala, tipo annunci sullo spegnimento dei cellulari o divieto di effettuare riprese.
Sono presenti molte opzioni per la formattazione del testo e la possibilità di cambiare colori.

Per una Cue Promemoria, un pannello della sub-cue come questo verrà mostrato:



Un esempio come questo sopra può essere usato alla fine o in prossimità della fine della lista lista di cue per un evento, e questa Cue Promemoria può essere impostata per partire, mettiamo, 10 secondi prima della fine della cue precedente che magari è l'ultimo brano musicale. Questo farà in modo che 10 secondi prima della fine della musica e dello spettacolo il Promemoria di cui sopra verrà visualizzato in una finestra di pop-up.

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Promemoria

Promemoria: Nel campo di controllo principale inserite il testo che volete sia visualizzato. Se non avete già inserito una Descrizione della Sub-Cue, SCS utilizzerà i primi 40 caratteri di ciò che scrivete qui -come mostrato nell'esempio sopra.
Le opzioni di formattazione sono disponibili nella barra degli strumenti:

I tasti (da sinistra a destra) corrispondono a:

- Colore di sfondo del Promemoria
- Colore di sfondo del testo
- Colore del testo
- Selezione del Font e della Dimensione
- Grassetto
- Corsivo
- Sottolineato
- Taglia
- Copia
- Incolla
- Seleziona Tutto
- Annulla
- Ripeti
- Allinea a Sinistra
- Allinea al Centro
- Allinea a Destra
- Aumenta il rientro
- Diminuisci il rientro
- Lista puntata

Tempo di Visualizzazione e **Continuo**: Inserite il tempo per il cui volete che il Promemoria sia visualizzato nel campo **Tempo di Visualizzazione**, o selezionate **Continuo** se volete che sia mostrato continuamente fino a che la cue non viene fermata o chiusa. Le impostazioni di base di questi due controlli sono quelle dell'ultima volta in cui sono stati utilizzati.

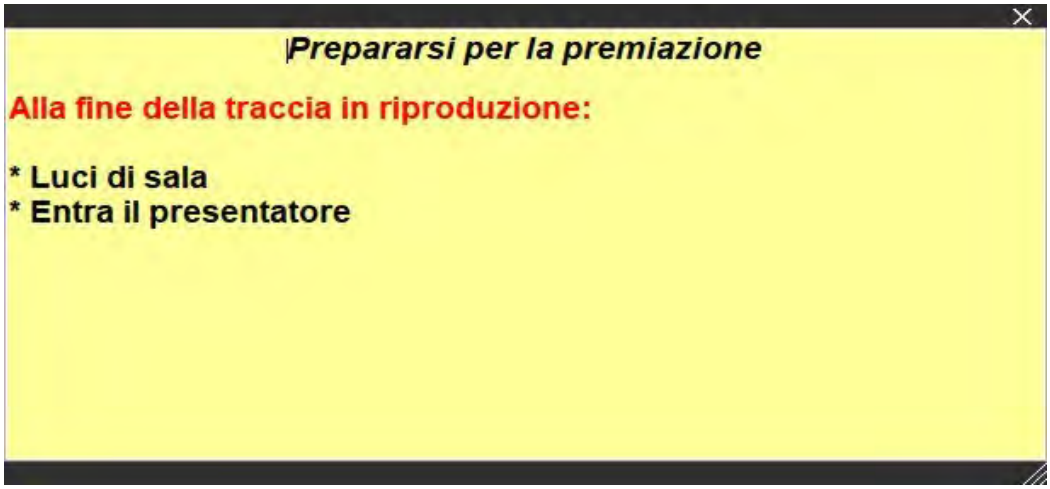
Aspect Ratio (Proporzione): Questo serve soprattutto per Promemoria che devono essere utilizzati in uno schermo secondario, per assicurarsi che la forma si adatti allo schermo e viene usato internamente per ridimensionare i Fonts (tipi di caratteri) nel caso che selezionate la proprietà **Ridimensiona i Font Automaticamente.**

Schermo di Destinazione: Selezionate dove volete che questo Promemoria sia visualizzato, Potete selezionare *finestra a pop-up nello schermo principale,* o *visualizzazione a tutto schermo sullo schermo <n>*.

Ridimensiona i Font Automaticamente nello schermo di destinazione: Questo serve soprattutto per Promemoria che devono essere utilizzato in uno schermo secondario. Se abilitato quando un Promemoria viene visualizzato SCS ridimensionerà il tipo di carattere secondo un fattore derivato dividendo l'altezza della destinazione per l'altezza del disegno originale del Promemoria. *Sebbene questo comando si applica anche alla visualizzazione come finestra nello schermo principale, forse troverete più efficiente* ***disattivarla*** *(togliendo la spunta) in tale caso.*

Anteprima: Questo vi permette di vedere come il Promemoria sarà visualizzato al momento dell'esecuzione, e regolare così la dimensione nel caso che sia visualizzato come finestra nello schermo principale. Ecco un esempio di tale finestra in anteprima:

TUTTO SOTTO CONTROLLO



Questo mostra *esattamente* come il Promemoria apparirà in esecuzione (escluso la posizione nello schermo). Per regolare la dimensione cliccate e trascinate il segno "///" in basso a destra. Per chiudere la finestra cliccate sulla "x". Potete anche muovere la posizione cliccando nella barra nera in alto (in un qualsiasi punto a sinistra della "x") e trascinando. Quando la chiudete SCS si ricorda le dimensioni quindi ogni Cue Promemoria ha le sue proprie dimensioni salvate.
Se la destinazione è uno schermo secondario allora l'Anteprima mostrerà il Promemoria a schermo pieno e sullo schermo di destinazione selezionato. Per cancellare l'Anteprima cliccate su **Annulla Anteprima** (che sarà lo stesso tasto).

Esecuzione

Le informazioni qui a seguito valgono solo per i promemoria visualizzati in una finestra pop-up nello schermo principale:
Quando una Cue Promemoria viene avviata sarà visualizzata proprio come mostrato prima nell'anteprima. SCS mostra sempre Cue Promemoria nell'ultima posizione (x e y dello schermo) salvata dall'ultima volta che una Cue Promemoria è stata visualizzata. Le dimensioni saranno quelle salvate per la cue in esecuzione. Potete trascinare il segno "///" per ridimensionarla ulteriormente ma SCS non salverà tale nuova dimensione mentre è in esecuzione nella Finestra Principale. Viceversa se spostate la posizione verrà ricordata per ogni altra Cue Promemoria seguente.

Se chiudete il Promemoria cliccando la "X" in alto a destra la finestra si chiuderà e con essa anche la cue. Se avviate una Cue Promemoria mentre un'altra è già visualizzata quest'ultima verrà chiusa.

Cue Vai A

Le Cue Vai A sono disponibili solo con **SCS Professional** e superiori.

Panoramica

Una Cue Vai A vi farà 'saltare' ad una nuova posizione nella lista. Questo vi permette di creare loop (anelli) con molte cue.

Usare le Cue Vai A è ben spiegato con questo semplice esempio. Supponete di avere le seguenti cue:

Q1 – Musica di pre-spettacolo - Playlist
Q2 – Cue Audio
Q3 – Cue di Invio Comando
Q4 – Cue Audio
Q5 – Cue SFR
Q6 – Cue Audio

Quando **Q6** è completata volete tornare alla **Q2**. Per fare questo create una **Q7** come Cue **Vai A** puntata su **Q2**. Quando Q7 è avviata, SCS salterà indietro a Q2 e la avvierà immediatamente.

Per una cue o sub-cue Vai A un pannello della sub-cue come questo verrà mostrato:

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Vai A

Cue Vai A: Selezionate una cue dalla lista a discesa come destinazione del 'salto'.

Suggerimento: Fermare le Cue 'Vai A': Le Cue 'Vai A' vengono normalmente usate in anelli di cue che contengono tempi di avvio automatico, in modo che il circolo di ripetizioni continui senza bisogno dell'intervento manuale dell'operatore. Per uscire da questo circolo potete usare una **Cue SFR** per dissolvere e fermare (o anche solo fermare) un file audio (o altro) all'interno dell'anello, e dovreste anche includere uno 'STOP' per la Cue Vai A.
Ecco un esempio preso da un file di un cliente SCS:

Cue	Pag...	Descrizione	Tipo di Cue	Stato	Attivazione	File / Info	Durata	Periferica
306		Vento sibilante	File Audio	Pronto	Manuale	Vento sibilante.wma	2:56.10	Front
310		Vento sibilante	File Audio	Pronto	Collegato	Vento sibilante.wma	2:56.10	Front
311+		Cambia livello di 310 (Vento sibilante)	Cambio Livello	Pronto	4.00 as 310	Change level/pan of 310	7.00	v:2
312+		Cambia livello di 310 (Vento sibilante)	Cambio Livello	Pronto	0.00 as 311	Change level/pan of 310	7.00	v:2
313		Vai a 311 (Cambia livello di 310 (Ve...	Vai alla Cue	Pronto	0.00 as 312	Vai a 311		
314		Fade Out Vento sibilante	Fade Out	Pronto	Manuale	Fade Out 306 310 313 (temp...	5.00	

Lo scopo di questo anello è produrre l'effetto di un vento sibilante che si muove nella sala, e lo si ottiene utilizzando delle Cue Cambio Livello che agiscono su un file Audio. La Cue 313 salta indietro alla prima di questa Cue Cambio Livello, il che mantiene l'audio continuamente in movimento nella sala. (Le Cue Cambio Livello contengono entrambe in effetti due sub-cue, una delle quali cambia il livello della cue 306 e l'altra il livello della 310).
Quando il 'vento sibilante' deve essere sfumato e fermato l'operatore avvia la Cue SFR 314. Questa Cue SFR contiene 'dissolvi in uscita e ferma' la cue 306 e 310 (le due Cue Audio) e l'azione 'ferma' per la 313 (la Cue Vai A). A quel punto la 313 sarà segnata come 'completata' e si eviterà che si avvii automaticamente ancora dopo la fine della 312.

Crediti: Grazie a John Hutchinson per questo esempio.

Cue Posizionamento

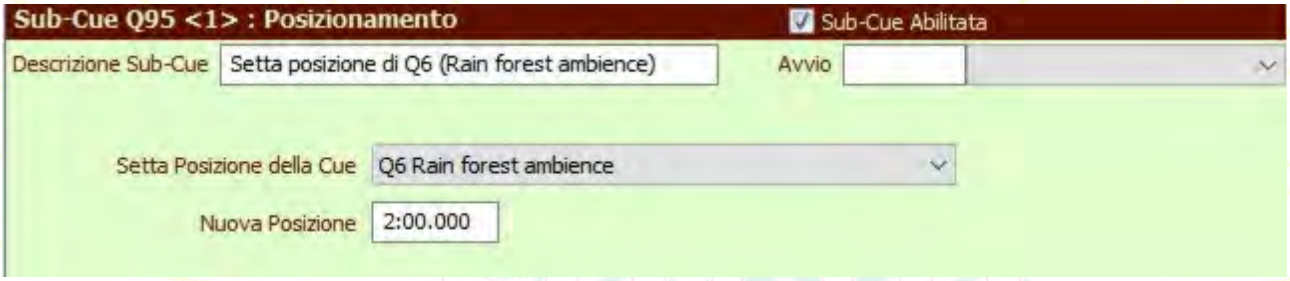
Le Cue Posizionamento sono disponibili solo in SCS Professional e superiori.

Panoramica

Una Cue Posizionamento vi permette di saltare ad una certa posizione all'interno della cue attualmente in esecuzione. Per esempio se **Q8** è un audio o video lungo ed è in esecuzione e volete saltare a 5:00, create una Cue Posizionamento **(Q9)** puntata su Q8 e con la **Nuova Posizione** 5:00.000. Quando Q9 viene avviata, Q8 salterà a 5:00.000, ne più ne meno come se aveste spostato il cursore di posizione. (Nei Video ci può essere un breve freeze (immobilità) nell'immagine in quando la ricerca della posizione nel video si svolge nel buffer di riproduzione. Questo sarà più evidente nei video ad alta definizione).

Nota: Come detto sopra, una **Cue Posizionamento** vi fa saltare ad una nuova pozione all'interno della Cue in Esecuzione (che in questo caso è la Target Cue). Se la Target Cue ha molte sub-cue l'azione 'Setta Posizione' agirà su *tutte* le sub-Cue Audio e Video/Immagine comprese. Nelle sub-cue Video/Immagine agirà solo sul primo video/immagine.
Come si può dedurre da quanto detto le **Cue Posizionamento** sono più indicate per agire su cue che hanno un solo file Audio o Video/Immagine o al più che hanno più file Audio ma che sono avviati tutti insieme.

Per una Cue o Sub-Cue Posizionamento un pannello della sub-cue come questo verrà mostrato:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Posizionamento

Cue Posizionamento: Selezionate una cue dalla lista a discesa come target di questa azione.

Nuova Posizione: Inserite la nuova posizione nel formato standard del tempo, <minuti>:<secondi>.<millesimi>. Potete omettere i caratteri non significativi. Per esempio se inserite solo 45 sarà interpretato come 45 secondi. Tuttavia il valore verrà visualizzato sempre completo.

Cue 'Chiama Cue'

Le Cue 'Chiama Cue' sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Questo tipo di cue viene usato per chiamare (richiamare) una Cue Richiamabile, ed è simile ad una Cue Scorciatoia (Avvio) salvo che l'azione viene attivata da questo tipo di cue (Cue 'Chiama Cue') e non da un tasto.

Ci sono due azioni disponibili nelle Cue 'Chiama Cue':

- Lo scopo principale di questo tipo di Cue è di richiamare un'altra cue, di solito una cue che volete usare molte volte in diversi punti della cue list, come per esempio settare una scena luci.
- Uno scopo secondario è permettervi di selezionare un banco di scorciatoie, anziché farlo con una scorciatoia da tastiera.

Per una Cue o Sub-Cue 'Chiama Cue' un pannello della sub-cue come questo verrà mostrato:

Vedete Cue Richiamabili per altri dettagli.

Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Richiama Cue

Richiama Cue: Selezionate una cue dalla lista a discesa per scegliere la cue da richiamare. La lista contiene solo le cue hanno il **Metodo di Attivazione** *Cue 'Chiama Cue'*.

Call Cue / Select Hotkey Bank

Action Required: This is the type of action you require, which may be either *Call Cue* or *Select Hotkey Bank*. The action you choose determines which field is displayed next.

Call Cue: This field is displayed if the **Action Required** is *Call Cue*. Select a cue from the drop-down list. The list contains only cues that have an **Activation Method** of *Call Cue* - see Callable Cue, A 'callable cue' is similar to a Hot Key (Trigger) Cue except that the cue is activated by *this* cue type ('Call Cue') rather than by a keyboard action.

Select Hotkey Bank: This field is displayed if the **Action Required** is *Select Hotkey Bank*. Select the required hotkey bank from the drop-down list. Note that SCS does *not* check if you have any cues that use the selected hotkey bank.

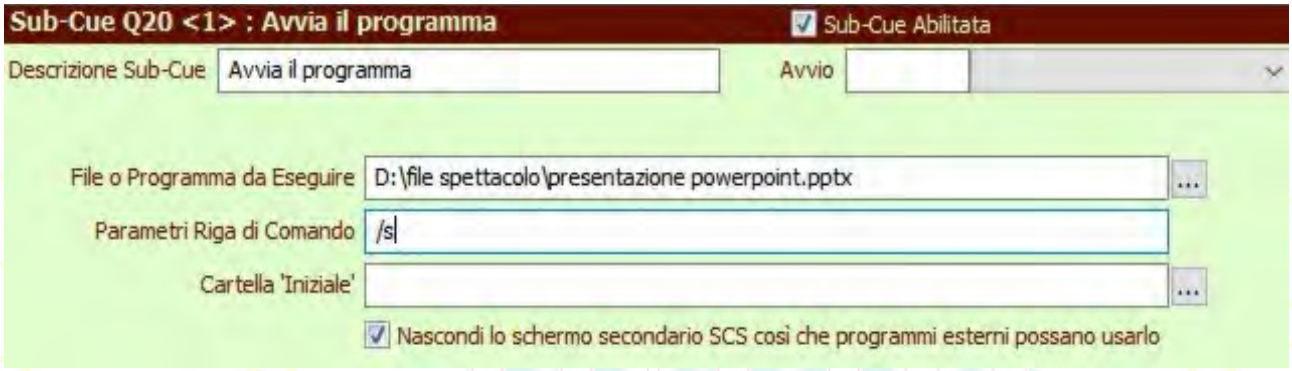
Cue Avvio Programma Esterno

Le Cue Avvio Programma Esterno sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Questo tipo di cue permette di Eseguire un programma esterno tipo Microsoft's *PowerPoint Viewer* direttamente dalla vostra lista di Cue SCS. Il programma esterno verrà eseguito in modo asincrono, cioè SCS non attenderà che il programma finisca ma vi permetterà di continuare con la riproduzione delle altre cue previste dalla vostra lista.

Per le Cue o Sub-cue Esegui Programma Esterno un pannello della sub-cue come questo verrà mostrato:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Esegui Programma

File o Programma da Eseguire: Usate il tasto sfoglia ("...") per selezionare un file o un programma da eseguire. Per esempio se scegliete un file Power Point il file verrà aperto dentro Power Point o Power Point Viewer (secondo dell'applicazione originalmente associata al tipo di file). (Tale assegnazione viene fatta in Windows e non dentro SCS).

Parametri della Linea di Comando: Se ne avete bisogno potete inserire qui dei parametri accettati dal programma esterno. Se inserite un nome di file in questo campo dovrà essere tra virgolette (").

Cartella di 'Avvio': Se il programma esterno richiede una cartella di avvio potete selezionarla qui. Normalmente sarebbe quella che contiene il file da eseguire. Usate il tasto Sfoglia ("...") per selezionarla.

> **Suggerimento:** Se uno qualsiasi dei tre campi su indicati contiene $(cue) allora SCS al momento dell'esecuzione lo sostituirà con il percorso completo del nome della cartella che contiene il File di Cue (.scs11) in uso. E' raccomandabile che teniate tutti i file di una produzione in questa cartella e che facciate uso della funzionalità di sostituzione $(cue) dovunque possibile.

Nascondi lo Schermo SCS secondario...: Se avete cue Video/Immagine nella vostra lista di cue e SCS trova un secondo monitor (o un videoproiettore) presente quando il programma viene eseguito, allora SCS apre una finestra nera nel secondo monitor per mostrare le cue video/immagine. Se volete eseguire *anche* qualcosa tipo Power Point Viewer in tale schermo allora selezionate **Nascondi lo** Schermo SCS secondario... Così facendo quella schermata nera di SCS sarà nascosta permettendo alla presentazione di Power Point di essere visualizzata. La finestra video/immagine (che per il momento contiene una schermata nera) rimarrà nascosta fino a che la prossima cue video/immagine verrà avviata.
Se state usando il secondo monitor per una *qualsiasi cosa* nella vostra produzione, raccomandiamo di attivare il **Modo Presentazione** in Windows. Vedete Settare il Vostro Video Proiettore Per Video e Immagini Statiche per altre informazioni.

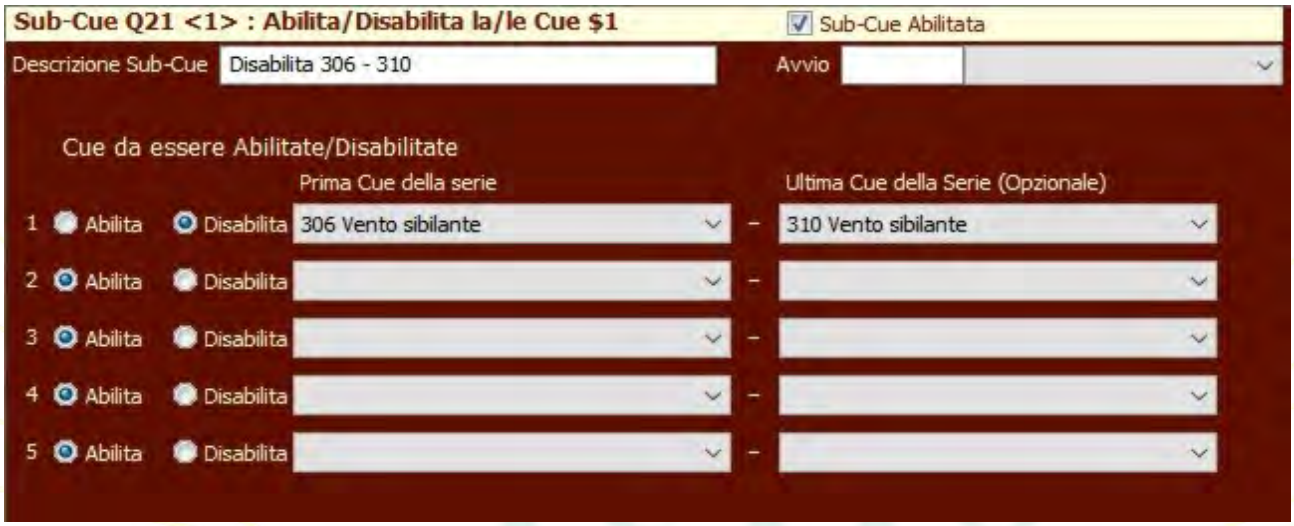
Cue Abilita/Disabilita

Le Cue Abilita/Disabilita sono disponibili solo con SCS Professional e superiori.

Panoramica

Questo tipo di cue vi permette di abilitare o disabilitare dinamicamente altre cue.

Per una Cue o Sub-Cue Abilita/Disabilita un pannello della sub-cue come questo sarà mostrato:



Proprietà e Controlli

Generale

Descrizione della Sub-cue: Inserite una descrizione per questa sub-cue. Potete lasciare questo campo vuoto e SCS creerà una descrizione di base.

Avvio Relativo: Questi sono campi comuni a tutti i tipi di sub-cue. Per i dettagli vedete *Avvio Relativo* in Cue Audio.

Cue Abilita/Disabilita

Abilita/Disabilita: Selezionate l'opzione richiesta sulla cue o serie di cue.

Prima Cue della Serie: Selezionate la cue che volete abilitare/disabilitare o la prima di una serie di cue da abilitare/disabilitare.

Ultima Cue della Serie: Lasciate vuoto se agirete solo su una cue, inserite l'ultima della serie se volete agire su una serie di cue.

> **Nota:** Fino a 5 cue individuali possono essere abilitate/disabilitate. L'unica verifica di validità applicata è che per ogni riga l'**Ultima Cue della Serie** (se inserita) non può essere precedente alla **Prima Cue della Serie**. E' permesso che serie definite in più righe si sovrappongano. SCS l'azione abilita/disabilita esattamente nell'ordine dato, dalla linea 1 alla linea 5. Quindi per esempio potete disabilitare Q20 - Q29 nella linea 1 e poi abilitare di nuovo Q25 nella linea 2.

L'azione abilita/disabilita qui descritta non influisce sul controllo **Abilitata** impostato nella Finestra Modifica. Se una cue abilitata in tale finestra viene disabilitata da una Cue Abilita/Disabilita apparirà comunque con il controllo spuntato, ovvero come cue **Abilitata**. Però nella Finestra Principale le cue disabilitate scompariranno dalla lista e se sono Cue Scorciatoia il corrispondente metodo di attivazione non funzionerà. Se poi queste cue vengono ri-abilitate, saranno di nuovo visualizzate e riprenderanno il loro pieno funzionamento.

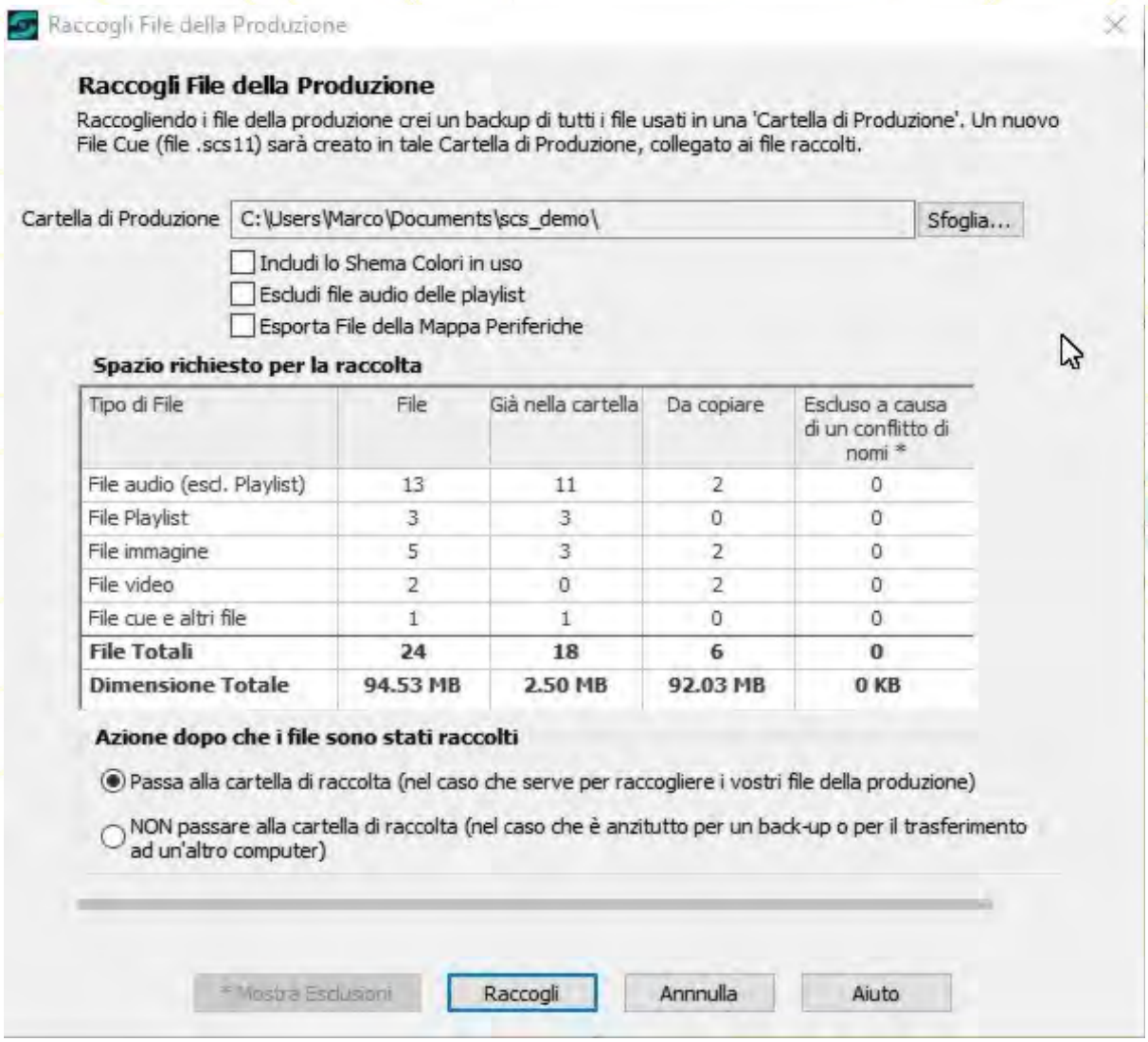
Raccogli i File della Produzione

Questa funzione vi offre un modo facile per raccogliere dentro una '**Cartella della Produzione**' tutti i file audio, video, immagine usati nella produzione. Questo semplifica anche il trasferimento della produzione ad un altro computer, tipo da casa al teatro. E' utile inoltre per proteggere i file da cambiamenti che potreste fare usando i file in altre situazioni al di là della produzione.

Una **Cartella della Produzione** è una cartella nel vostro computer che potete creare per contenere tutti i file della produzione. Per esempio, se la vostra compagnia teatrale produce *The Wizard of Oz* potreste nominare tale cartella *wizard*. In questa cartella manterrete il File di Cue SCS (in questo caso *wizard.scs11*) più la copia di tutti i file audio, video e immagine utilizzati nella produzione. Potete anche salvare lo schema colori (scs_colors.scsc) in questa cartella se volete ed esportare anche il file della mappa delle periferiche sempre nella stessa cartella. Altre informazioni su questo argomento saranno date più avanti.

Se preparate le vostre cue nel computer di casa e poi volete trasferirle nel computer del teatro tutto quello che vi basterà fare sarà copiare la cartella *wizard*. Con una chiavetta USB di capacità adeguata o tramite la rete, o masterizzando un CD/DVD sposterete con facilità l'intera produzione.

A tale scopo questa funzione SCS semplifica il processo di raccogliere tutti i file a cui ci si riferisce nell'esecuzione del File di Cue (il file .scs11 file) che state progettando.



Cartella della Produzione: Cliccate sul tasto **Sfoglia** *sia* per creare una nuova cartella dove volete o per scegliere una già esistente. Se usate **Raccogli i File della Produzione** per creare un back-up o per trasferire la produzione ad un altro computer potete anche scegliere un drive esterno o di rete.

Includi lo Schema Colori in Uso: Se questo controllo è selezionato allora lo schema colori correntemente in uso verrà salvato e incluso come file nell'insieme dei file salvati nella **Cartella della Produzione**. Altre informazioni su questo argomento le potete trovare più avanti.

Escludi i file audio delle Playlist: Se avete delle playlist per l'ingresso degli spettatori e per l'intervallo probabilmente comprendono

molti file audio e potreste *non* volerli includere tutti nella Cartella della Produzione. Selezionando questo controllo SCS quindi non copierà i file audio delle Playlist.

Esporta il file della Mappa della Periferica: La Mappa delle Periferica è pensata per essere specifica di ogni computer in quanto contiene la mappatura delle *periferiche 'logiche'* (tipo 'Fronte') verso le *periferiche fisiche* disponibili su quel certo computer. Essendo specifica per un certo computer tale Mappa è salvata in un file che non si trova normalmente insieme ai file della produzione, ma di preciso si trova nella cartella Windows—user—AppData\Roaming. Tuttavia se si vuole un backup completo della produzione o se trasferirete la produzione ad un computer che avrà una configurazione hardware uguale o simile allora **Esporta il file della Mappa della Periferica** diventa un opzione utile. Se selezionate questo controllo la raccolta di file copiati in un'unica cartella comprenderà anche una versione 'esportata' del File della Mappa delle Periferiche. Riferitevi a Mappa delle Periferiche per informazioni su come il file esportato viene usato per trasferire la produzione in un altro computer.

Spazio Richiesto per la Raccolta: Questa tabella riassume il numero e la dimensione totale dei file che saranno raccolti.

Azione dopo aver raggruppato i file: Se state raggruppando i file con lo scopo di averli in una sola cartella (che è ciò che raccomandiamo per le produzioni) allora la prima di queste opzioni sarà **Passa alla cartella della raccolta** dopo che i file saranno stati raccolti. Se raccogliete i file per un backup o per il trasferimento ad un altro computer allora selezionate **Non passare alla cartella della raccolta.**

Raccogli: Quando cliccate sul tasto **Raccogli** ogni file audio, video e immagine a cui il File di Cue si riferisce sarà copiato nella Cartella della Produzione (eccetto i file audio delle Playlist se avete scelto **Escludi i file audio delle Playlist).** Verrà copiato anche il File delle Cue (se necessario) in tale cartella e tutti i collegamenti saranno aggiornati con la nuova posizione dei file audio, video e immagine.

Annulla: Questo tasto può essere usato per chiudere la finestra senza effettuare la raccolta. Se avete già iniziato a raccogliere i file e volete abortire il processo cliccando **Annulla** il processo si fermerà prima dell'inizio della copia del prossimo file previsto dal processo.

Guida: Questo tasto mostra la qui presente guida.

Nota 1: Quando raccogliete i file, SCS controlla prima di copiarli che non ci sia già un file con lo stesso nome nella Cartella di Produzione scelta, in tal caso controlla se ha la stessa lunghezza e data di modifica. Se lunghezza e data di modifica sono diverse allora le cue che si riferiscono a questo file continueranno a puntare verso il file originale (che si trova fuori dalla Cartella della Produzione) e un messaggio di avviso verrà mostrato per permettervi di decidere come agire sui due file con lo stesso nome.

Nota 2: Se scegliete **Esporta il File della Mappa delle Periferiche** tale file sarà *sempre* esportato, anche se uno è già presente. Questo perché la versione già presente potrebbe essere non aggiornata.

Suggerimento: La situazione decritta qui a seguito può verificarsi facilmente se usate un programma come Windows Media Player (WMP) per portare traccie da un CD al computer senza essere connessi a internet. I file audio creati avranno nomi tipo '01 Track 1.wma', '02 Track 2.wma', etc, e se avete fatto la stessa operazione con diversi CD avrete parecchi file con lo stesso nome in cartelle diverse. Il modo di evitare questa situazione è usare un computer connesso a internet durante il salvataggio delle traccie da CD commerciali. Windows Media Player e la maggior parte dei software simili controlleranno per i database online e se trovano il CD useranno il nome effettivo della traccia. Sebbene, talvolta i database online siano sbagliati!

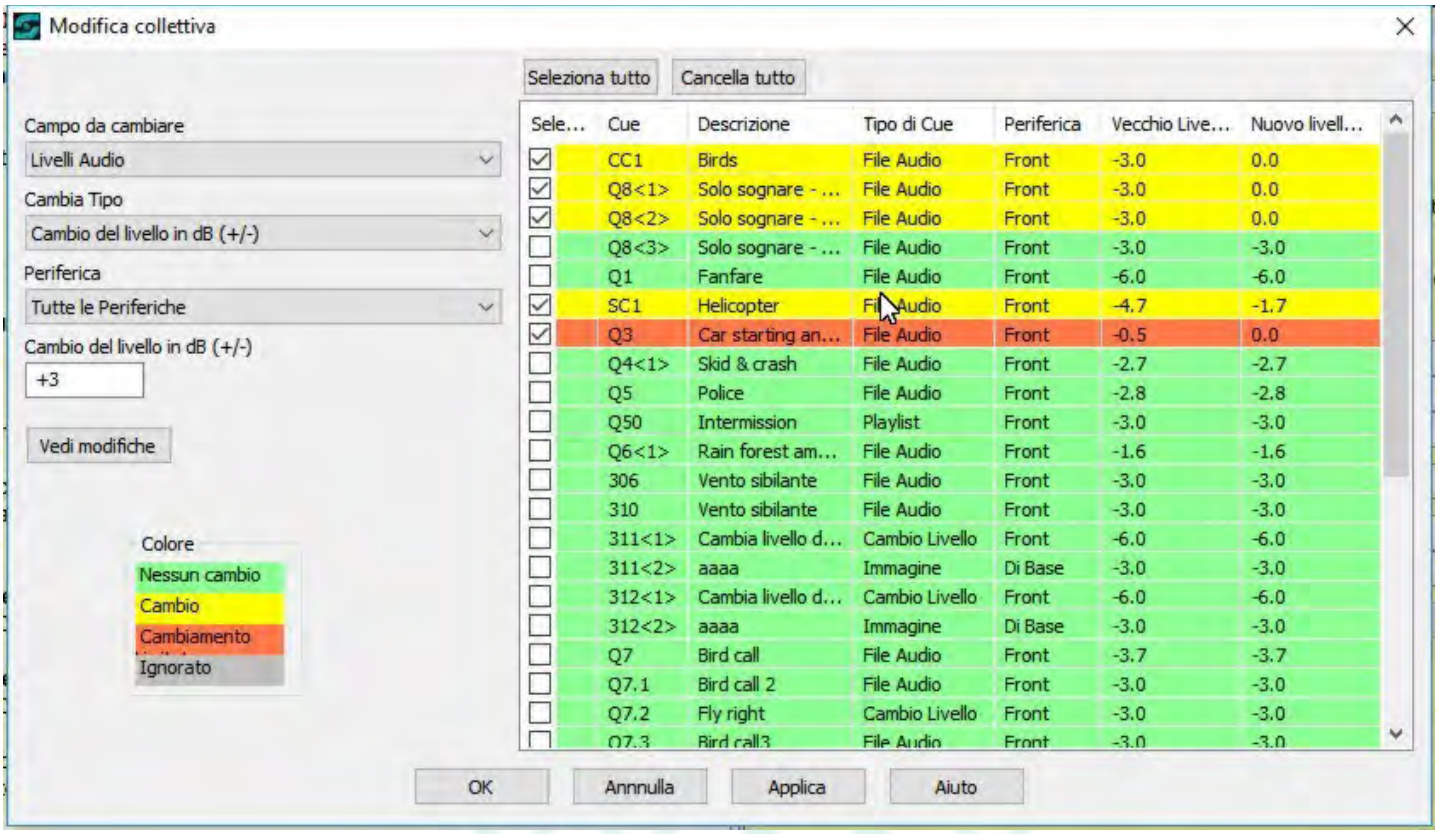
Salvare il vostro schema colore: Se state preparando una produzione per poi trasferirla potreste voler anche copiare lo schema colori che usate. Un modo di farlo è copiare il file **scs_colors.scc** da "Documenti" (o "Miei Documenti") nella corrispondente posizione del nuovo computer. Tuttavia se ci sono altre persone con altre produzioni che faranno lo stesso cancellereste lo schema colori di qualcun altro. Quindi è più utile mantenere tale file nella vostra Cartella di Produzione. Imposterete così il vostro scherma colori e nel trasferimento sarete certi che non andrete a influire su nessun altro schema di altre produzioni. Per includere tale file nella Cartella della Produzione, selezionate il controllo **Includi lo Schema Colori in uso** prima di cliccare **Raccogli.**
Vedete Modifica Schema Colori per altre informazioni.

Vedete anche: Portabilità (trasferire i vostri file ad un altro computer)

Modifica di una serie di Cue

La Modifica di una serie di Cue è disponibile solo con SCS Standard e superiori.

Questa funzionalità permette di cambiare il valore di un campo in tutte le cue selezionate.



Campo da Cambiare: Selezionate il campo che volete cambiare. Quando l'avete selezionato una lista di cue o sub-cue verrà visualizzata nella tabella principale di questa finestra e il valore corrente del 'Campo da Cambiare' sarà mostrato in '**Vecchio Valore**' (o **Vecchio Livello in dB**).

Periferica: Questa lista a discesa viene visualizzata solo se è importante rispetto al **Campo da Cambiare**, come per esempio *Livelli Audio*. La prima voce della lista è *Tutte le Periferiche*, quindi è seguita da tutte le periferiche impostate in Proprietà della Produzione Periferiche di Uscita Audio. Se avete almeno una cue Video allora la periferica *Di base* sarà aggiunta alla lista in quando il video attualmente riproducono l'audio con il servizio audio di base di Windows. Lo scopo di questa lista è di poter essere più selettivi con le informazioni visualizzate nella tabella principale. Per esempio se avete una periferica nominata 'Dietro' e la selezionate vi verranno mostrate solo le cue che utilizzano la periferica 'Dietro'.

Nuovo valore per questo campo/Cue Esclusiva: Questa combinazione è mostrata se selezionate *Cue Esclusiva* come **Campo da Cambiare**. Spuntate questo controllo se volete impostare le cue selezionate come *Cue Esclusiva*. Lasciatelo vuoto se non volete questa proprietà.

Nuovo valore per questo campo/Nascondi le Cue con Avvio Automatico: Questa combinazione viene mostrata se avete selezionato *Nascondi Cue con Avvio Automatico* come **Campo da Cambiare**. Spuntate questo controllo se volete *Nascondere le Cue Con Avvio Automatico* tra quelle selezionate. Lasciatelo vuoto se non volete questa proprietà.

Nuovo valore per questo campo per *Tipo di Dissolvenza in Entrata*, *Tipo di Dissolvenza in Uscita* e *Tipo di Cambio LIvello*: scegliete dalla lista a discesa per modificare il tipo di dissolvenza o di cambio livello per le cue selezionate.

Cambio del livello in dB (+/-): Questo campo è mostrato solo per i cambi del campo *Livello Audio*, anziché usare il campo 'Nuovo Valore'. Inserite la variazione voluta in dB iniziando con + o -. Per esempio inserite +3 per aumentare il livello di 3dB o -4.5 per diminuirlo di 4.5dB. *Dovete* inserire + o – all'inizio del campo. La variazione sarà fatta sul livello delle cue selezionate. Notate che le cue in lista comprendono Cue Audio, Video Cue, Cue Cambio Livello e Cue Playlist. Se un Cambio di Livello audio porterà il livello in dB fuori dall'intervallo consentito in SCS il livello verrà tagliato entro i limiti. L'intervallo usato in SCS va da -75dB (mostrato come -INF o il simbolo di infinito) fino a 0dB.

Nuovo Livello in dB: Questo campo viene mostrato solo per i cambi di *Livello Audio* e può essere usato *al posto di* **Cambio del livello in dB**. I due cambi si escludono a vicenda. Usate **Nuovo Livello in dB** se volete inserire il valore esatto in dB a cui volete le cue selezionate.

Vedi i Cambiamenti: Questo tasto viene visualizzato solo se il **Nuovo Valore** è mostrato come un campo testo, in quanto il tasto non è richiesto per cambiamenti di altro tipo. Questo è perché i cambiamenti fatti cambiando lo stato di un controllo o selezionando una voce da una lista possono essere visualizzati immediatamente come 'Nuovo' valore nella tabella principale. Cambi fatti a campi testo come quello in *Livelli Audio* dovrebbero sostituire il 'Nuovo' valore solo quando avete completato l'inserimento nel campo interessato. Cliccare il tasto **Vedi Cambiamenti** è un modo utile per indicare che avete finito il vostro inserimento, sebbene SCS effettivamente considererà l'inserimento completato se cliccate (o usate il tasto Tab) *altrove* fuori dal campo testo.

Durata di riproduzione totale delle Cue Audio abilitate: Questo campo di sola visualizzazione viene mostrato se selezionate *Cue Abilitate* come **Campo da Cambiare**. Se usate SCS per basi da usare con una band questo vi può aiutare a decidere quale traccia (cue) includere nello show. Abilitando e disabilitando cue questo campo si modificherà mostrando la durata totale solo di quelle abilitate. In quanto questo campo è stato pensato proprio per questo scopo il calcolo della lunghezza totale è in un certo modo semplificato ma è abbastanza accurato per lo scopo a cui è destinato. Il calcolo considera *solo* le cue con File Audio e ignora le cue Video/Immagine, Playlist, etc.... Solo le cue con avvio manuale e avvio automatico vengono considerate. Le cue Scorciatoia e Cue Temporizzate vengono ignorate. Per ogni cue *che viene inclusa* nel calcolo SCS esamina il File Audio e calcola il massimo (lunghezza della cue + tempo di avvio relativo della sub-cue). Questo è considerato come la durata di ogni cue ed SCS fa il totale di questi valori per tutte le cue abilitate al fine di determinare la **Durata di riproduzione totale delle Cue Audio abilitate**.

I cambiamenti hanno effetto solo su quelle cue o sub-cue che hanno il controllo **Selezionata** spuntato. I tasti **Seleziona Tutte** e **Cancella Tutte** vi permettono di spuntare o cancellare tutti i controlli di *tutte* le cue o sub-cue visualizzate.

> **Suggerimento:** I cambiamenti non vengono fatti fino a che non cliccate il tasto **Applica** o il tasto **OK**. Questo significa che potete vedere gli effetti dei vostri cambiamenti prima di applicarli e continuare a cambiare fino a quando non siete soddisfatti e solo quando siete pronti potrete applicare i cambiamenti (o Cancellare per annullare tutto).

Colore Chiave: Nella tabella principale di questa finestra i colori vengono usati per mostrare chiaramente cosa sarà cambiato quando cliccate il tasto **Applica** o il tasto **OK**. I colori usati sono i seguenti:

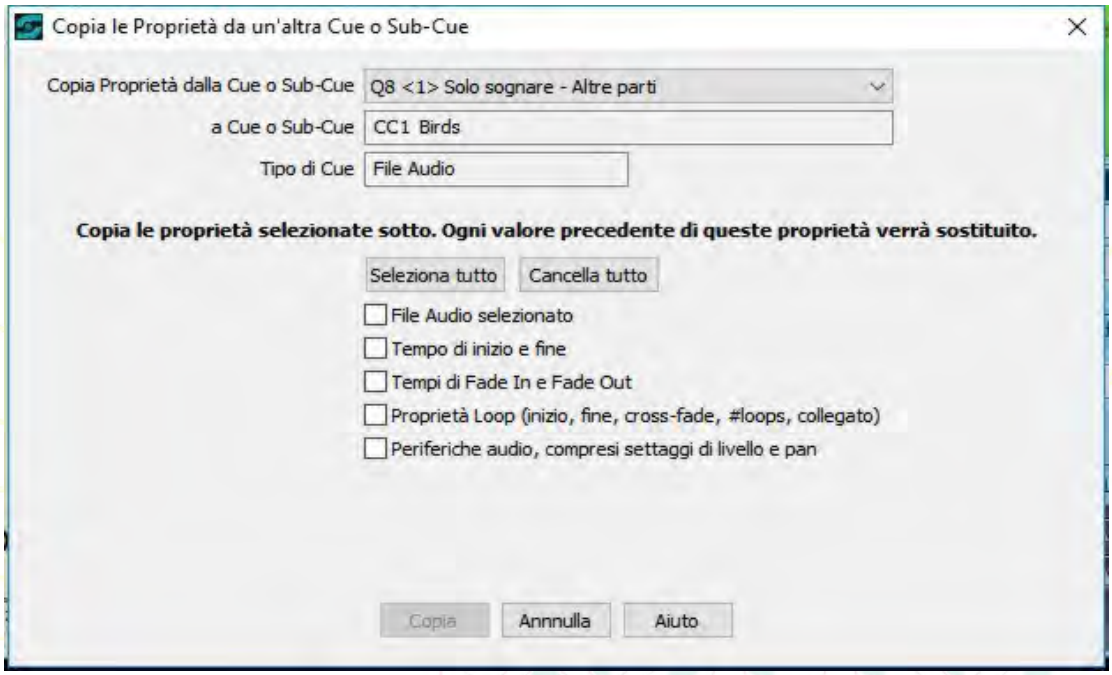
Nessun camb.	Questo colore indica che la voce non sarà cambiata o non è selezionata.
Cambiamento	Questo colore indica che la voce verrà cambiata
Camb. Limitato	Questo colore indica che la voce verrà cambiata ma che il cambiamento cade fuori dall'intervallo di valori consentito.

-

Copia le Proprietà da un'altra Cue o Sub-cue

Panoramica

Questo schermata vi permette di copiare le proprietà da un'altra cue o sub-cue nella cue o sub-cue correntemente aperta per la modifica. Per semplificare la spiegazione in questo argomento si userà sempre il termine 'cue' per intendere sia 'cue' che 'sub-cue'.
E' possibile copiare proprietà solo tra cue dello stesso tipo. Le proprietà che possono essere copiate (e così i controlli mostrati nella schermata) dipenderanno dal tipo di cue che è in modifica. Attualmente solo le **Cue Audio** e le **Cue Luci** sono supportate.
Ecco un esempio di schermata per **Copia Proprietà** di una **Cue Audio**:



In quanto questa schermata può essere aperta solo dalla Finestra Modifica, quando viene aperta la cue correntemente in modifica viene mostrata solo come campo non modificabile in **'nella Cue o Sub-cue'**, ed anche il **'Tipo di Cue'** viene mostrato con un campo di sola visualizzazione.

Controlli e Campi

Copia Proprietà da Cue o Sub-Cue: Questa lista a discesa conterrà ogni altra cue dello stesso **Tipo di Cue**. Selezionate la cue dalla quale volete copiare le proprietà.

Nella Cue o Sub-Cue: Come detto sopra questo è un campo di sola visualizzazione che mostra la cue attualmente in modifica e che sarà per questo la destinataria delle proprietà copiate.

Tipo di Cue: Come detto sopra questo è un campo di sola visualizzazione con il tipo di cue della cue correntemente in modifica. Il **Tipo di Cue** determina la lista delle proprietà disponibili per la copia e quindi i controlli che possono essere visualizzati. E al momento sono i seguenti:
Tipo di Cue: File Audio

1. File Audio Selezionato *
1. Tempi 'Inizio A' e 'Fine A'
2. Tempi di Dissolvenza in Entrata e in Uscita
3. Proprietà dei Loop ('Inizio A', fine, dissolvenza incrociata, n di ripetizioni, collegamento, loops, collegamenti)
4. Periferiche Audio, incluso impostazioni di livello e pan

Tipo di Cue: Luci

1. Impostazioni 'Tempo di Dissolvenza di Base' e 'Dissolvenza in Uscita Altre'

Copia: Copia le proprietà selezionate dove previsto e chiude la finestra. SCS fa alcune verifiche e può rigettare o ignorare alcune richieste. Per esempio se scegliete di copiare solo i tempi di 'Inizio A' e fine in un file audio e il tempo di fine è oltre la lunghezza dell'audio nella cue in modifica, SCS mostrerà un'avvertenza e non copierà queste proprietà. **Notate che ogni valore esistente nelle proprietà selezionate verrà sostituito.**

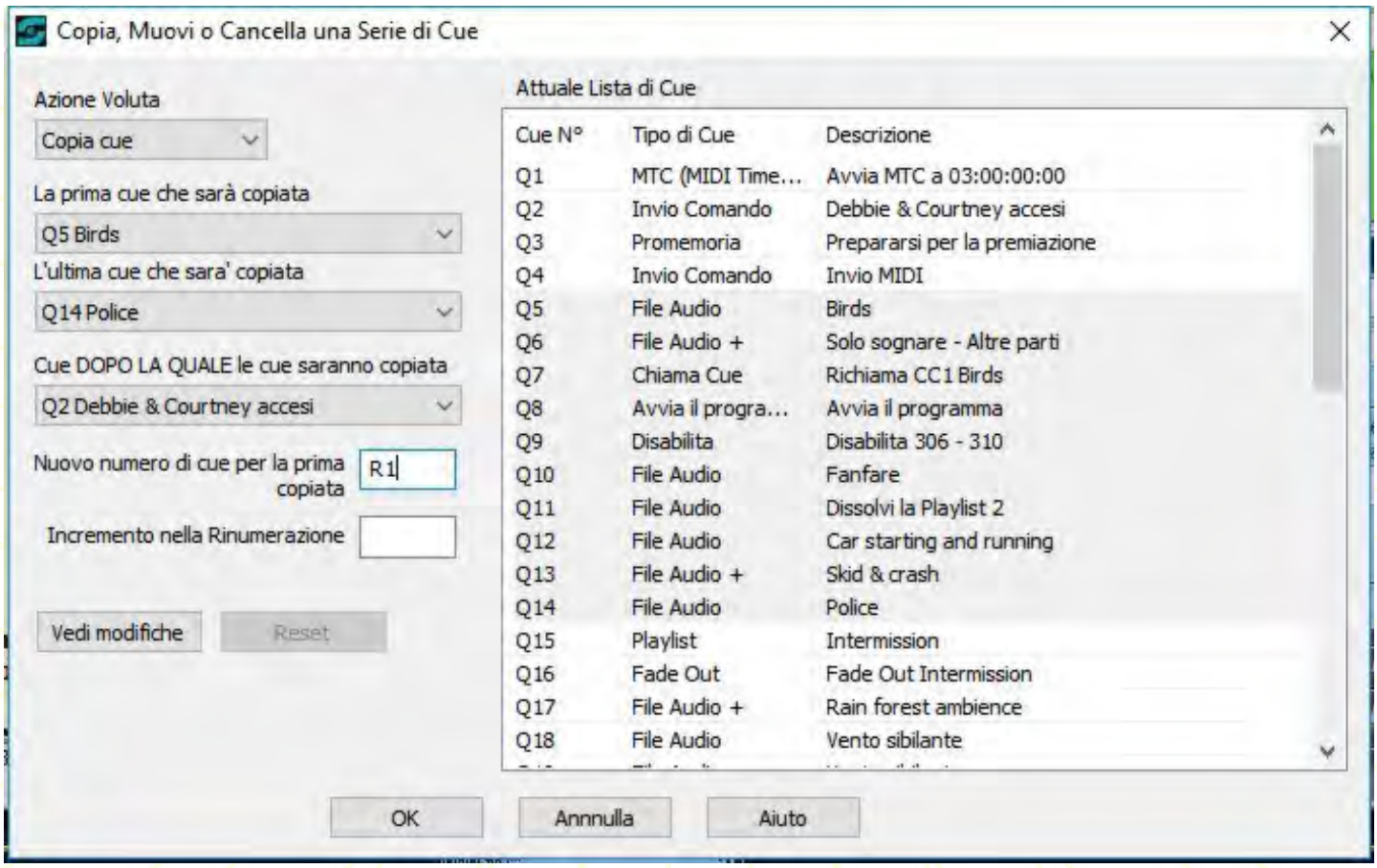
* Se scegliete anche *File Audio Selezionato* allora SCS copierà anche la *Descrizione della Sub-Cue*, che potrebbe di conseguenza anche cambiare la *Descrizione della Cue*.

Annulla: Chiude la finestra senza copiare alcuna proprietà.
Guida: Mostra questa guida.

Copia, sposta o Elimina una Serie di Cue

Panoramica

Questa schermata vi permette di copiare, muovere o eliminare una serie contigua di cue anziché dover agire su ognuna una per una. Per esempio, nella lista di cue mostrata sotto potete muovere Q1 - Q5 dopo Q9, o potete eliminare Q50 - Q50.1. Questa schermata in particolare mostra la copia di Q6 - Q9 nella posizione dopo Q2.
Per usare questa funzionalità, selezionate **Azione Voluta** e la **Prima** e **Ultima** cue della serie. Quindi selezionate o inserite altri campi come vi serve. Cliccate quindi su **Vedi Cambiamenti**. La **Lista di Cue Corrente** cambierà in **Lista di Cue Cambiata** e mostrerà come tale lista sarà una volta che i cambiamenti saranno confermati. Se non avete ottenuto il risultato voluto cliccate **Resetta**, fate quindi altre modifiche e tornate a cliccare **Vedi Cambiamenti**. Se volete quindi salvare questi cambiamenti cliccate **OK**. Se volete invece chiudere la finestra e annullare ogni cambiamento cliccate **Annulla**. Notate che non potete applicare i cambiamenti che non avete visualizzato cliccando su Vedi Cambiamenti. Ci sarà un messaggio di avviso se avete cliccato **OK** senza aver visualizzato i cambiamenti.
Potete agire solo su una serie di cue contigue per ciascuna azione 'Copia, sposta o Elimina una Serie di Cue'.



Controlli e Campi

Azione Voluta: Selezionate *Copia cue, sposta cue* o *Elimina cue* dalla lista a discesa. Di Base la scelta è *Copia cue* in quanto è la meno distruttiva in caso di click involontari. Dopo aver selezionato **Azione Voluta** i rimanenti controlli o campi saranno mostrati o nascosti secondo l'azione scelta. La **Lista delle Cue Corrente** verrà compilata.

Prima cue da copiare/muovere/eliminare: Selezionate la prima cue della serie da copiare, muovere o eliminare. Notate che la didascalia sui controlli viene modificata a secondo dell'Azione Voluta.

Ultima cue da copiare/muovere/eliminare: Selezionare l'ultima cue della serie da copiare, muovere o eliminare.

Suggerimento: Il modo più semplice per selezionare la serie di cue da copiare/muovere/spostare è selezionarle in gruppo nella **Lista delle Cue Corrente**. Per esempio la selezione mostrata sopra è stata fatta con un click su Q6 e poi shift-click su Q9.

Cue DOPO LA QUALE la serie sarà copiata/spostata: Questo controllo appare solo se si copia o sposta le cue. Selezionate la cue rispetto alla quale subito dopo sarà copiata o spostata la serie di cue selezionata. Per copiare o spostare la serie di cue all'inizio selezionate *Inizio dello Spettacolo*.

Nuovo numero per la prima cue copiata: Questo campo viene mostrato solo per la copia di cue. In questo caso le cue saranno copiate creando una nuova serie di cue aggiuntive per le quali si puòà scegliere da quale numero partire. Inserite il primo numero e SCS genererà tutti gli altri numeri a seguire (vedete il prossimo campo).

Incremento nella Numerazione: Questo campo viene mostrato solo per la copia di cue. Lasciatelo vuoto se vi stà bene che i numeri dati alle cue aumentino di '1'. Per un valore diverso inserite il numero voluto. Per esempio se volete delle cue che a partire da 10 siano numerate così: A10, A15, A20, etc allora metterete A10 in **Nuovo numero per la prima cue copiata..** e 5 in **Incremento nella Numerazione.**

Nuovo valore per questo campo/Cue Esclusiva: Questa combinazione è mostrata se selezionate *Cue Esclusiva* come **Campo da Cambiare**. Spuntate questo controllo se volete impostare le cue selezionate come *Cue Esclusiva*. Lasciatelo vuoto se non volete questa proprietà.

Nuovo valore per questo campo/Nascondi le Cue con Avvio Automatico: Questa combinazione viene mostrata se avete selezionato *Nascondi Cue con Avvio Automatico* come **Campo da Cambiare**. Spuntate questo controllo se volete *Nascondere le Cue Con Avvio Automatico* tra quelle selezionate. Lasciatelo vuoto se non volete questa proprietà.

Nuovo valore per questo campo per *Tipo di Dissolvenza in Entrata*, *Tipo di Dissolvenza in Uscita* e *Tipo di Cambio LIvello*: scegliete dalla lista a discesa per modificare il tipo di dissolvenza o di cambio livello per le cue selezionate.

Cambio del livello in dB (+/-): Questo campo è mostrato solo per i cambi del campo *Livello Audio*, anziché usare il campo 'Nuovo Valore'. Inserite la variazione voluta in dB iniziando con + o -. Per esempio inserite +3 per aumentare il livello di 3dB o -4.5 per diminuirlo di 4.5dB. *Dovete* inserire + o – all'inizio del campo. La variazione sarà fatta sul livello delle cue selezionate. Notate che le cue in lista comprendono Cue Audio, Video Cue, Cue Cambio Livello e Cue Playlist. Se un Cambio di Livello audio porterà il livello in dB fuori dall'intervallo consentito in SCS il livello verrà tagliato entro i limiti. L'intervallo usato in SCS va da -75dB (mostrato come -INF o il simbolo di infinito) fino a 0dB.

Nuovo Livello in dB: Questo campo viene mostrato solo per i cambi di *Livello Audio* e può essere usato *al posto di* **Cambio del livello in dB**. I due cambi si escludono a vicenda. Usate **Nuovo Livello in dB** se volete inserire il valore esatto in dB a cui volete le cue selezionate.

Vedi i Cambiamenti: Cliccate questo tasto per l'effetto che avranno questi cambiamenti. Tali cambiamenti saranno riportati nella lista di cue sulla destra ma ricordate che questi cambiamenti non sono ancora attivi -lo saranno quando cliccate **OK**. Cliccando **OK**, **Azione Voluta** e ogni altro controllo verranno disabilitati, ovvero bloccati. Per sbloccarli dovreste cliccare **Reset**.

Reset: Il tasto si abilita quando avete cliccato '**Vedi i Cambiamenti**'. Cliccandolo la schermata tornerà a com'era prima di aver cliccato '**Vedi i Cambiamenti**', in modo da poter cambiare ancora dei dettagli.

OK: Cliccate **OK** per applicare i cambiamenti e chiudere la finestra.

Annulla: Chiude la finestra senza copiare alcuna proprietà.

Guida: Mostra questa guida.

Avvertenza: Nota che quando si copiano le cue qualsiasi riferimento ad altre cue rimarrà invariato. Per esempio supponete di usare il File di Cue SCS Demo (mostrato nella schermata sopra) e copiate Q3 - Q5 nella posizione dopo Q9, 'numerando' le cue CA, CB e CC. La cue CC è una copia di Q5 che ha un avvio automatico di 2.5 secondi dopo la fine di Q4. Di conseguenza in CC l'attivazione sarà sempre 'avvio automatico 2.5 secondi dopo la fine di Q4'. Molto probabilmente vorrete cambiare Q4 in CB (o anche, in questo caso, in 'Cue Precedente'). Una situazione simile si ripete con la Sub Cue SFR in Q4 la quale ferma la Q3.

Trascina e Rilascia

Potete 'Trascinare e Rilasciare' i file da programmi esterni nella Finestra Modifica di SCS. Ci sono diversi punti che accettano file trascinati come potete vedere sotto. Per favore sappiate che SCS non ha controllo sull'ordine con cui tali file verranno Rilasciati – verranno rilasciati nell'ordine con cui vengono gestiti dalle API Windows.

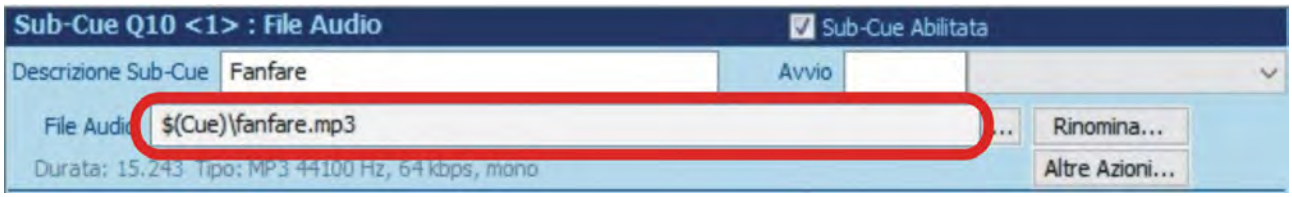
Potete anche trascinare e rilasciare la cue attualmente selezionata in un'altra posizione nella lista delle cue. Non potete farlo con una sub-cue solo con le cue (trascinando di conseguenza tutte le sue sub-cue).

La Lista Cue della Finestra Editor

Quando trascinate file nella Lista di Cue della Finestra Modifica (mostrata sopra), muovendo il mouse sulla lista di cue la voce sotto il puntatore verrà evidenziata. Per esempio nell'esempio sopra "Q1 Fanfare" è evidenziata. Quando rilasciate il tasto del mouse SCS crea una cue DOPO la voce che era evidenziata. Quindi nell'esempio sopra verrà creata tra Q1 e Q2.
SCS accetta file audio, video e immagine. Per i file audio se trascinate e rilasciate un solo file SCS creerà una Cue Audio con quel file. Se trascinate e rilasciate più file SCS mostrerà un messaggio per chiedere se volete creare diverse Cue Audio o una sola Cue Playlist.

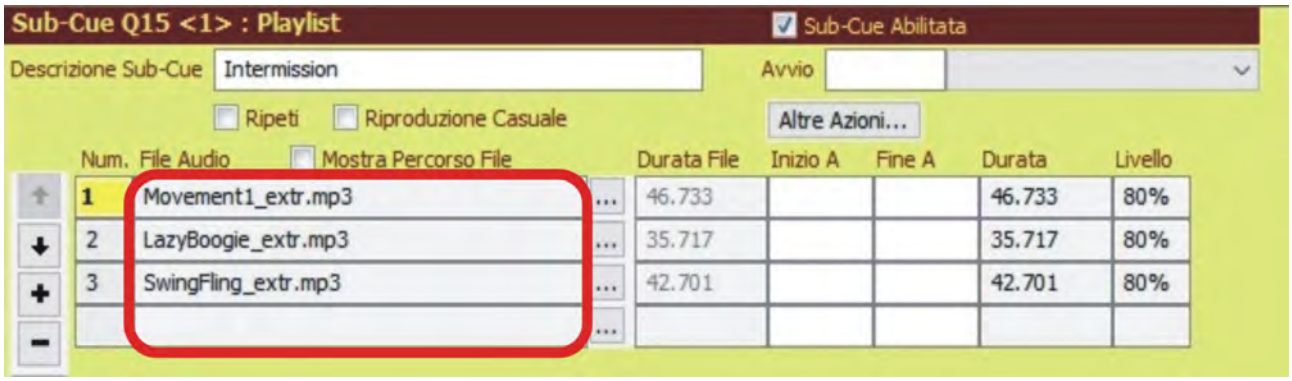
Per i file video/image, se trascinate e rilasciate un file video/immagine SCS creerà una Cue Video/Image con quel file. Se trascinate e rilasciate più file SCS mostrerà un messaggio per chiedervi se volete creare diverse Cue Video/Image o una sola Cue Video/Image contenente tutti i file video/immagine rilasciati.

Cue Audio



Quando modificate una Cue Audio potete trascinare e rilasciare un singolo file audio nel campo “File Audio” per sostituire il file correntemente in uso. Se trascinate più file SCS prenderà in considerazione solo il primo.

Cue Playlist



Quando modificate una Cue Playlist potete trascinare e rilasciare file audio nella lista "File Audio" e aggiungerli così alla Playlist. Una linea continua nera indica dove sarà aggiunto il file trascinato.

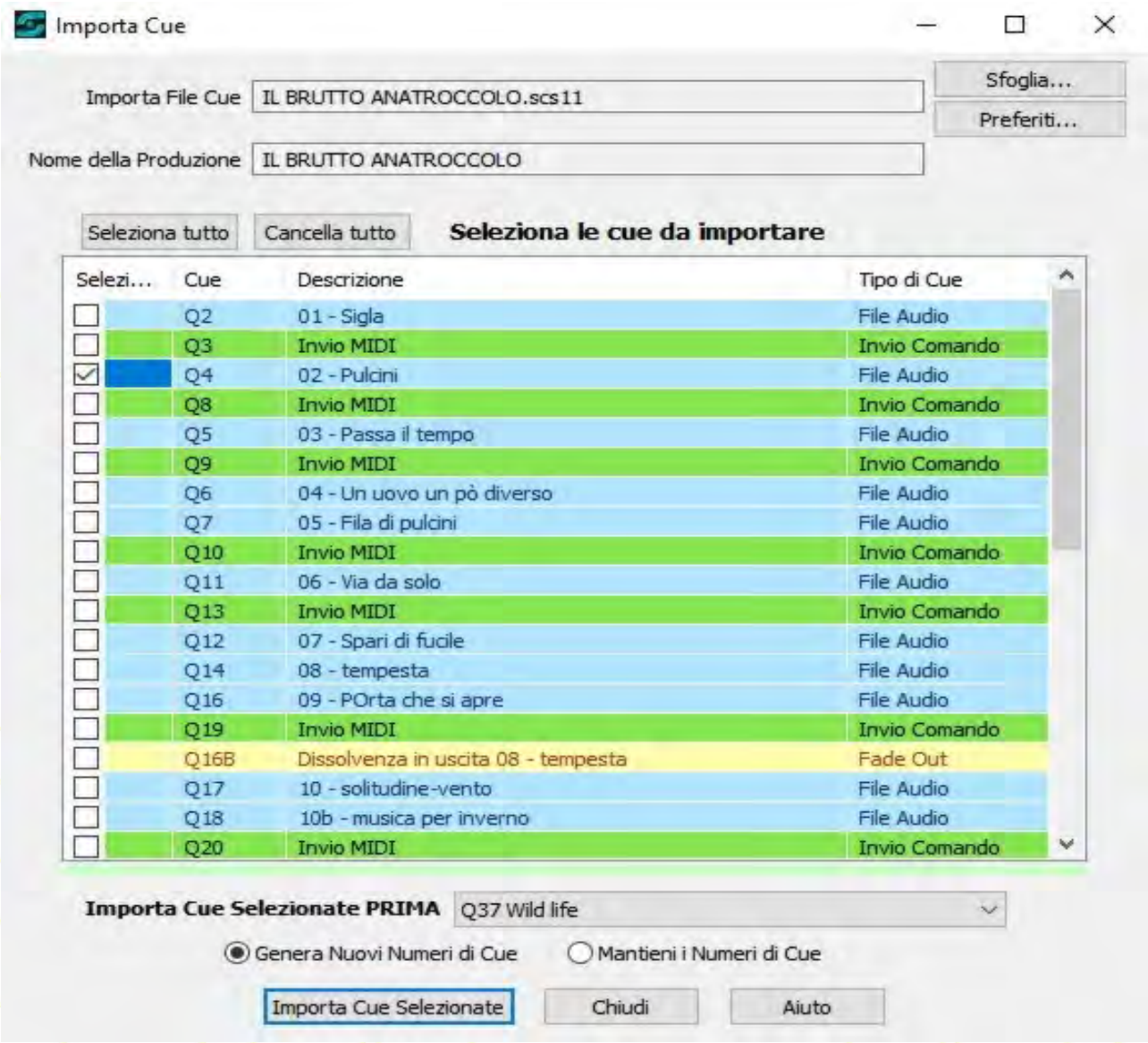
Cue Video/Immagine

Quando modificate una Cue Video/Image potete trascinare e rilasciare video e immagini nella "Timeline". Una linea continua verticale nera vi indicherà dove il file verrà rilasciato.

Torna ad Avviare e Usare la Finestra Modifica

Importa Cue da un altro File di Cue SCS

Questa funzione vi permette di copiare nel vostro File di Cue in uso delle cue prese da un altro File di Cue (i file .scs11). Quando viene aperta la finestra **Importa Cue** potete cliccare sul tasto **Sfoglia** o **Preferiti** per trovare il File di Cue SCS che contiene le cue che volete importare. Una volta selezionato il file si vedrà una finestra come questa:



Importa File di Cue: Questo è il nome del file appena selezionato. Potete scegliere un altro file se volete ripetendo l'operazione di cui sopra.

Nome della Produzione: Questo campo di sola visualizzazione mostra il 'Nome della Produzione' derivato dalle Proprietà della Produzione del file da cui importerete le cue.

Selezionate le Cue da Importare: Una lista di cue presenti nel file verrà visualizzata in modo simile a come le cue sono mostrate nella Finestra Principale, con lo stesso schema colori per esempio, con il '+' se la cue ha più di una sub-cue. Non si possono vedere le sub-cue- Per selezionare quelle che volete importare spuntate il quadratino di controllo (**Seleziona**). Oppure potete usare i tasti **Seleziona Tutte** e **Cancella Tutte** sopra la lista.

Suggerimento: Se volete vedere più cue senza dover scorrere in basso continuamente potete ridimensionare questa finestra. SCS si ricorda tra le varie sessioni l'ultima posizione e dimensione usate per questa finestra.

Importa le cue selezionate PRIMA: Questo indica la posizione in cui le cue verranno copiate. Di base questa posizione è la cue attualmente selezionata nella Finestra Modifica. Potete cambiare tale posizione e scegliere un'altra cue o scegliere **Fine** se volete importare le cue alla fine della vostra lista di cue.

Genera Nuovi Numeri di Cue o **Mantieni i Numeri delle Cue**: I numeri delle cue nel vostro file di importazione non hanno alcuna relazione con i numeri delle cue nel vostro file in uso ed alcuni possono essere anche uguali (potrebbe esserci per esempio Q1 in tutti e due i file). Scegliendo **Genera Nuovi Numeri di Cue** (che è la scelta di base) quando le cue saranno importante prenderanno un nuovo numero generato utilizzando il solito metodo per l'assegnazione dei numeri alle cue. Viceversa se avete nomi speciali di cue per ogni diversa produzione, ad esempio per la canzone *Memory* potreste avere una serie di cue nominate MEM1, MEM2, etc. In questo caso potrebbe servirvi di mantenere le etichette così come sono pertanto selezionerete **Mantieni i Numeri delle Cue**.

Importa Le Cue Selezionate: Questo tasto non sarà abilitato fino a che non avete selezionato una o più cue da importare. Quando cliccate questo tasto avverrà l'importazione, ma siate attenti ad alcune cose:

- I numeri delle cue saranno generati automaticamente se avete scelto **Genera Nuovi Numeri di Cue**.
- Se importate una cue (tipo Q2) che è impostata per avviarsi automaticamente rispetto al tempo di avvio o fine di un'altra cue (tipo Q1) e *non* avete scelto di importare anche quest'ultima allora la cue che aveva l'avvio automatico sarà re-impostata ad avvio manuale. Tuttavia verrà visualizzato un avviso in questi casi e potrete cancellare l'operazione se volete includere anche la cue interessata (in questo esempio la Q1) e mantenere la loro relazione.
- Se importate una Cue Scorciatoia (tipo HK60 attivata dal tasto “Z”) ma quel tasto è già in uso nel File di Cue corrente, allora la cue (nel caso la HK60) sarà re-impostata ad avvio manuale. Tuttavia verrà visualizzato un avviso in questi casi e potrete cancellare l'operazione, se volete.
- Ogni File di Cue SCS ha una lista di periferiche disponibili dentro le Proprietà della Produzione. I nomi usati quindi possono cambiare tra le varie produzioni, soprattutto perché tali periferiche hanno anche un nome 'logico' che si riferisce a dettagli della produzione in cui vengono usate. Questo significa che importando cue da un altro file è possibile che una o più cue abbia dei riferimenti a periferiche che sono definite nelle Proprietà della Produzione del vostro File di Cue corrente. SCS proverà quindi a creare nomi di periferiche nelle vostre attuali Proprietà della Produzione. Qualsiasi nome di periferica già esistente ma non utilizzata dalle cue in uso sarà rimosso. Questo approccio semplifica molto la costruzione di file di nuovi spettacoli da una 'lista master'. Potreste infatti avere una 'lista master' con una mezza dozzina di periferiche nominate, nessuna delle quali è 'Front'. Per creare un nuovo show da quella lista potete creare un *nuovo* File di Cue e poi importare le cue che vi servono dalla 'lista master'. In quanto creando il nuovo File di Cue avrà automaticamente inserito una periferica con il nome 'Front' l'importazione toglierà questa periferica e setterà le periferiche secondo la vostra 'lista master'.

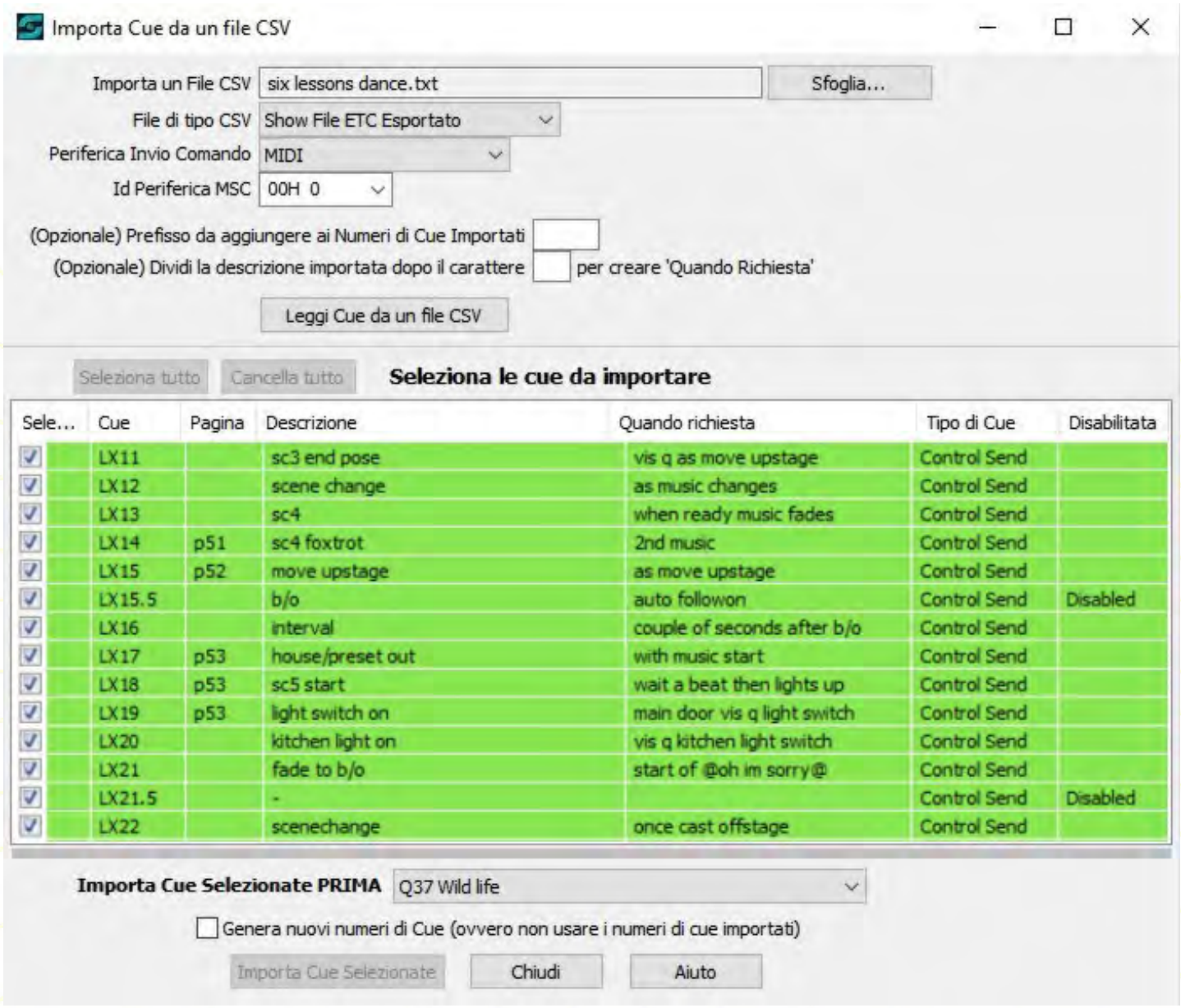
Una volta completata l'importazione un messaggio sarà visualizzato per confermare il numero di cue importate. Una volta confermato questo messaggio la finestra **Importa Cue** si chiuderà.
Ritornando alla Finestra Modifica ci raccomandiamo di cliccare su **Salva** per registrare i vostri cambiamenti (ovvero le cue importate) oppure potete raccogliere i file nella **Cartella della Produzione**. Raccogliendo i file in questo modo saranno copiati anche i file audio delle nuove cue importate.

Chiudi: Questo tasto serve a chiudere la finestra senza procedere all'importazione.

Guida: Questo tasto mostra la presente guida.

Importa Cue da un File CSV

Con questa funzione potete copiare nel vostro File di Cue in uso delle cue selezionate prese da un file CSV (Comma Separated Value – un file di valori separati da virgola). Questa funzione fu progettata per gestire i file show ETC che sono esportati appunto nel formato CSV.



Le cue mostrate nella schermata qui sopra (cue LX11 - LX22) sono state importate dalle seguenti linee del file 'six dance lessons.csv':

1,Cue,1,11,,sc3 end pose;vis q as move upstage,3,0,6,0,3,0,3,0,3,0,6,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,12,,scene change;as music changes,10,0,7,0,10,0,10,0,10,0,10,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,13,,sc4;when ready music fades,8,0,15,0,8,0,8,0,8,0,17,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,14,,p51 sc4 foxtrot;2nd music,6,0,20,0,6,0,6,0,6,0,20,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,15,,p52 move upstage;as move upstage,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,4,,,,,,F3,,,,,,
1,Cue,1,15.5,,b/o;auto followon,4,0,4,0,4,0,4,0,4,0,6,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,16,,interval;couple of seconds after b/o,8,0,8,0,8,0,8,0,8,0,8,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,17,,p53 house/preset out;with music start,,,,,,,,,,14,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,17,1,,10,2,10,2,10,2,10,2,10,2,14,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,17,2,,8,0,8,0,8,0,8,0,8,0,8,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,18,,p53 sc5 start;wait a beat then lights up,3,0,3,0,3,0,3,0,3,0,3,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,19,,p53 light switch on;main door vis q light switch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,20,,kitchen light on;vis q kitchen light switch,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,21,,fade to b/o;start of @oh im sorry@,3,0,10,0,3,0,3,0,3,0,10,,,,,,F8,,,,,,
1,Cue,1,21.5,,,5,0,5,0,5,0,5,0,5,0,7,,,,,,,,,,,,
1,Cue,1,22,,scenechange;once cast offstage,2,0,3,0,5,0,5,0,5,0,2,,,,,,,,,,,,

Importa File CSV: Cliccate il tasto **Sfoglia** per selezionare il file CSV che volete importare. Sebbene siano mostrati solo il nome del file e l'estensione, quando passate con il puntatore sul campo una riga di testo apparirà mostrando l'intero percorso del file.

Tipo di File CSV: Selezionate il tipo di file che volete importare. Se volete importare un tipo di file che non è compreso nella lista, contattate il supporto SCS con i dettagli del tipo di file e valuteremo la possibilità di includere quel tipo nella lista. Notate che la riga di testo mostrata quando passate con il puntatore del mouse sopra il nome mostrerà alcune informazioni sul tipo di cue che saranno generate.

Periferica di Invio Comando (mostrato solo se richiesto dal tipo di file selezionato): Per i File Show ETC esportati questa periferica deve essere la periferica di uscita MIDI definita in Proprietà della Produzione che sarà poi usata per inviare messaggi di Invio Comando MIDI alla vostra console luci ETC. Se non avete settato questa periferica chiudete la finestra e procedete prima all'impostazione di quella periferica.

Id Periferica MSC (mostrato solo se richiesto dal tipo di file selezionato): Per i File Show ETC esportati SCS genererà un messaggio MSC (MIDI Show Control) nelle Cue di Invio Comando. Selezionate l'Id periferica MSC che il software della console luci ETC potrà riconoscere.

Prefisso da aggiungere ai Numeri delle Cue Importate: Questo campo opzionale può essere usato per aggiungere un prefisso comune ai numeri delle cue. Per esempio i numeri delle cue del file CSV mostrato prima sono soltanto numerici (1, 1.5, 2, etc), ma è stato impostato il prefisso LX. Questo significa che quando le cue saranno importate in un File di Cue SCS le cue luci saranno subito riconoscibili dalle altre grazie al prefisso LX.

Diviti la Descrizione Importata dopo il carattere [ ] per creare 'Quando Richiesta': In questo campo potrete inserire una 'Descrizione' e 'Quando Richiesta' nella descrizione o etichetta della cue sorgente, come nel campo 'Label' di ETC. Specificando il carattere separatore qui farà in modo che SCS divida il campo importato all'altezza di quel carattere. Solo un carattere può essere inserito ma notate che SCS taglierà ogni spazio precedente o successivo quando salva le parti componenti. Se il carattere separatore non viene trovato nel campo importato allora tutto il campo sarà salvato solo come 'Descrizione'.

Pagina: Per settare il campo Pagina uno dei componenti della Label di ETC deve iniziare con 'p' o 'P' ed essere seguito da uno o più numeri senza spazi o altri caratteri non numerici. In altre parole, SCS cerca una 'parola' che sembra un numero di pagina, tipo P5 o P12. Vedete la cue luci 14 nell'esempio sopra in cui p51 è inserito all'inizio del campo 'Label' e viene importato da SCS nel campo 'Pagina'.

Disabilitata: Una cue importata sarà disabilitata se la cue luci è destinata ad essere avviata automaticamente nella console luci. Questa condizione viene dedotta dal fatto che la cue *precedente* ha un valore non vuoto nel campo 'Segue' (colonna W).Vedete la cue luci 15 nell'esempio precedente in cui ha F3 nella colonna W, rendendo così la cue 15.5 disabilitata.

Leggi le Cue dal File CSV: Cliccate questo tasto per mostrare la lista di cue, o aggiornarla, in questa finestra. Se cambiate uno dei qualsiasi campi suddetti (per esempio il Prefisso) cliccando questo la lista si aggiornerà.

Selezionate le cue da Importare: Una lista delle cue che saranno generate dall'importazione del file verrà visualizzata in modo simile a come le cue sono mostrate nella Finestra Principale, con lo stesso schema colori per esempio, con il '+' se la cue ha più di una sub-cue. Non si possono vedere le sub-cue- Per selezionare quelle che volete importare spuntate il quadratino di controllo (**Seleziona**). Oppure potete usare i tasti **Seleziona Tutte** e **Cancella Tutte** sopra la lista.

Suggerimento: Se volete vedere più cue senza dover scorrere in basso continuamente potete ridimensionare questa finestra. SCS si ricorda tra le varie sessioni l'ultima posizione e dimensione usate per questa finestra.

Importa le cue selezionate PRIMA: Questo indica la posizione in cui le cue verranno copiate. Di base questa posizione è la cue attualmente selezionata nella Finestra Modifica. Potete cambiare tale posizione e scegliere un'altra cue o scegliere **Fine** se volete importare le cue alla fine della vostra lista di cue.

Genera Nuovi Numeri di Cue o **Mantieni i Numeri delle Cue**: I numeri delle cue nel vostro file di importazione non hanno alcuna relazione con i numeri delle cue nel vostro file in uso ed alcuni possono essere anche uguali (potrebbe esserci per esempio Q1 in tutti e due i file). Scegliendo **Genera Nuovi Numeri di Cue** (che è la scelta di base) quando le cue saranno importante prenderanno un nuovo numero generato utilizzando il solito metodo per l'assegnazione dei numeri alle cue, salvo che abbiate specificato un **Prefisso** nel qual caso verrà usato per generare la numerazione.

Suggerimento: Se state importando cue luci è raccomandabile che specifichiate un **Prefisso da aggiungere ai Numeri delle Cue Importate** (tipo LX), e lasciate *vuoto* **Genera Nuovi Numeri di Cue.** Se il vostro file CSV ha delle cue con una 'Label' che già contiene un prefisso allora non avrete bisogno di specificarne uno in questa finestra a meno che non decidiate di generare comunque una nuova numerazione delle cue.

Importa Le Cue Selezionate: Questo tasto non sarà abilitato fino a che non avete selezionato una o più cue da importare. Quando cliccate questo tasto avverrà l'importazione.
Una volta completata l'importazione un messaggio sarà visualizzato per confermare il numero di cue importate. Una volta confermato questo messaggio la finestra **Importa Cue** si chiuderà.
Ritornando alla Finestra Modifica ci raccomandiamo di cliccare su **Salva** per registrare i vostri cambiamenti (ovvero le cue importate).

Chiudi: Questo tasto serve a chiudere la finesta senza procedere all'importazione.

Guida: Questo tasto mostra la presente guida.

Configurare le Labels (Etichette) ETC per ogni Cue Luci

Il progettista luci sarà responsabile di configurare gli attributi delle Label ETC per ogni cue luci. Questo permetterà che le informazioni 'numero pagina', 'descrizione della cue' e 'quando richiesta' possano essere 'individuate' e trasferite nella Produzione SCS. Queste informazioni verranno poi visualizzate in colonne separate nella Finestra Principale SCS.

Formato della Label ETC
Configurate gli attributi della Laber per ogni cue usando il seguente formato:
<Numero Pagina> <Descrizione della Cue> ; <Quando Richiesta>

Numero della Pagina: Il numero della pagina della cue nella forma **Pnn** o **pnn** seguito da uno spazio.

Descrizione della Cue: Una breve descrizione della cue, per esempio *Atto 1, Scena 3*
La descrizione della cue è seguita da un punto e virgola. Questo separa la Descrizione dal campo Quando Richiesta.

Quando Richiesta: Una breve nota su quando la cue è richiesta, per esempio *quando George entra da Sinistra.*

Esempi
p12 Act 1, scene 3; On cue from SM
P24 Stage up; as he enters and switches lights on
p34 Blackout; …so that's goodbye then…
Example of applying a label to a cue on the ETC console
[Cue]<n>[Label]p12 Act 1, scene 3; On cue from SM [Enter]

Esportare Cue ETC Show in SCS

1. Inserite una USB in una delle porte della console ETC
2. Premete il tasto **[Displays] (Visualizza)**.

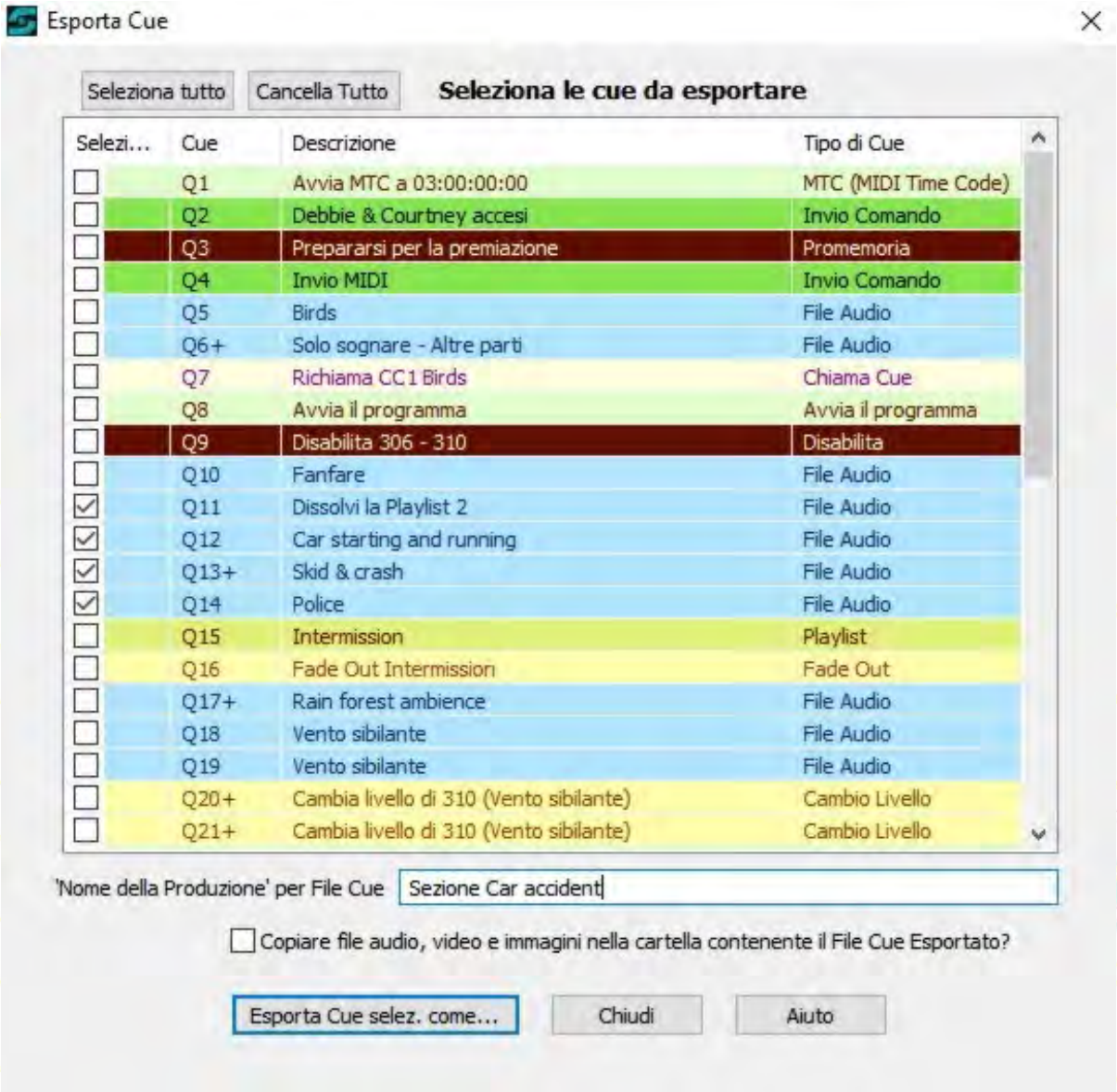
3. Scorrete all'interno fino a **Export… , CSV,** <USB Drive> e quindi premete **[Select] (Esporta...., CSV,** <Chiavetta USB> e premete **[Seleziona])**

4. Cliccate **OK**.
5. In **Enter New Show Name**: <Current Show Name>, premete **[Enter]**. (In **Inserite Il Nuovo Nome dello Show**: <Attuale Nome dello Show>, premete **[Enter])**
6. Il file CSV si troverà nella directory principale della USB.

Crediti: Questa funzione è stata sviluppata con l'assistenza di Roger Forsey, che ha suggerito di aggiungere questa funzione a SCS ed ha fornito il File di Script Windows (wsf) per creare un File di Cue SCS da un file esportato ETC. L'esempio nella schermata principale all'inizio è preso dal file esportato ETC 'six dance lessons.csv' fornito da Roger, così lo sono le sezioni *Configurare le Label ETC per ogni cue luce e Esportare Show Cue ETC in SCS.*

Esporta Cue in un nuovo File SCS

Questa funzionalità vi permette di selezionare alcune o tutte le cue del vostro attuale File di Cue ed esportarle per creare un nuovo File di Cue SCS.



Selezionate le cue da esportare: Una lista delle cue che saranno generate dall'importazione del file verrà visualizzata in modo simile a come le cue sono mostrate nella Finestra Principale, con lo stesso schema colori per esempio, con il '+' se la cue ha più di una sub-cue. Non si possono vedere le sub-cue- Per selezionare quelle che volete importare spuntate il quadratino di controllo (**Seleziona**). Oppure potete usare i tasti **Seleziona Tutte** e **Cancella Tutte** sopra la lista.

'Nome della Produzione' del File di Cue esportato: Quando esportate le cue creerete un nuovo File di Cue SCS quindi avrà come di norma le sue impostazioni per Proprietà della Produzione. In generale saranno uguali a quelle del file attualmente in uso ma il **Nome della Produzione** può essere deciso qui. Il valore di base è lo stesso che c'è nel file correntemente in uso. Cambiare il nome *non* causerà alcun cambiamento alla vostre attuali Proprietà della Produzione – verrà usato solo per il nuovo File di Cue esportato.

Copia i file audio, video e immagini nella cartella che contiene il File di Cue Esportato?: Quando salvate le cue che avete selezionato nel file esportato avrete selezionato una cartella in cui salvarlo o ne avrete creata una nuova appositamente. Questa opzione serve a copiare in quella cartella anche tutti i file audio, video e immagine che vengono utilizzati dalle cue che state esportando – in pratica creando così una Cartella di Produzione per tale esportazione. Di base questo controllo è spuntato quindi se *non* volete che sia fatta questa copia dei file ricordatevi di togliere il segno di spunta.
Se questo controllo è spuntato quando cliccate i tasto *Esporta le Cue Selezionate Come*, le cue audio e video/immagine faranno riferimento a questa 'cartella di produzione'. Se il controllo non è spuntato le cue si riferiranno alla posizione originale dei file.

Esporta Cue Selezionate Come: Questo tasto non viene abilitato fino a che non avete selezionato una o più cue per l'esportazione. Ugualmente alla funzione **Salva Come**, la funzione **Esporta Cue Selezionate Come** visualizza la classica finestra di dialogo

windows per creare un nuovo file o sovrascriverne un altro. Se scegliete un file che già esiste ci sarà il classico messaggio di avviso chiedendovi se volete sovrascriverlo. Notate che sovrascrivere il file distruggerà tutto il contenuto di quel file – la funzione esporta non aggiunge il suo contenuto al file, lo sostituisce. Notate anche che come in ogni finestra di dialogo windows *Salva come* avrete la possibilità di creare una nuova cartella in cui salvare il file. Così come salvate il file anche tutti i file a cui si riferiscono le cue in esportazione saranno salvati nella stessa posizione *se* il controllo descritto sopra è spuntato. Notate che potete scegliere come salvare il file, ovvero se salvarlo nel formato più recente SCS11 (.scs11) o nel formato per SCS 10.8/10.9 (.scsq).
Una volta completata l'esportazione la finestra **Esporta Cue** si chiuderà.

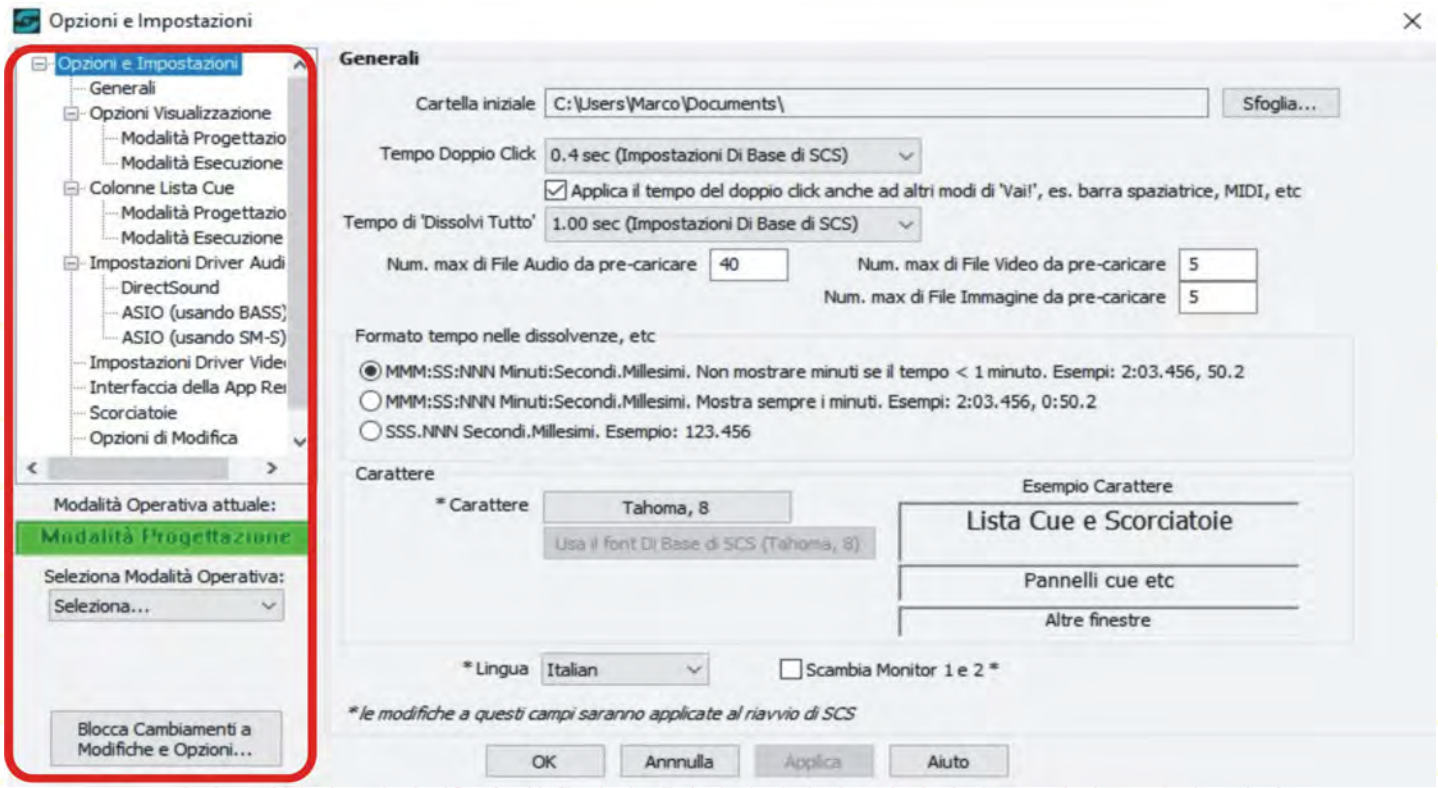
Chiudi: Questo tasto serve a chiudere la finestra senza procedere all'esportazione.

Guida: Questo tasto mostra la presente guida.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Opzioni e Impostazioni

La finestra **Opzioni e Impostazioni** (alla quale potete accedere tramite il tasto **Opzioni** nella barra degli strumenti) vi permette di specificare impostazioni che userete quando utilizzate SCS sul computer in uso, per l'utente in uso. Questi settaggi *non* sono infatti relativi ad una certa produzione ma *sono validi* per tutti i File di Cue (quindi per tutte le produzioni) utilizzati nello stesso computer. Questi settaggi vengono salvati in un file nella cartella Dati delle Applicazioni dell'Utente (in cui 'utente' è l'account utente windows con cui utilizzate il computer) e *non* vengono trasferite insieme ai file della produzione nel caso li spostiate in un altro computer.
La finestra **Opzioni e Impostazioni** appare come questa (escluso la linea rossa che è stata aggiunta per chiarezza in questa guida):



Opzioni ed Impostazioni: Questa lista 'ad albero' mostra tutti i gruppi di opzioni disponibili. Alcune di queste opzioni potrebbero non essere visualizzate a secondo della licenza SCS che avete. Per accedere ad un gruppo di opzioni cliccate sul nodo corrispondente.

Modo Operativo
Ci sono due Modi Operativi: **Modo Progettazione e Modo Esecuzione**. Quando progettate le cue e fate le prove vi serviranno tutti i controlli visualizzati nella Finestra Principale di SCS, ma quando il lavoro è pronto e si tratta solo di eseguire il programma in ogni replica è più utile nascondere diversi controlli e avere la Finestra Principale più 'pulita' e con una visualizzazione più chiara.
Potete farlo facilmente con SCS perché le **Opzioni di Visualizzazione** per il **Modo Progettazione** e **Modo Esecuzione**, sono separate e lo stesso vale per la selezione delle **Colonne nella Lista di Cue**.
Modo Esecuzione è particolarmente utile se avete qualcun altro che avvia le cue durante lo spettacolo e ancora di più avrete bisogno di non rischiare che per sbaglio vengano premuti tasti di controllo che cambierebbero il risultato del programma.

Modo Operativo in Uso: Mostra la Modalità Operativa selezionato.

Cambia Modo Operativo: Con questa lista a discesa potete cambiare la Modalità Operativa. Come con tutte le **Opzioni e Impostazioni**, la Modalità Operativa scelto sarà salvato appena cliccate **Applica** o **OK** e sarà ricordato da SCS tra le varie sessioni.

Blocca le Modifiche e Cambiamenti di Opzioni: Questo tasto apre una finestra di dialogo che vi permette di bloccare la **Finestra Modifica** e la finestra **Opzioni ed Impostazioni.** E' una funzionalità controllata da password utilizzando una 'Sound Designer Password' (password del Progettista del Suono –immaginando che a programmare SCS sia un progettista del suono). Se non avete ancora specificato una 'Sound Designer Password', o avete dimenticato tale password potete cliccare su un link che vi farà settare una nuova password. La finestra che si aprirà vi chiederà la vostra SCS Authorization String (Stringa di Autorizzazione SCS) per conferma l'identità del richiedente.
Quando il blocco è attivo le proprietà delle cue non possono essere cambiate dandovi così la certezza che nessuno può creare danni al vostro progetto, soprattutto se chi usa il programma non siete voi stessi. Il blocco previene inoltre che vengano cambiate le opzioni, compreso la Modalità Operativa. L'unica 'opzione' ancora abilitata quando il blocco è attivo è il tasto stesso che mostrerà questa etichetta: **Sblocca le Modifiche e Cambiamenti di Opzioni**. Per lo sblocco ovviamente serve la password.

Gruppi di Opzioni

Per dettagli su ogni singolo gruppo vedete:

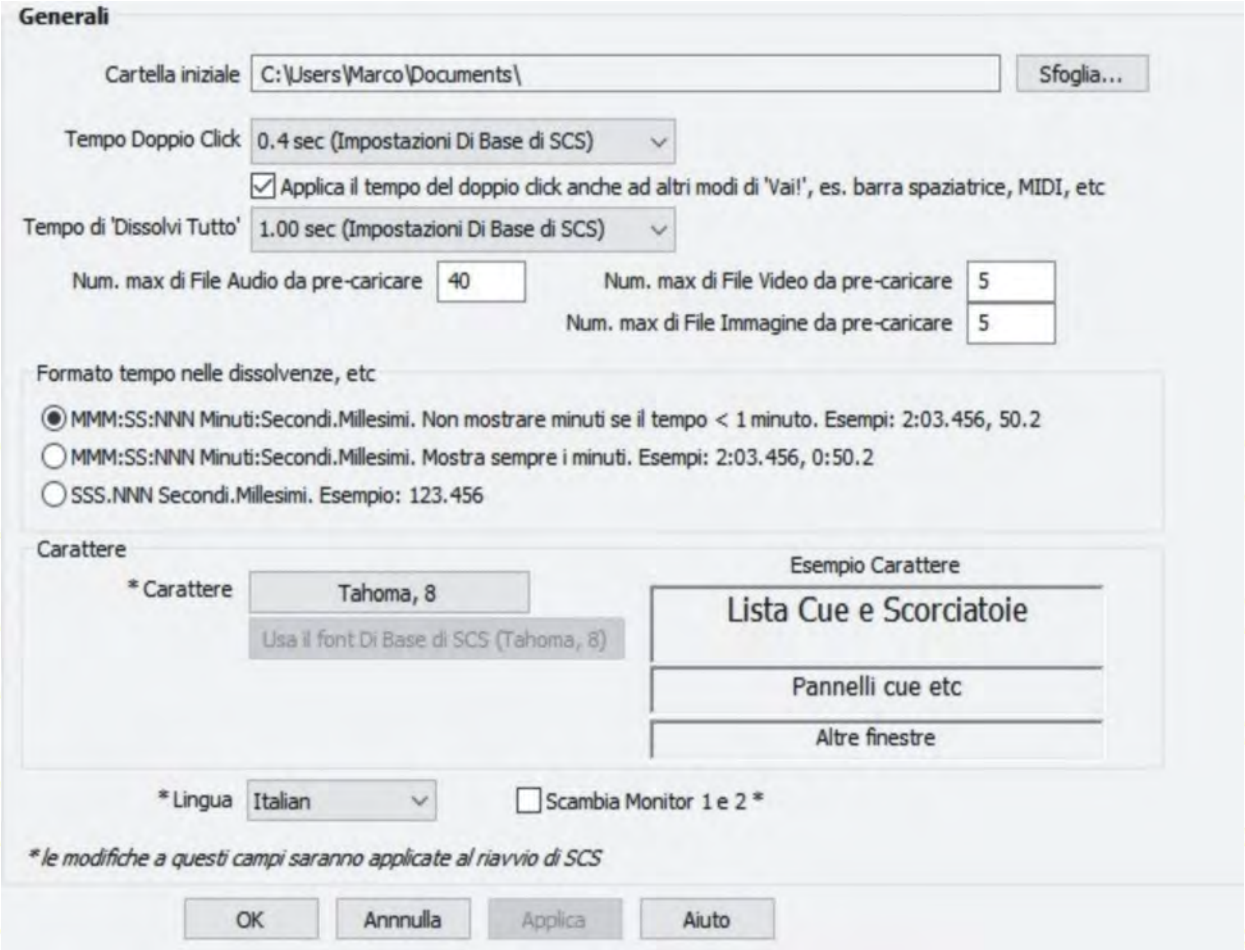
- Generale
- Opzioni di Visualizzazione
- Colonne della Lista di Cue
- Impostazioni Driver Audio - DirectSound
- Impostazioni Driver Audio - ASIO (BASS)
- Impostazioni Driver Audio - ASIO (SM-S)
- Impostazioni Driver Video
- Interfaccia Applicazione Remota
- Scorciatoie
- Opzioni di Modifica
- Opzioni della Sessione

Salvare Opzioni e Impostazioni

*Per salvare qualsiasi cambiamento avete fatto in **Opzioni e Impostazioni**, cliccate il tasto **OK.***
*Per cancellare i cambiamenti cliccate il tasto **Annulla**.*

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Opzioni e Impostazioni – Opzioni Generali



Cartella Iniziale: Qui potete nominare una cartella, o selezionarne una con il tasto **Sfoglia (…),** che sarà la cartella in cui si aprirà la finestra per la ricerca di file audio e File di Cue. Per esempio potreste avere una cartella nel disco D: chiamata “scs_files”, e in quella cartella mettete una cartella per ogni show che create e una per tutti gli effetti sonori che scaricate dal web o prendete da un CD, etc... Settando quindi come **Cartella Iniziale** 'D:\scs_files' sarà più semplice creare e modificare le vostre cue. Di base la **Cartella Iniziale** è "Documenti" o "Miei Documenti" inserita con l'intero percorso della posizione.

Tempo del Doppio-Click: Molti utenti di computer sono così abituati a cliccare due volte con il mouse che spesso gli capita di cliccare due volte anche quando vorrebbero farlo una volta sola. Se SCS non facesse attenzione a questo problema potreste finire ad avviare 2 cue di seguito anziché una sola cliccando involontariamente per due volte il tasto “Vai!”. Al fine di evitare questo SCS ignora il click che avviene entro un certo tempo dal precedente. Il valore di base per questo tempo è 0.4 secondi (400 millisecondi). Tuttavia potete cambiare questo valore usando il campo '**Tempo del Doppio-Click'**. In effetti può capitarvi di ridurlo solo nel caso che abbiate due cue da avviare di seguito molto rapidamente ma è una condizione rara in quanto in quel caso avreste usato un avvio automatico per la seconda. Fate attenzione inoltre a non ridurre troppo questo valore. Per consentire un doppio-click già piuttosto rapido scendere a 0.3 secondi sarà più che sufficiente.
Se cambiate questo tempo inoltre potreste aver bisogno di cambiare anche l'impostazione della velocità del Doppio-Click dentro Windows. Con Windows XP potete farlo in Avvio / Impostazioni / Pannello di Comando / Mouse. Nelle altre versioni di Windows è simile, basta trovare dove si può gestire il mouse. Abbiamo notato che se fate un Doppio-Click all'interno del tempo di doppio-click del mouse in windows allora SCS non riceve una notifica di doppio-click. Quindi per diminuire il tempo dentro SCS è importante ridurre anche il tempo nell'impostazione del mouse di windows. Il problema è che così facendo potreste ridurre troppo il tempo in windows e nessun doppio-click sarebbe riconosciuto come tale e non avreste più la possibilità di compiere le tante azioni in windows che richiedono il doppio-click (sebbene sia sempre possibile cliccare una volta e poi premere il tasto Enter).

Applica il tempo di doppio-click ad altri metodi di Avvio, come lo spazio/barra spaziatrice, controllo MIDI, etc...: Di base il **Tempo di Doppio-Click** viene applicato anche agli altri metodi di avvio come la barra spaziatrice sulla tastiera, controlli MIDI, etc... Se invece ci sono cue da avviare rapidamente con uno di questi controlli, *togliete* la spunta a questo controllo.

Tempo di 'Dissolvi Tutto': Il tasto “Ferma Tutto” (che si può attivare anche premendo il tasto 'Esc' della tastiera) è pensato come un 'tasto del panico' che ferma qualsiasi cue in esecuzione immediatamente. Tuttavia potreste aver bisogno che anche in quella situazione d'emergenza le cue audio in riproduzione non si fermino di colpo, ma in modo più graduale. Potete farlo se tenete premuto il tasto Shift (Maiuscolo) mentre cliccate 'Ferma Tutto' (o mentre premete Esc). In questo modo avverrà un 'Dissolvi Tutto' anziché 'Ferma

Tutto'. Il tempo di tale dissolvenza è quello che inserite qui. Di base è settato ad 1 secondo.

Numero Max di File Audio da pre-caricare: SCS pre-carica i file audio in modo che siano immediatamente pronti per la riproduzione. Di base il numero di file pre-caricati è 40 (esclusi i file relativi alle Scorciatoie), ma potete decidere un numero diverso. Il numero deve essere tra 2 e 80 per SCS Professional e superiori, o tra 2 e 50 per ogni altra licenza. Con valori più bassi potrete risparmiare memoria e ottenere prestazioni migliori su certi computer.

Numero Max di File Video da pre-caricare: SCS pre-carica i file video in modo che siano immediatamente pronti per la riproduzione. Di base il numero di file pre-caricati è 5 ma potete decidere un numero diverso. Il numero deve essere tra 1 e 30. Con valori più bassi potrete risparmiare memoria e ottenere prestazioni migliori su certi computer, ma un numero alto è preferibile se avete video da riprodurre uno dopo l'altro. Per esempio, se tutti i vostri video sono pre-caricati all'inizio dell'esecuzione questa condizione salverà molto lavoro di elaborazione al computer *durante* lo spettacolo. Notate che quando un file video è aperto un messaggio sarà mostrato nella riga di stato della Finestra Principale. Avviando SCS si raccomanda di attendere che questo messaggio appaia prima di avviare al vostra prima cue.

Numero Max di File Immagine da pre-caricare: SCS pre-carica i file immagine in modo che siano immediatamente pronti per la riproduzione. Di base il numero di file pre-caricati è 5 ma potete decidere un numero diverso. Il numero deve essere tra 2 e 20. Con valori più bassi potrete risparmiare memoria e ottenere prestazioni migliori su certi computer

Suggerimento: Ogni volta che una cue o sub-cue si completa SCS cerca nella lista le Cue Audio o video che possono essere pre-caricate. Tuttavia per minimizzare l'interferenza con le cue in esecuzione SCS in genere non pre-caricherà un file audio mentre un altro file audio è in riproduzione, e non pre-caricherà un file video mentre un altro file video è in riproduzione. Questo è importante soprattutto per i file video in quanto l'eleborazione di buffer di un video può interrompere in modo visibile la riproduzione di un altro video. Quindi se avete bisogno di usare molti video uno dopo l'altro idealmente il campo **Numero Max di File Video da pre-caricare** dovrebbe essere impostato almeno al numero totale di video previsti. Se SCS non ha pre-caricato un video quando se ne richiede la riproduzione ci sarà una breve pausa mentre si avvia l'elaborazione del buffer.

Formato del Tempo per la Durata delle Cue, etc...: Qui potete indicare come volete che la durata delle cue e altri valori tempo siano visualizzati. In pratica si tratta di scegliere se visualizzare i minuti in caso la durata sia più di un minuto, visualizzare *sempre* i minuti o visualizzare sempre il tempo solo in secondi.

Font (=tipo di carattere): Se volete cambiare il tipo di carattere o la dimensione che SCS usa potete sceglierlo qui. Avere la possibilità di cambiare carattere è utile se il carattere di base non viene visualizzato bene con la dimensione del vostro schermo e con le vostre impostazioni Windows. Il tasto '**Font**' mostra il carattere e la dimensione attualmente in uso. Esempi di come apparirà il nuovo carattere sono visibili in **Esempi del Font**. Vi preghiamo di notare che le dimensioni del carattere 'Lista delle Cue e Scorciatoie' possono essere impostate in Opzioni di Visualizzazione. Se tali impostazioni sono lasciate nel valore di base allora sarà utilizzata la dimensione impostata in questo campo, **Font.** Comunque le dimensioni dei Font nella Finestra Principale potrebbero essere ridimensionate, di solito ingrandendole, a secondo della dimensione dello schermo. Per questo motivo gli **Esempi dei Font** possono mostrare risultati diversi tra i 3 campioni mostrati. *I cambiamenti apportati a questo campo hanno effetto quando si riavvia SCS.*

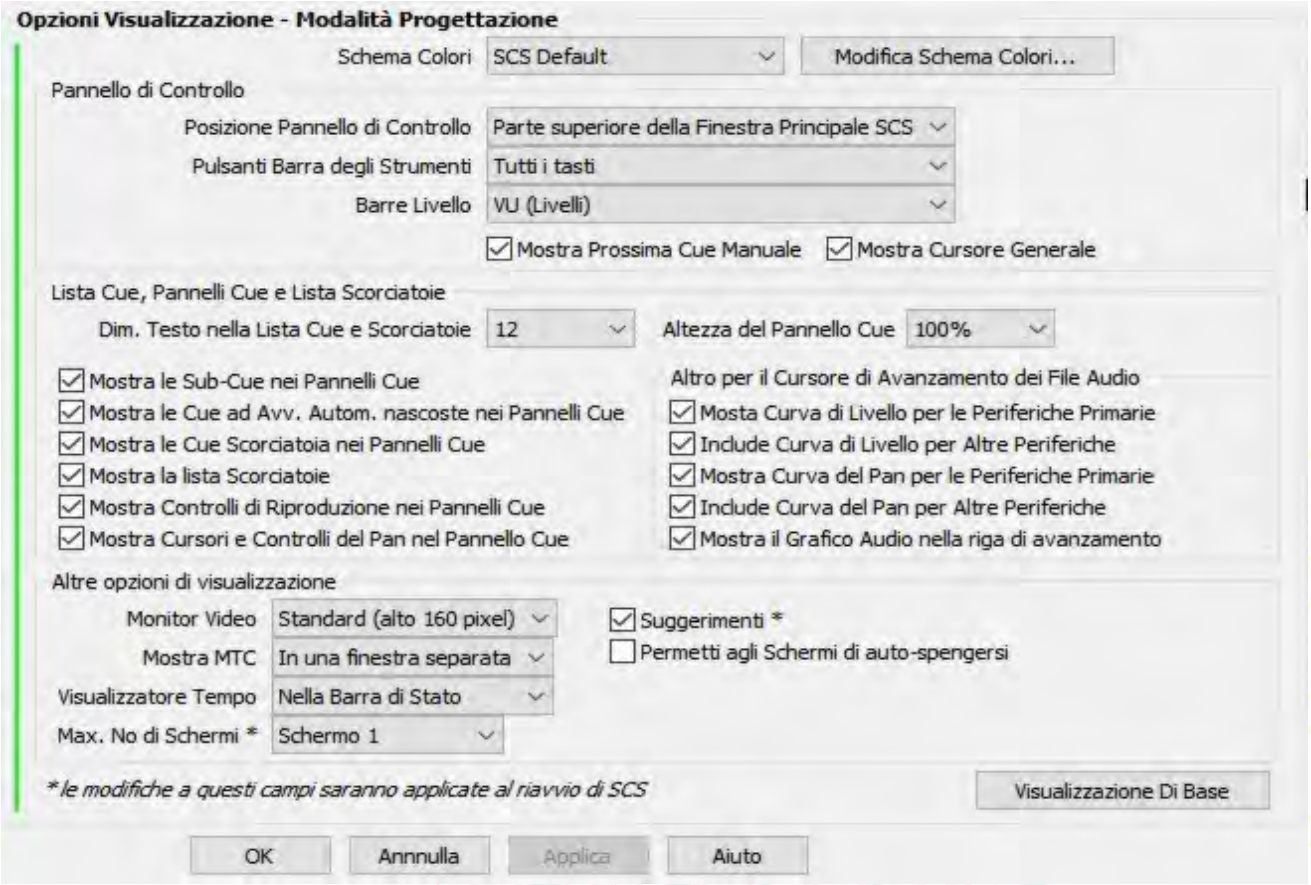
Usa il font di Base SCS: Cliccate questo tasto se volete tornare al font di base usato da SCS.

Lingua: Selezionate la lingua con cui SCS mostra etichette e messaggi. Attualmente sono comprese in pieno Inglese(US), Inglese(GB), Francese, Italiano, Spagnolo e Catalano, mentre Tedesco e Giapponese sono disponibili in parte. Se siete interessati a fornire una traduzione per un altra lingua inviate una email a support@showcuesystems.com. *I cambiamenti apportati a questo campo hanno effetto quando si riavvia SCS.*

Scambia i Monitor 1 e 2: Alcuni utenti hanno trovato che quando collegano un monitor esterno o un video proiettore al computer Windows li imposta come 'Schermo 1' e non 'Schermo 2'. Se avete questo problema e non riuscite a cambiare l'assegnazione fatta da Windows allora utilizzate questa funzione e SCS scambierà internamente le uscire per questi due schermi. *I cambiamenti apportati a questo campo hanno effetto quando si riavvia SCS.*

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Opzioni di Visualizzazione



La struttura di questa schermata è la stessa per il **Modo Progettazione** e **Modo Esecuzione**. Il modo in uso è mostrato nel titolo della finestra e il Modo Progettazione mostra una linea verde sulla sinistra mentre il Modo Esecuzione ne mostra una blu. Lo scopo dei due modi è darvi la possibilità di usare diversi schemi colore e opzioni di visualizzazione per i due diversi modi operativi.

Schema Colori: Selezionate uno scherma colori dalla lista a discesa o cliccate Modifica Schema Colori per creare o modificare il vostro schema colori personale. Vedete Modifica Schema Colori per dettagli.

Posizione del Pannello di Comando: Il 'pannello di controllo' è il pannello che contiene la barra degli strumenti, il visualizzatore a barre, 'Prossima Cue Manuale', e il Cursore Generale. Di base il pannello è visualizzato in alto della Finestra Principale. Altre opzioni prevedono di spostarlo in basso o nasconderlo del tutto.

Tasti della Barra degli Strumenti: Qui potete scegliere se visualizzare tutti i tasti nella barra degli strumenti (della Finestra Principale), o il minimo (play/stop/etc), o nasconderla del tutto. Per il Modo Progettazione l'impostazione di base è 'tutti i tasti'; per il Modo Esecuzione di base è 'nascondi barra degli strumenti'. (Notate che la barra degli strumenti verrà nascosta comunque se il Pannello di Comando è nascosto).

Visualizzatore a Barre: Selezionate 'VU (Livelli)' per visualizzarlo o 'Nulla' per non visualizzarlo. Di base è impostato su 'VU (Livelli)' per entrambi i modi operativi. (Notate che il visualizzatore a barre sarà nascosto comunque se il Pannello di Comando è nascosto).

Mostra la Prossima Cue Manuale: Indica se deve essere visualizzato il pannello con la 'Prossima Cue Manuale'. (Sarà nascosto comunque se il Pannello di Comando è nascosto .)

Mostra il Cursore Generale: Indica se il cursore che mostra il livello generale deve essere visualizzato. Potreste volerlo nascondere nel modo Spettacolo se non volete che l'operatore tocchi il livello generale delle uscite. (Sarà nascosto comunque se il Pannello di Comando è nascosto .)

Dimensione del Font per la Lista delle Cue e Lista delle Scorciatoie: Qui potete scegliere una dimensione diversa per la visualizzazione delle suddette voci all'interno della Finestra Principale. Potrebbe essere utile avere font più grandi nel Modo Esecuzione.

Altezza dei Pannelli delle Cue: Con questo potete aumentare o diminuire l'altezza del pannello di ogni cue nella Finestra Principale. Può servire aumentarla nel Modo Esecuzione.

Mostra le Sub-cue nel Pannello delle Cue: Se questo controllo non è spuntato allora SCS mostrerà solo un pannello delle cue senza tenere conto del numero di sub-cue (escluso per le Playlist che mostreranno comunque 2 pannelli se ci sono almeno due file nella Playlist). Il pannello cue visualizzato sarà quello della prima sub-cue. Di base questa opzione è spuntata per il Modo Progettazione e non spuntata per il Modo Esecuzione.

Mostra Cue di Avvio Automatico Nascoste nel Pannello delle Cue: Nelle Proprietà della Cue potete specificare se una cue con avvio automatico debba essere nascosta nella Finestra Principale. Usando Modifica di Gruppo potete applicare questa opzione, se serve, a tutte le cue con avvio automatico, il che comporterà che nella Finestra Principale vedrete solo le cue ad avvio manuale. Sebbene questo possa essere desiderabile, se avete delle difficoltà nell'avvio di alcune cue con avvio automatico, spuntando questa opzione forzerete tali cue nascoste ad essere visualizzate. Di base questa opzione non è spuntata.

Mostra le Cue Scorciatoia nel Pannello delle Cue: Quando una cue Scorciatoia viene riprodotta appare nei pannelli delle cue mentre è in esecuzione. Se volete evitare questa visualizzazione, togliete la spunta a questo controllo.

Mostra la Lista delle Scorciatoie: Togliete la spunta a questo controllo se volete nascondere la lista delle Scorciatoie che viene normalmente mostrata in basso a destra nella Finestra Principale. Notate che tale pannello è comunque nascosto se non ci sono Cue Scorciatoia nella vostra produzione.

Mostra i Controlli di Spostamento nel Pannello delle Cue: Normalmente non dovreste aver bisogno di usare i controlli di spostamento (play/stop/etc) nei pannelli delle cue in quanto ogni cue viene avviata con il tasto 'Vai!' o altre azioni programmate. Per ridurre la possibilità di click non voluti in uno di quei tasti, e semplificare anche l'aspetto dello schermo, potete togliere la spunta a questo controllo e nascondere i controlli di spostamento. Di base nel Modo Progettazione l'opzione è settata per mostrare i controlli mentre nel Modo Esecuzione per nasconderli.

Mostra i Cursori e Pan nel Pannello delle Cue: Questa è un'altra opzione che nel Modo Esecuzione potreste volere non spuntata, sempre per evitare che l'operatore possa intervenire sulle cue programmate.

Informazioni Aggiuntive nel Cursore di Avanzamento: Questo controllo vi permette di scegliere quali curve di livello e pan mostrare dentro al cursore d'avanzamento dei File Audio in ogni pannello cue. La 'periferica' principale è la prima periferica di ogni cue.

Mostra i Grafici Audio nel Cursore d'Avanzamento: Questo controllo vi permette di scegliere se visualizzare i grafici audio dentro al cursore d'avanzamento, nel pannello delle cue, per le Cue Audio e le Cue Playlist.

Dimensione del Monitor Video: Questo definisce la dimensione della piccola finestra-monitor per le Cue Video/Immagine – vedi Cue Video/Immagine nella Finestra Principale per altre informazioni, e soprattutto leggete la 'Nota Importante' che spiega il sovraccarico di elaborazione (performance overhead). La dimensione viene scelta impostando l'altezza – la larghezza è regolata di conseguenza. Potete scegliere tra **Piccola, Standard, o Larga**, o potete nasconderla scegliendo **Nessuna.** Come spiegato in 'Nota Importante' indicata sopra, il settaggio di base è **Nessuna** per il *Modo Progettazione* e **Standard** per il *Modo Esecuzione*.

Visualizzazione del MTC: Se avete Cue MTC allora SCS mostra il MIDI Time Code. Di base viene visualizzato nell'area dei Visualizzatori a Barre della Finestra Principale, ma con questo controllo potete decidere di visualizzarlo in una finestra separata. L'MTC in questa finestra sarà visualizzato con un carattere più grande e la finestra può essere spostata o ridimensionata come vi serve. SCS ricorda la posizione e la dimensione della finestra tra le varie sessioni. *Notate che quando una cue MTC è completata SCS nasconde la finestra MTC dopo 3 secondi a meno che un'altra cue MTC venga avviata.* Vedete Cue MTC per altre informazioni.

Visualizzazione del Timer: Se usate un Timer della Produzione SCS di base visualizza tale valore nella barra di stato in basso della Finestra Principale, ma con questo controllo potete scegliere di visualizzarlo in una finestra separata. Il Timer in questa finestra sarà visualizzato con un carattere più grande e la finestra può essere spostata o ridimensionata come vi serve. SCS ricorda la posizione e la dimensione della finestra tra le varie sessioni. Vedete Timer della Produzione per altre informazioni.

N° Max. di Schermi: Le Cue Video/Immagine vengono normalmente riprodotte in uno schermo secondario o con un videoproiettore. Quando progettate le vostre cue *potreste* però usare lo schermo secondario per altri scopi. Questa opzione vi permette di limitare il numero di schermi che SCS userà. Notate che il cambiamento di questa impostazione sarà effettivo solo al riavvio di SCS.

Mostra i Suggerimenti: Quando il mouse passa sopra ad un campo vengono mostrati dei 'suggerimenti', delle indicazioni relative allo strumento/controllo in oggetto. SCS ha molti suggerimenti di questo tipo nella Finestra Modifica e altrove. Se non volete visualizzarli togliete la spunta a questo controllo. Nel Modo Progettazione di base è spuntato, nel Modo Esecuzione di base non è spuntato. Notate che il cambiamento di questa impostazione sarà effettivo solo al riavvio di SCS. Questo è necessario perché i suggerimenti vengono creati quando uno schermo viene caricato per la prima volta quindi non possono essere nascosti 'a posteriori' durante la stessa sessione SCS.
Nota: Alcuni campi SCS usano questi suggerimenti per mostrare il valore completo del campo. Per esempio quando viene mostrato il nome di un file il campo potrebbe non avere abbastanza spazio per includere il nome per intero ma potrebbe essere visibile interamente nel suggerimento.

Permetti ai Monitor (Schermi) di avere un Tempo limite e Spegnersi: Questo serve se SCS viene usato senza la presenza continua di un operatore per lunghi periodi, tipo un giorno intero o 24/7. NON dovete selezionare questa opzione per le normali attività teatrali in cui avete bisogno che gli schermi siano sempre accessi per tutta la durata dell'evento. Vi preghiamo di notare che lo spegnimento degli schermi è controllato da Windows, non da SCS. Di base SCS chiama una funzione di Windows per *disabilitare* il tempo limite e spegnersi, ma spuntando questo controllo cancellate questa azione e permettete a Windows di proseguire con lo spegnimento previsto.

Mostra TUTTI i messaggi MIDI in ingresso: I messaggi MIDI in ingresso che non sono necessari vengono normalmente filtrati immediatamente, ma se volete vedere questi messaggi nella barra di stato (o nella finestra testo) selezionate questa opzione.

Opzioni di Visualizzazione di Base: Cliccando questo tasto tutte le Opzioni di Visualizzazione per la Modalità Operativa Selezionato torneranno ai loro valori di base.

Suggerimento: Nella Finestra Principale potete trascinare la barra divisoria che si trova tra la lista delle cue e i pannelli delle cue. SCS si ricorda la posizione della barra e la salva per la Modalità Operativa selezionato. Questo significa che tale divisione può essere in posti diversi nei due Modi Operativi.

Torna a Opzioni e Impostazioni

i

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Opzioni Schema Colori

In SCS potete scegliere uno dei diversi Schema Colori proposto oppure crearne uno vostro. Questo Schema Colori può essere diverso tra il Modo Progettazione e il Modo Esecuzione. La finestra **Modifica Schema Colori** si apre da Opzioni e Impostazioni – Opzioni di Visualizzazione ed ha questo aspetto:

Schema Colori: Selezionate uno schema tra quelli predefiniti o uno che avete creato voi dalla lista a discesa. Il pannello principale dei colori vi mostrerà i colori in uso nello schema scelto. Se ne volete creare uno nuovo iniziate scegliendone uno che più si avvicina ciò che volete. Gli Schema Colori inclusi nel software sono:

- *SCS Default.* La schermata sopra mostra una parte di tale schema.
- *SCS Light.* Stesso di *SCS Default* ma come **Colore della 'Prossima Cue Manuale'** è impostato su *Schiarisci i colori delle ALTRE cue.*
- *SCS Dark.* Stesso di *SCS Default* ma come **Colore della 'Prossima Cue Manuale'** è impostato su *Scurisci i colori delle ALTRE cue.*
- *SCS WinDef.* Se non amate molto tanti colori, provate questo, che è costruito sulla combinazione di colori 'nero e grigio' di Windows, con solo alcune varianti.

Pannello dei Colori (senza titolo): Questo pannello lista tutti i tipi di cue e altre voci che hanno dei colori settati. Si può scorrere la lista escluso per la prima linea **Colori di Base** che è sempre posizionata in alto. Per vedere l'**Esempio Colore** di una certa voce cliccate sulla descrizione della voce. Per esempio cliccate su '**Invio Comando**' per vedere l'**Esempio Colore** delle Cue Invio Comando.

Usa i Colori di Base: La voce Colori di Base serve a semplificare l'assegnazione della stessa coppia di colori (sfondo e colore del carattere) a molte voci. Selezionate la coppia 'di base' che volete e poi selezionate il controllo **Usa i Colori di Base** accanto ad ogni voce che volete. Se poi cambiate i colori di base di conseguenza il cambiamento si applicherà a tutte le voci che hanno tale controllo spuntato.

Colore di Sfondo: Questo mostra il colore di sfondo attualmente in uso per la voce selezionata. Cliccate sul colore per visualizzare una finestra con gli altri colori e scegliete quello che preferite. Se cambiate il colore un asterisco (*) apparirà vicino alla descrizione.

Colore del Testo: Questo mostra il colore del testo attualmente in uso per la voce selezionata. Cliccate sul colore per visualizzare una finestra con gli altri colori e scegliete quello che preferite. Se cambiate il colore un asterisco (*) apparirà vicino alla descrizione.

Colore per la 'Prossima Cue Manuale': Questo sceglie il colore della Prossima Cue Manuale o la variazione che si avrà sulle altre cue per evidenziare la Prossima Cue Manuale. Le opzioni sono:

- *Usa i colori per la 'Prossima Cue Manuale' indicati sopra*. Con questo i colori usati saranno quelli mostrati (e che possono essere scelti) nel **Pannello dei Colori**.
- *Usa i colori della cue*. In questo caso nessuna distinzione sarà fatta per evidenziare la Prossima Cue Manuale ma tale cue avrà gli stessi colori del suo tipo di cue.
- *Inverti il colore dello sfondo e del testo.* I colori del tipo di cue saranno invertiti quando tale cue è la Prossima Cue Manuale.
- *Schiarisci i colori delle ALTRE cue.* La Prossima Cue Manuale userà i colori del proprio tipo di cue ma tutte le altre avranno il colore di sfondo schiarito. Il colore del testo sarà nero o bianco in relazione alla luminosità risultante del colore di sfondo.
- *Scurisci i colori delle ALTRE cue.* La Prossima Cue Manuale userà i colori del proprio tipo di cue ma tutte le altre avranno il colore di sfondo scurito. Il colore del testo sarà nero o bianco in relazione alla luminosità risultante del colore di sfondo.

Un esempio dell'aspetto della Prossima Cue Manuale viene mostrato a seguito del suddetto controllo. L'esempio si basa sulla voce attualmente selezionata. L'esempio non viene mostrato per le voci che non sono cue, escluso per 'Colori di Base' in quanto è una voce che può essere applicata a dei tipi di cue.

Esempi Colore: Questo è un campo di sola visualizzazione che mostra l'aspetto della voce selezionata se usate i colori di sfondo e testo scelti.

Inverti i colori di Sfondo e Testo: Questo tasto vi permettere di invertire i colori per la voce selezionata.

Resetta la voce selezionata: Se avete cambiato lo sfondo o il colore del testo di una voce questo tasto vi permette di tornare ai colori salvati prima del cambiamento.

Copia: Copia i colori della voce selezionata negli appunti interni in modo da poterli **Incollare** in un'altra voce. Una piccola immagine grafica viene visualizzata sotto per mostrare i colori interessati.

Incolla: Vedi **Copia**. Notate che **Incolla** è abilitato solo se prima viene usato **Copia**.

Colori del Grafico Audio: Per vedere o cambiare i colori del grafico audio cliccate su questo tasto. Si aprirà la finestra Colori del Grafico Audio. Se tali colori vengono modificati un asterisco (*) sarà mostrato dopo il titolo del tasto.

Esporta Schema Colori: Gli Schemi Colore creati vengono salvati in "scs_colors.scsc". Quindi ogni schema creato dall'utente sarà disponibile per tutte le produzioni SCS su quel certo computer. Tuttavia se volete portare il vostro Schema Colori in un altro computer o condividerlo con altri utenti potete cliccare su questo tasto per creare un file che contiene *solo* lo Schema Colori attualmente in uso. Il nome del file per impostazione di base sarà "scs_colors <nome dello schema>.scscs". Per esempio se lo Schema Colori che avete in uso si chiama Michele il nome del file sarà "scs_colors Michele.scscs". La cartella di destinazione di base sarà quella in cui avete il File delle Cue. (Nota: il tasto sarà disabilitato se lo Schema Colori in uso è uno tra quelli pre-impostati di SCS, tipo 'SCS Default'. Questo perchè tali schemi sono già presenti in ogni installazione di SCS)

Importa Schema Colori: Se avete un file di Schema Colori che avete creato con SCS usando la funzione descritta sopra (molto probabilmente creato con un altro computer) potete importarlo nel vostro SCS che usate attualmente. Cliccate semplicemente su **Importa Schema Colori** e selezionate il file, che avrà l'estensione .scscs. Notate che non potete importare uno Schema Colori che abbia lo stesso nome di uno Schema già presente nel vostro SCS.

Salva Schema Colori: Questo tasto salva i cambiamenti fatti sullo Schema Colori che avete modificato, a patto che sia uno creato da voi. Se lo Schema Colori in uso è uno di quelli pre-impostati si apre una finestra per salvare lo Schema con un altro nome. Questo significa che gli Schema Colori pre-impostati rimarranno sempre uguali come creati.

Salva Schema con nome: Questo tasto vi permettere di salvare la scelta fatta di colori in un nuovo Schema Colori al quale darete un nome nella finestra che si aprirà. Il nome che sceglierete sarà il nome che apparirà nella lista a discesa **Schema Colori**.

Elimina questo Schema Colori: Cliccate questo tasto per eliminare definitivamente uno Schema Colori creato ma che non volete più utilizzare.

OK: Cliccate per accettare lo Schema Colori selezionato. Se ci sono cambiamenti non salvati saranno salvati con questa scelta.

Annulla: Cliccate Annulla per cancellare qualsiasi cambiamento non ancora salvato.

Aiuto: Mostra questa guida.

Nota: Gli Schema Colori definiti dagli utenti vengono tenuti nel file scs_colors.scsc, che di base è salvato nella cartella dati dell'applicazione. Questo significa che gli Schema Colori sono specifici per una certo computer. Se volete però potete salvare i vostri Schema Colori nella cartella della produzione in modo che quando spostate la produzione in un altro computer trasferirete anche gli Schema Colori che usate. Vedete Raccogli File della Produzione per altre informazioni.
SCS gestisce i file degli Schema Colori in questo modo:

- Quando si avvia SCS, viene cercato il file ***scs_colors.scsc*** nella cartella SCS Dati dell'Applicazione. Se viene trovato, tale Schema Colori viene caricato in memoria. Se il file non viene trovato, SCS allora cerca il file di SCS 10 ***scs_colors.scc*** in "Documenti" o "Miei Documenti". Se viene trovato, tale Schema Colori viene caricato in memoria. Se nessuno di questi file viene trovato allora saranno disponibili solo gli Schema Colori pre-impostati.
- Quandunque SCS apre un File di Cue (cioè un file .scs11) cerca nella stessa cartella il file ***scs_colors.scsc*** o ***scs_colors.scc***. Se viene trovato, tale Schema Colori viene caricato in memoria, sostituendo qualsiasi altro file di Schema Colori precedentemente caricato. .
- **Importante!**: Se ne ***scs_colors.scsc*** ne ***scs_colors.scc*** vengono trovati nella cartella del File di Cue rimane in memoria il file dello Schema Colori già caricato. Se quindi raccogliete i file in una nuova cartella di produzione o una già creata potrete allora salvare il file dello Schema Colori che state usando insieme a tutti gli altri file utili a quella produzione. Questo vi offre la possibilità di trasferire il vostro Schema Colori ad altre produzioni o usarlo in nuove produzioni. Ma vedete anche le funzionalità Esporta e Importa descritte sopra all'interno di questo argomento.

Torna a Opzioni di Visualizzazione

Colori del Grafico Audio

I grafici Audio graphs vengono mostrati nella Finestra Modifica quando operate sulle Cue Audio e anche nei Pannelli delle Cue per le Cue Audio e le Cue Playlist. I colori usati in questi grafici audio dipendono dallo Schema Colori in uso. La finestra di dialogo Colori del Grafico Audio si apre da Modifica Schema Colori cliccando sul tasto **Colori del Grafico Audio**. La finestra avrà questo aspetto:

Schema Colori: Questo è un campo di sola visualizzazione che mostra quale Schema Colori è attualmente in uso, ovvero quale è stato scelto in Modifica Schema Colori.

Colore del Canale Sinistra/Mono: Questo mostra il colore da usare nel grafico audio per il canale sinistra o per i canali mono. Cliccate sul colore per cambiarlo. Notate che nalla Finestra Modifica il grafico mostra l'audio di tutto il file il che può comprendere parti che non sono incluse nella riproduzione di tale cue. Il **Colore del Canale Sinistra/Mono** è il colore usato per la parte riproducibile di tale file. Le parti escluse dalla riproduzione saranno mostrate più scure secondo quando determinato dal controllo **Scurimento**.

Colore 'In Esecuzione': Qui potete scegliere il colore che deve assumere il canale sinistro o mono del grafico quando la cue è in esecuzione. Cliccate sul colore per cambiarlo.

Stesso Colore a Destra e Sinistra: Se volete che i due canali stereo abbiano lo stesso colore.

Colore del Canale Destro: Questo mostra il colore da usare nel grafico audio per il canale destro. Se il controllo **Stesso Colore a Destra e Sinistra** non è spuntato qui potete scegliere il colore del **Canale Destro**. Note that audio graphs in the Editor show the audio for the complete file, which may therefore include parts of the file that are excluded from playback in this cue. Il **Colore del Canale Destro** è il colore usato per la parte riproducibile di tale file. Le parti escluse dalla riproduzione saranno mostrate più scure secondo quando determinato dal controllo **Scurimento**.

Colore 'In Esecuzione': Qui potete scegliere il colore che deve assumere il canale destro del grafico quando la cue è in esecuzione. Cliccate sul colore per cambiarlo.

Scurimento: Questo controllo regola il valore di scurimento per le parti di grafico 'non riprodotte'. Si applica solo ai grafici all'interno della Finestra Modifica perchè nei Pannelli delle Cue appaiono solo le parti di file riproducibili.

Colore del Cursore: Questo mostra il colore da usare per il cursore di posizione. Cliccate sul colore per cambiarlo.

Esempio di Grafico: Mostra come apparirà il Grafico Audio nel Pannello delle Cue con i colori selezionati.

Esempio di Grafico 'In Esecuzione': Mostra come apparirà il Grafico Audio nel Pannello delle Cue con i colori selezionati per una cue in esecuzione.

Esempio di Grafico in Fin. Mod.: Mostra come apparirà il Grafico Audio nella Finestra Modifica.

Usa i Colori Di Base SCS: Cliccate questo tasto per tornare ai colori di base SCS. Il tasto è disabilitato se sono già selezionati i colori di base.

Usa i Colori Classici SCS: Cliccate questo tasto per tornare ai colori SCS usati prima della versione 11.6.0. Il tasto è disabilitato se i colori classici sono già in uso.

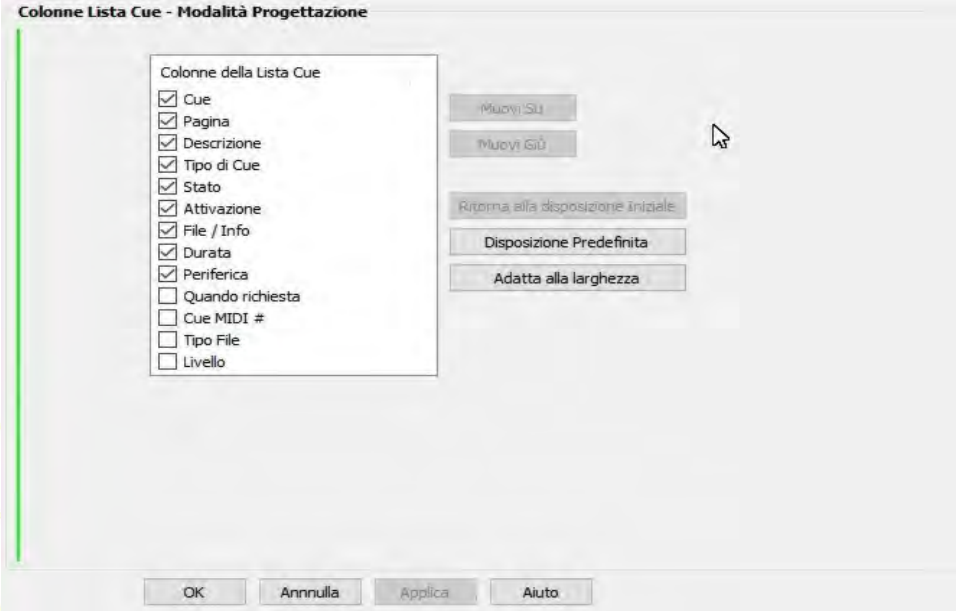
Resetta: Cliccate questo tasto per tornare ai colori presenti quando avete aperto questa finestra di dialogo.

OK: Clicate OK per accettare i colori selezionati.

Annulla: Cliccate Annulla per eliminare qualsiasi cambiamento.

Torna a Modifica Schema Colori

Opzioni e Impostazioni – Colonne nella Lista Cue



La struttura di questa schermata è la stessa per il **Modo Progettazione** e **Modo Esecuzione**. Il modo in uso è mostrato nel titolo della finestra e il Modo Progettazione mostra una linea verde sulla sinistra mentre il Modo Esecuzione ne mostra una blu. Lo scopo dei due modi è darvi la possibilità di usare diversi schemi colore e opzioni di visualizzazione per i due diversi modi operativi.

Colonne mostrate nella lista di cue: Selezionate le colonne che volete visualizzare nella lista di cue dentro la Finestra Principale.

Muovi Su / Muovi Giù: Usate questi tasti per cambiare l'ordine delle colonne da visualizzare. (Potete anche cambiare quest'ordine trascinando il titolo delle colonne mentre siete nella Finestra Principale).

Ritorna alla Struttura Iniziale: Se avete cambiato l'ordine e non siete soddisfatti del risultato cliccando questo tasto tornerete alla struttura che le colonne avevano all'avvio della sessione SCS in corso.

Struttura di Base: Cliccate questo tasto per riportare la visualizzazione delle colonne alla struttura di base SCS.

Adatta alla Larghezza: Regola la larghezza dell'ultima colonna in modo che la lista di cue riempirà orizzontalmente tutta la schermata della Finestra Principale.

Suggerimento: Come detto sopra nella Finestra Principale potete cambiare l'ordine delle colonne trascinandone il titolo. Potete anche cambiare la larghezza di ogni singola colonna trascinando le linee di separazione o cliccando due volte su tale linea. SCS ricorda la posizione delle colonne e la larghezza e salva tale struttura per la Modalità Operativa in uso. Quindi potrete avere diverse strutture per il Modo Progettazione e il Modo Spettacolo

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Driver Audio – DirectSound/WASAPI

I file audio in SCS vengono riprodotti sia con la libreria audio BASS (www.un4seen.com) o il SoundMan-Server (www.richmondsounddesign.com). SoundMan-Server (SM-S) è disponibile solo se avete SCS Professional o superiore e sappiate che SM-S va acquistato separatamente.

Se è disponibile sul vostro computer WASAPI (Windows Audio Session API), che dovrebbe essere fin da Windows Vista, allora SCS userà WASAPI anziché DirectSound. Non dovete scegliere tra DirectSound e WASAPI – la libreria Audio BASS lo gestirà da sola.

Se usate la libreria audio BASS potete usare sia ASIO che DirectSound/WASAPI.
Le opzioni descritte qui sotto sono per la combinazione **BASS DirectSound/WASAPI**

Impostazioni della Libreria Audio BASS

Usa il Mixer Software anziché il Mixer Hardware: Se questo controllo è spuntato allora la libreria audio BASS disabiliterà il mixing hardware. Questo in genere aumenta la latenza ma può essere utile per ovviare a problemi con drivers malfunzionanti*.

NON usare la virgola mobile per i canali audio: Questo potrebbe sembrare un mistero ma dovreste averne bisogno solo se i diffusori che avete selezionato non funzionano. Di solito accade con le schede audio Sound Blaster e Audigy. I sintomi sono vari – a volte nei canali frontali e da nessun altra parte; a volte si hanno livelli molto bassi. Se avete uno di questi problemi spuntate questo controllo. Lasciatelo vuoto se non avete alcun problema di questo tipo.*

Forza abilitazione dell'assegnazione dei diffusori: Con alcune periferiche/driver, il numero di diffusori che il driver audio individua può essere solo 2 mentre la periferica in effetti ne supporta di più. Questo controllo forza l'abilitazione ad assegnare 8 diffusori. *

Inverti i diffusori 3/4 con 5/6: Se notate che le uscite 3/4 e 5/6 sono messe nel modo sbagliato allora selezionate questo controllo. Cambiando lo stato di questo controllo occorre riavviare SCS affinché abbia effetto. Vi preghiamo di notare che questa possibilità esiste solo con le schede audio a 6 e 8 canali in quando solo queste possono presentare questo problema.

BASS Mixer

Il Mixer BASS è una funzionalità aggiuntiva di BASS che offre alcune possibilità non disponibili quando si usa il solo prodotto BASS. L'uso del Mixer BASS viene tuttavia lasciato come opzionale in quanto possono esserci, sfortunatamente, degli effetti collaterali.
Il lato peggiore nell'usare il Mixer BASS è che si deve usare un buffer di riproduzione molto più piccolo. Se non si usa il Mixer BASS la dimensione di base di tale buffer è 5000ms (5 secondi) per assicurarsi che le cue vengano riprodotte continuamente anche se il computer è stato inutilizzato per un pò. Viceversa usando il Mixer BASS i cambiamenti di livello e pan vengono applicati prima del mixer in quanto il Mixer BASS potrebbe dover mixare molti canali, ognuno con i propri livelli e bilanciamenti. Questo missaggio viene eseguito nel buffer di riproduzione, quindi usando un buffer di 5000ms può ritardare i cambiamenti di livello e pan fino a 5 secondi. Per contrastare questo problema la dimensione di base del buffer *quando si usa il Mixer BASS* viene impostata a 300ms (0.3 secondi), che è un ritardo più accettabile.
Sfortunatamente alcuni utenti hanno riportato delle anomalie nella riproduzione audio usando il Mixer BASS e questo si deve proprio

al buffer più piccolo. Quello che accade è un fenomeno tecnicamente detto 'buffer underrun', in cui l'ingresso dei dati nel buffer di riproduzione non è abbastanza veloce e l'audio riprodotto si trova temporaneamente senza dati da riprodurre. In questo caso provate anzitutto ad aumentare la 'lunghezza del buffer di riproduzione' e anche il 'periodo di aggiornamento'. Se questo non basta selezionate l'opzione NON usare il Mixer BASS. Questa opzione virtualmente vi garantisce di risolvere ogni anomalia audio supponendo che non ci siano altri fattori esterni che influenzano la riproduzione.

NON Usare il Mixer BASS: Di base la scelta è di NON usare il Mixer BASS e dovreste lasciarla così a meno che non abbiate bisogno delle funzionalità extra fornite dal mixer interno (vedi sotto), e dovreste spuntarla anche nel caso che avete anomalie durante la riproduzione audio usando tale mixer interno. La dimensione *di base* per il pre-buffering e buffer di riproduzione è impostata a 5000ms (5 secondi) e il periodo di aggiornamento *di base* è impostato a 100ms. Si raccomanda di usare questi valori di base.

Le seguenti funzionalità NON sono disponibili se spuntate 'NON Usare il Mixer BASS':

- Spostamento del pan di un file mono usando uscite per i diffusori che hanno più di due canali *e* state usando Windows XP. (Questa limitazione non si presenta in Windows Vista o successivi.)

Usa il Mixer BASS: Questa opzione permette di usare le funzionalità extra elencate sopra. La dimensione *di base* per il pre-buffering e buffer di riproduzione è impostata a 300ms (0.3 secondi) e il periodo di aggiornamento *di base* è impostato a 80ms.
Notate che la proprietà **Loop Collegato** nelle Cue Audio esegue il loop correttamente solo se viene usato il Mixer BASS o usate ASIO invece che DirectSound. SCS cambia l'impostazione (se necessario) verso 'Usa il Mixer BASS' se quando carica il File di Cue trova una o più cue che usano la proprietà **Loop Collegato**.
Il cambio delle opzioni riguardo il Mixer BASS ha effetto solo dopo il riavvio di SCS.

Buffer di Riproduzione

Un Buffer di Riproduzione viene usato per ciascuna cue audio quando viene riprodotta e viene usato per bufferizzare la lettura dei dati dal disco. La lunghezza (dimensione) di tale buffer è 5000ms se non usate il mixer interno, 300ms se lo usate. Il massimo valore accettato con la libreria audio BASS è 5000ms. Se usate il Mixer BASS e aumentate il valore di base (quindi oltre 300ms), questo diminuisce la possibilità che il suono si interrompa ma aumenta la latenza. Per esempio se aumentate il buffer a 3000ms (3 secondi) un cambio di livello potrebbe essere riprodotto fino a dopo 3 secondi (-ripetiamo: *se STATE usando il Mixer BASS*).*

Lunghezza di base del buffer di riproduzione in SCS: Come già detto questo valore sarà 5000ms se non usate il mixer BASS o 300ms se lo usate.

Imposta la lunghezza del buffer di Playback a … millisecondi: Qui potete inserire il valore che volete per cambiare la lunghezza del Buffer di Riproduzione. La lunghezza minima è il Periodo di Aggiornamento +1 ms e la massima è 5000ms.

Periodo di Aggiornamento e Buffer di Riproduzione

Il Periodo di Aggiornamento è il tempo che corre tra i vari aggiornamenti dei buffer di riproduzione. Ogni ciclo di aggiornamento ha una certa quantità di sovraccarico (overhead) (oltre all'effettivo processo di codifica), quindi periodi di aggiornamento minori (ovvero aggiornamenti più frequenti) significa che i sovraccarichi (overhead) diventano la maggior parte nel processo. Dall'altra parte della scala utilizzare un periodo troppo alto tiene il buffer sempre occupato (o causa picchi di utilizzo della CPU). In genere si raccomanda di non scendere sotto 10ms o sopra un terzo della lunghezza del buffer di riproduzione (il massimo accettato da BASS è 100ms).

Periodi di aggiornamento di base in SCS: Come già detto questo valore sarà 100ms se non usate il mixer BASS o 80ms se lo usate.

Imposta il periodi di aggiornamento a … millisecondi: Qui potete inserire il valore che volete per cambiare il periodo di aggiornamento. Deve essere tra 5 e 100ms

Altro

Sample Rate (Frequenza di Campionamento): Il Sample Rate viene usato da alcuni driver di schede audio -in realtà, per quanto ne sappiamo solo i driver **RME** usano questo campo. Con altri driver WDM il Sample Rate è settato automaticamente seguendo il formato dei canali che vengono riprodotti e cosa supportano le periferiche. Con Vista e Windows 7 tale valore è determinato da una scelta dell'utente nel pannello di controllo. Le schede audio **RME** potrebbe aver bisogno di essere settate a 48000, ma nella lista a discesa sono compresi anche altri valori comunemente utilizzati.

Punto di Sincronizzazione dei Collegamenti: La sincronizzazione di cue collegate può a volte essere un pò imprecisa. E' stato notato che riposizionando la cue primaria la sincronizzazione diventa più precisa. In questo campo potete inserire il numero di millisecondi dopo il quale SCS risincronizzerà *automaticamente* i file collegati. Se lasciate il campo vuoto (o lo mettete a 0) la risincronizzazione non avverrà. Un valore che suggeriamo è 20 (millisecondi).

* I cambiamenti fatti a queste opzioni dei Driver Audio potrebbero non aver effetto sui file audio aperti al momento dei cambiamenti. Potreste dover riaprire il File di Cue o chiudere e riavviare SCS per rendere effettivi i cambiamenti.

Crediti

Libreria Audio BASS, copyright © un4seen developments (www.un4seen.com)
Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Driver Audio - ASIO (Usando BASS)

In SCS i file audio vengono riprodotti tramite la libreria audio BASS (www.un4seen.com) o il SoundMan-Server (www.richmondsounddesign.com). Il SoundMan-Server (SM-S) è disponibile solo se avete SCS Professional o superiore, e notate che SM-S deve essere acquistato separatamente.
Se usate la libreria audio BASS potete usare sia DirectSound che ASIO.
Le opzioni descritte qui sotto sono per la combinazione **BASS ASIO**

Impostazioni della Libreria Audio BASS

Lunghezza del Buffer di lettura dei File: I dati dei file audio devono essere letti in anticipo rispetto al processo di riproduzione nel driver ASIO, e con questo controllo potete impostare la dimensione del buffer necessario per la lettura del file. Normalmente non dovreste aver bisogno di cambiare il valore di base. Ma nel raro caso che dovreste sentire anomalie audio provate a selezionare un valore più alto. Una lunghezza maggiore del buffer potrebbero tuttavia causare un breve rumore riposizionando una cue, come quando si clicca sul cursore di spostamento. Comunque questo fenomeno fin'ora è stato notato solo su file collocati in un disco di rete wireless (scelta non raccomandabile!). I test iniziali hanno mostrato che il valore minimo di 500ms offre risultati eccellenti, ma il valore di base è stato messo comunque a 1500ms per dare un pò di tolleranza rispetto ad eventuali conflitti con l'attività sul disco da parte dei processi in background di Windows. SCS generalmente usa una lunghezza maggiore di buffer per i file audio posizionati in un disco in rete, ma per eventi dal vivo raccomandiamo di avere tutti i file sul computer locale. La procedura che vi aiuta a raccogliere tutti i file in una cartella di Produzione locale è spiegata qui Raccogli i File della Produzione.

Pannello di Comando ASIO: Cliccate questo tasto per aprire il Pannello di Comando del vostro driver ASIO. Notate che questo pannello di controllo non è parte di SCS. Questo tasto è disabilitato se SCS non ha ancora inizializzato la libreria BASS ASIO, che capita se precedentemente usavate il driver DirectSound.

I cambiamenti fatti a queste opzioni dei Driver Audio potrebbero non aver effetto sui file audio aperti al momento dei cambiamenti. Potreste dover riaprire il File di Cue o chiudere e riavviare SCS per rendere effettivi i cambiamenti.

Risoluzione di Problemi

Vedete Problemi con ASIO se avete ancora problemi nella riproduzione.

Crediti

Libreria Audio BASS, copyright © un4seen developments (www.un4seen.com).

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni ed Impostazioni – Driver Audio - ASIO (Usando SM-S)

L'interfaccia SM-S (SoundMan-Server) è disponibile solo con SCS Professional e superiori.

Se non avete ancora letto SoundMan-Server, vi invitiamo a farlo adesso.
In SCS i file audio vengono riprodotti tramite la libreria audio BASS (www.un4seen.com) o il SoundMan-Server (www.richmondsounddesign.com). Il SoundMan-Server (SM-S) è disponibile solo se avete SCS Professional o superiore, e notate che SM-S deve essere acquistato separatamente.
Se usate la libreria audio BASS potete usare sia DirectSound che ASIO. Le opzioni descritte si riferiscono a **ASIO SM-S**

Impostazioni di SoundMan-Server

SM-S Host e SM-S Port: SCS comunica con SM-S con un collegamento Telnet, ma SM-S deve essere in esecuzione sullo stesso computer di SCS. Quindi questo campo è di sola visualizzazione. Il campo **SM-S Host** conterrà 127.0.0.1 perché questo è l'indirizzo IP Telnet per il 'local host' (ovvero 'questo computer'). Il campo **SM-S Port** conterrà 20000, in quanto questa è la porta in cui SM-S ascolta.

Prova la Connessione con SM-S: Cliccate questo tasto per controllare che SCS possa connettersi a SM-S con le impostazioni suddette. Un messaggio sarà visualizzato a destra del tasto avvisandovi del successo dell'operazione o di un malfunzionamento. Se la connessione fallisce controllate che SM-S sia avviato. Se non lo è avviatelo e quando ha completato l'inizializzazione cliccate ancora il tasto **Prova**.

Forza l'elaborazione Audio su un solo processore: Questo controllo agisce su una opzione di SM-S e dovreste normalmente lasciarlo non spuntato. Se SM-S viene eseguito su un singolo processore l'opzione non avrebbe comunque effetto perché l'elaborazione *sarà ovviamente* su un solo processore. La documentazione SM-S dà queste informazioni riguardo a tale impostazione: *"Su alcuni computer con un trattamento dell'interrupt fra processori debole SM-S tenderà a produrre scoppiettìo e 'pop'. Restringendo l'elaborazione ad un solo processore può a volte aiutare a risolvere questo problema su tali sistemi. Questo comando vi permette di rendere singola l'elaborazione dell'Audio ASIO"*
Quindi spuntate questo controllo solo se avete fenomeni di quel tipo in un computer multiprocessore.

Numero MINIMO di Canali di Riproduzione da riservare alle cue non Scorciatoia: La vostra licenza e dongle SM-S definiscono il numero massimo di canali di riproduzione che possono essere usati in SM-S. Se questo numero è abbastanza basso e avete molte Cue Scorciatoia potreste avere problemi perché queste cue occupano troppi canali e di conseguenza non ci sono abbastanza canali disponibili per le altre cue, non potete proseguire con il vostro spettacolo! Questo campo definisce il numero MINIMO da riservare per tali cue non Scorciatoia. Di base è 4. Notate che SM-S ha bisogno di un canale di riproduzione per ogni traccia di un file audio multicanale, quindi un file stereo ha bisogno di 2 canali. Inoltre se avete una cue in loop con un dissolvenza incrociata questo raddoppierà il numero di canali necessari in quanto la cue verrà aperta due volte.

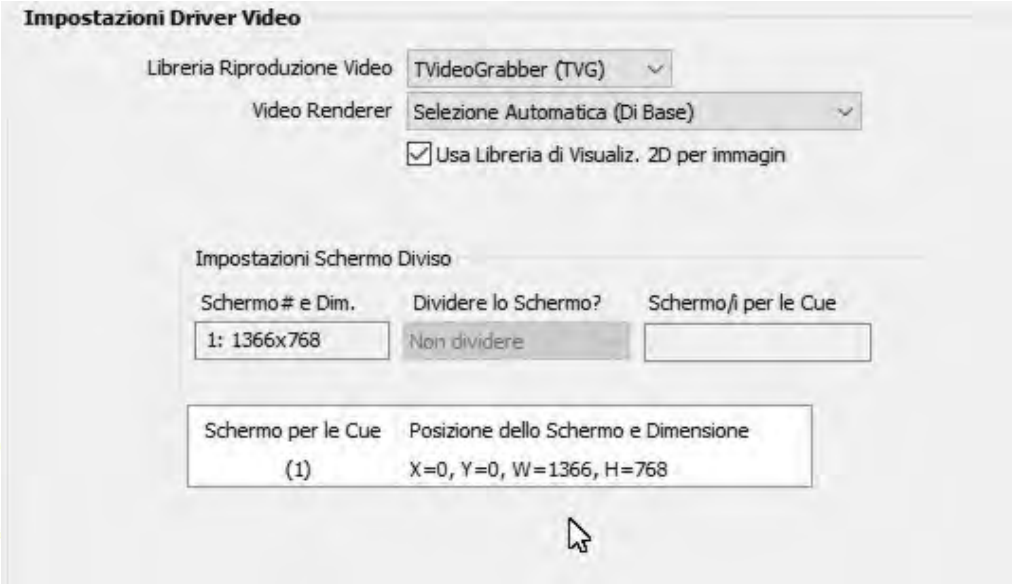
Nota Importante: Se avete una licenza e dongle SM-S, vi invitiamo *ad usare il dongle*! Eseguire SM-S senza il dongle vi riduce al Modo Demo che prevede solo 2 ingressi, 2 uscite e 4 canali di riproduzione.

Crediti

SoundMan-Server copyright © Richmond Sound Design Ltd (www.richmondsounddesign.com).

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Driver Video



Libreria di Riproduzione Video: Le seguenti librerie sono presenti nella lista a discesa:

- TVideoGrabber (TVG)
- xVideo (disponibile solo nella versione SCS a 32-bit in quanto è una libreria fornita solo a 32-bit)
- DirectShow

La più potente di questa è TVG, ma l'impostazione di base è xVideo nella versione a 32-bit perché ci sono limitazioni con i file MP4/MPEG in TVG come potete leggere più avanti nella colonna 'Contro'.

Libreria di Riproduzione Video	**Pro**	**Contro**
TVG (scelta di base nella versione a 64-bit di SCS)	• Supporta dissolvenze e dissolvenze incrociate all'interno di una cue e tra cue, compresa la dissolvenza incrociata tra immagini statiche. • Supporta il monitor secondario con un ritardo minimo. • L'audio può essere inviato a qualsiasi periferica DirectSound	• Potrebbe richiedere l'installazione di un CODEC separato per gestire alcuni formati video, solitamente MP4 e MPEG. Vedete la nota sotto riguardo all'installazione del **LAVFilters** per gestire questi formati di file. • Per supportare la dissolvenza incrociata dei video, il video deve essere visualizzato in una finestra separata. Questo significa che SCS deve creare una finestra madre, non una finestra figlia o un controllo dentro una finestra esistente. Tale finestra da creare potrebbe apparire davanti ad altre finestre anche quando SCS è minimizzato. Durante l'esecuzione dal vivo non dovrebbe rappresentare un problema ma in fase di progettazione potrebbe essere un pò sconveniente, tanto di più quando passate da SCS ad altre applicazioni.
xVideo (scelta di base nella versione a 32-bit di SCS)	• Gestisce la maggior parte di formati video • Supporta dissolvenze e dissolvenze incrociate ma solo all'interno di una cue, non tra cue.	• Non supporta la dissolvenza incrociata tra immagini statiche • Visualizzare su un secondo monitor può portare ritardi significativi nell'elaborazione. • Alcuni video potrebbero non essere visualizzati correttamente durante la dissolvenza • L'audio può essere riprodotto solo con la periferica di base di Windows.
DirectShow	• Gestisce la maggior parte di formati video	• Non supporta dissolvenze • Monitor secondario non disponibile • L'audio può essere riprodotto solo con la periferica di base di Windows.

Nota: TVideoGrabber (TVG) è la più potente tra le librerie di riproduzione video e comprende caratteristiche che potranno essere aggiunte in futuro in SCS.

Da SCS 11.6.0, il file di setup di SCS comprende l'installazione del **LAVFilters** (compresa ovviamente la concessione) e durante il setup vi viene chiesto se installare LAVFilters. Se non avete già il più recente LAVFilters installato vi raccomandiamo decisamente di cliccare 'Si', nel caso vogliate usare i video con SCS.
Potete anche scaricarlo in modo indipendente da https://github.com/Nevcairiel/LAVFilters/releases. In tal caso scaricate il più recente **Installer.exe** (tipo **LAVFilters-0.69-Installer.exe**) in quanto è il modo più facile per installare il pacchetto e di base installerà sia la versione a 32-bit che quella a 64-bit.
Sia che installate **LAVFilters** durante il setup di SCS o indipendentemente nella finestra Seleziona Componenti del dialogo di Setup assicuratevi di avere tutti i controlli *LAV...* selezionati (il che dovrebbe avvenire di base) Lasciate il controllo *H.264 MVC 3D Decoder* vuoto oppure l'installazione vi chiederà l'accesso ad internet per scaricare file aggiuntivi.

Alternativamente potete provare il codec **FFDSHOW** che potete scaricare da: http://sourceforge.net/projects/ffdshow-tryout/files/.
Notate che per la versione a 64-bit di SCS dovete installare la versione a 64-bit di FFDSHOW. Dal link qui sopra cliccate su *Official releases*, quindi *64-bit*, e selezionate la versione più aggiornata (Ignorate il link *'Looking for the latest version?'* perché vi porterebbe alla versione a 32-bit)
FFDSHOW può essere installato come segue:

- Installate FFSHOW con le impostazioni di base, ECCETTO che nella finestra di dialogo del setup dovete togliere la spunta a tutti i formati audio e video in questo modo:
  - Cliccate due volte su "Decode the following video formats with ffdshow" spuntate DISABLE ALL i formati video supportati.
  - Cliccate due volte su "Decode the following audio formats with ffdshow" spuntate DISABLE ALL i formati audio supportati.

(Queste raccomandazioni sull'installazione di FFDSHOW sono state fornite da Datastead Software, coloro che hanno sviluppato TVG.)

Avvertenza! L'uso di LAVFilters o FFDSHOW sembra essere obbligatorio per alcuni formati video quando si usa TVG. Di conseguenza a partire da SCS 11.5.2, se create o caricate una cue video con un file che ha un'estensione diversa da .wmv SCS controllerà se nella lista dei 'DirectShow Filters' accessibili con TVG c'è il LAV Video Codec o il FFDSHOW Video Codec. Se nessuno di questi filtri è nella lista SCS mostra un messaggio di avviso che il video potrebbe non essere riprodotto correttamente o non esserlo affatto, sopratutto se si tratta di mp4, mpg o mpeg file. (Potete anche decidere di non visualizzare più questo messaggio scegliendo 'Non visualizzare ancora questo avviso'.)

Video Renderer: Auspicabilmente non avrete bisogno di cambiare queste impostazioni. Tuttavia se un vostro video non si visualizza, soprattutto quando è mostrato sullo schermo secondario, provate a cambiare il renderer a "VMR7 Windowed" per xVideo, "VMR7" per TVG. Nella lista ci sono anche altre opzioni da tentare nel caso abbiate ancora problemi.

Usa la Libreria 2D Drawing per le Immagini Statiche: Questo controllo viene visualizzato solo per la **Libreria di Riproduzione Video** TVG. Di base questo controllo è spuntato. Le immagini statiche (come i jpg) vengono sempre visualizzate usando una libreria interna 2D Drawing se la Libreria di Riproduzione Video è xVideo o DirectShow, ma con TVG potete scegliere che sia TVG stessa a gestire le immagini statiche come i video. Il vantaggio è che TVG offre una dissolvenza incrociata migliore tra video e immagini. Tuttavia abbiamo notato che TVG può fallire nel pre-caricare più di alcune immagini statiche contemporaneamente, soprattutto se sono file grandi. Se la dissolvenza incrociata che avete con la libreria 2D Drawing non vi soddisfa togliete la spunta a questo controllo e provate con TVG. Dopo aver cliccato OK dovete chiudere e riavviare SCS affinchè il cambiamento abbia effetto.

Impostazioni degli Schermi Divisi

Se avete una periferica multi-schermo che vi permette di collegare uno o più schermi a una sola porta VGA (o porta simile) del vostro computer l'unico modo che il driver vi permetterà di configurare gli schermi è con uno schermo solo allargato. Questo accade con Matrox GXM's (Graphics eXpansion Modules) come con DualHead2Go, a meno che non abbiate anche una scheda grafica che supporta il 'modo indipendente'.
Se potete configurare lo schermo solo in quel modo allora con le impostazioni di questo pannello potete settare SCS per trattare le varie sezioni come schermi indipendenti per utilizzare le vostre Cue Video/Immagine.

Schermo # e Dimensione: Qui saranno elencati gli schermi fisici riconosciuti da Windows nel vostro computer. **Schermo #** è il numero mostrato da Windows se cliccate 'identifica' nella finestra di controllo dello schermo di Windows. La **Dimensione** è costituita da larghezza per altezza, così come Windows ha riconosciuto lo schermo.

Dividere lo Schermo?: Questo vi permette di dividere lo schermo singolo allargato (di cui sopra) in vari schermi indipendenti. Le opzioni disponibili sono 'Non Dividere', o 'Dividere' in 2 o 3 schermi indipendenti. Vi invitiamo a notare che SCS non può determinare se avete veramente uno schermo allargato che comprende più periferiche quindi non sarebbe stato molto utile riempire questa lista con troppe voci create senza un riferimento. I valori mostrati sono determinati dalla Dimensione dello Schermo mostrata nel campo precedente. Quindi SCS comprenderà le seguenti voci:

- **Non Dividere**: Questa voce è sempre disponibile.
- **2 x [larghezza x altezza]**: Questa voce verrà mostrata con la larghezza e altezza calcolate ammesso che la larghezza dello schermo allargato sia *esattamente* divisibile per 2 e se il valore risultante è almeno 800 pixels.
- **3 x [larghezza x altezza]**: Questa voce verrà mostrata con la larghezza e altezza calcolate ammesso che la larghezza dello schermo allargato sia *esattamente* divisibile per 3 e se il valore risultante è almeno 800 pixels.

Selezionate il valore che volete per **Schermo Diviso**.

Schermo(i) per le Cue: Questo campo di sola visualizzazione mostra il numero di 'Schermi' che dovrete usare nelle Cue Video/Immagine per poterle visualizzare nella porzione di schermo voluta. Quindi nell'esempio sopra una Cue Video/Immagine che indica lo Schermo 2 sarà mostrata nella metà a sinistra dello schermo allargato di 3840x1200. Stesso per il n° 3, a destra. Notate che i numeri degli schermi iniziano da 2 perché le Cue Video/Immagine usano il numero di schermo a partire appunto dal 2. Lo stesso vale anche per le Cue Promemoria in cui lo **Schermo Target** è impostato su uno schermo secondario.
Il pannello sotto alle Impostazioni degli Schermi Divisi mostra la posizione fisica e la dimensione di ogni schermo. Queste sono state informazioni utili se le immagini o altro non vengono mostrate dove dovrebbero. Il pannello non viene mostrato se è presente solo lo schermo primario.

Note su come SCS salva le 'Impostazioni degli Schermi Divisi'
Come con tutte le Opzioni e Impostazioni SCS salva queste scelte in un file di preferenze quindi vengono ricordate tra le sessioni. Se avete testato le vostre cue con uno schermo secondario allargato mentre la volta successiva che usate SCS avete un solo schermo secondario connesso, SCS *non* perderà le impostazioni dello schermo diviso già salvate. Quindi *non* dovrete ripetere l'impostazione quando tornate ad avere gli schermi previsti.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Interfaccia dell'Applicazione Remota

Show Cue Systems non ha sviluppato direttamente un'applicazione remota per SCS ma alcuni utenti hanno sviluppato una loro applicazione remota che è stata resa disponibile per gli altri utenti (o lo sarà nel futuro). Dettagli di queste applicazioni sono disponibili sul sito web di SCS. Lo scopo dell'Interfaccia per l'Applicazione Remota è di rendere semplice la configurazione per far comunicare SCS e queste applicazioni remote.

SCSremote
SCSremote è un'applicazione per controllare SCS con uno Smartphone o tablet Android. SCSRemote può controllare le funzioni base di SCS come avviare cue, spostarsi tra le cue, regolare il volume generale e mostrare l'avanzamento delle cue. E' scaricabile da Google Play.
SCSremote è stata sviluppata da Simone Giusti ed ogni richiesta o domanda dovrete inviarla a simone@rockopera.it.

Interfaccia dell'Applicazione Remota Abilitata: Questo controllo vi permette di accendere o spegnere facilmente l'accesso di una applicazione remota. Per esempio durante le prove potreste voler usare l'app remota per avviare le cue da qualsiasi punto del teatro ma durante la rappresentazione volete controllare tutto solo dalla regia, dove avete il computer con SCS. Disabilitando la RAI (Remote App Interface – Interfaccia dell'Applicazione Remota) per la rappresentazione eviterete qualsiasi possibile errore cliccando per sbaglio sullo smartphone.

Protocollo di Rete: Questo dovrebbe essere settato a Telnet o UDP, a secondo del protocollo di rete usato dall'applicazione remota.

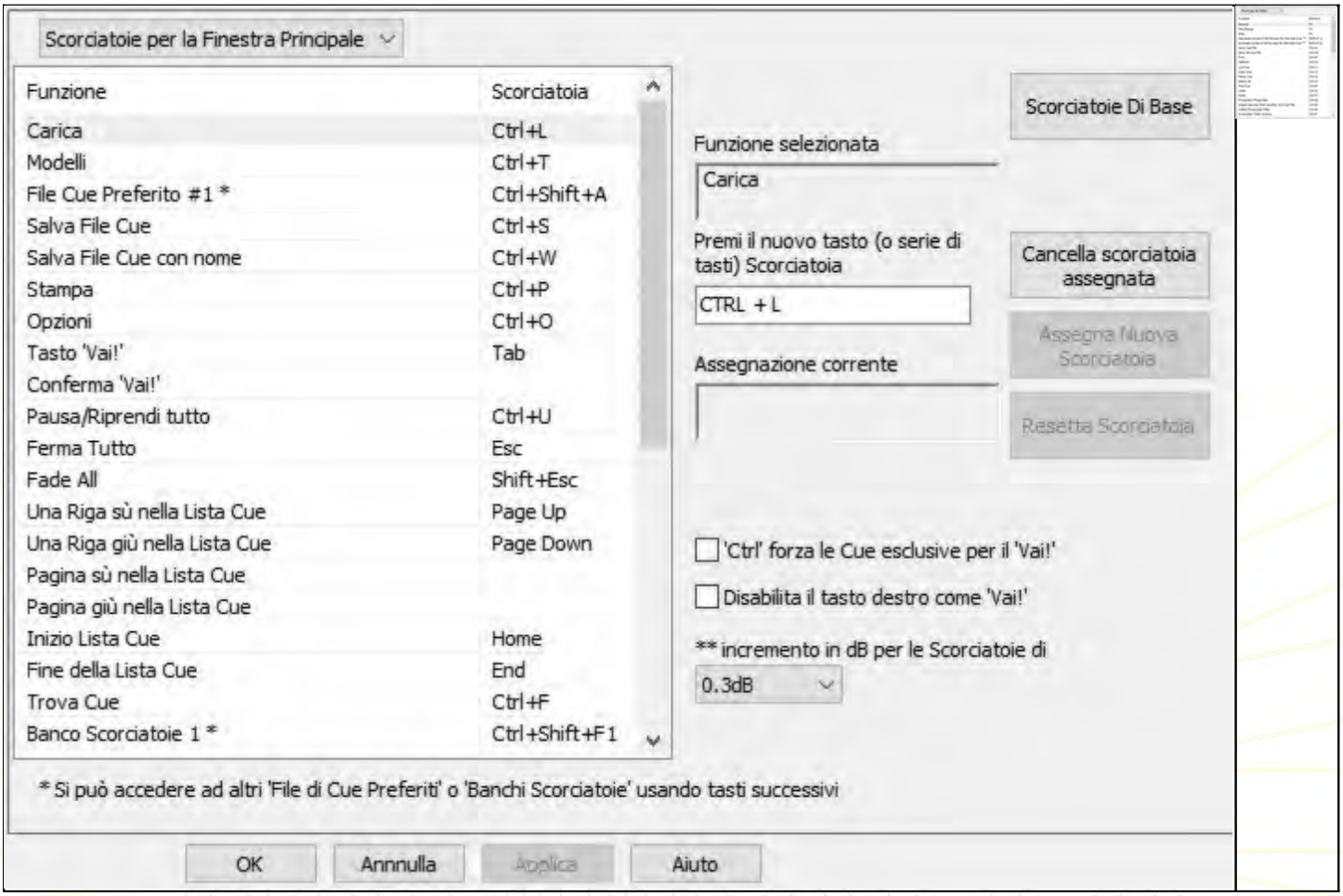
Ruolo nella Rete: Questo è un campo di sola visualizzazione che indica che SCS è un Server di Rete per l'Applicazione Remota. L'Applicazione Remota, di conseguenza dovrà essere il Client di Rete.

Indirizzo IPv4: La vostra Applicazione Remota deve essere configurata per comunicare con SCS usando un Indirizzo IP e un numero di Porta che il vostro computer e SCS riconoscano. La lista a discesa mostra gli Indirizzi IP disponibili correntemente nel computer. Per un'applicazione Remota avrete probabilmente bisogno di settare l'Applicazione per comunicare con SCS tramite l'Indirizzo IP del vostro router wireless. Se non siete sicuri su quale sia l'indirizzo giusto, cliccate **IP Info** per altre informazioni.
*Nota: La lista **Indirizzo IPv4** è solo a scopo informativo . SCS di per se ascolta su* tutti *gli Indirizzi UP per rilevare le richieste di connessione dell'Applicazione Remota.*

N° di Porta: Questo è il numero della Porta in cui SCS accetterà i messaggi in arrivo. Di base è 58000. La vostra Applicazione Remota deve essere settata per comunicare con SCS usando il N° di Porta specificato qui.
L'Applicazione Remota può richiedere due connessioni. La connessione primaria userà il suddetto **N° di Porta** e la connessione secondaria userà un numero di porta più alto, come 58001. La connessione primaria è per i messaggi inviati dall'Applicazione a SCS e per le risposte inviate da SCS. La connessione secondaria viene usata per i messaggi da SCS verso l'app. L'app non dovrebbe mandare alcun messaggio a SCS tramite la connessione secondaria. Se l'app non richiede la connessione secondaria allora SCS ignora l'invio dei messaggi.

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Scorciatoie



Questa caratteristica vi permette di settare la vostra lista di tasti per le varie funzioni SCS. Queste assegnazioni vengono dette 'scorciatoie'. Le Scorciatoie sono disponibili separatamente per la **Finestra Principale** e per la **Finestra Modifica**. Il tasto di scelta in alto nel pannello vi fa scegliere se visualizzare le **Scorciatoie per la Finestra Principale o le Scorciatoie per la Finestra Modifica**. Anche se alcune scorciatoie sono comuni ad entrambe le finestre le due liste di scorciatoie vengono salvate separatamente quindi possono essere diverse anche per le stesse funzioni. Molte scorciatoie seguono le classiche convenzioni Windows (tipo Ctrl+C per Copia).
Avendo selezionato la lista di scorciatoie voluta (della Finestra Principale o della Finestra Modifica) potete visualizzare o cambiare ogni singola scorciatoia. Per esempio, per cambiare il tasto relativo a *Cursore Generale Su*, cliccate su *Cursore Generale Su* nella lista. Poi cliccate sul campo **Premere il tasto/i per la Scorciatoia** e premete il tasto (o la combinazione di tasti) che volete per alzare il livello generale.
Solitamente per combinazione di tasti si intende usare **Shift** (Maiuscolo) o **Ctrl** (Control) o entrambi insieme ad un altro tasto (tipo Ctrl + C).
Se il tasto che avete scelto è già assegnato ad un'altra funzione SCS all'interno di quella lista allora tale assegnazione verrà visualizzata nel campo **Assegnazione Corrente**. Se cambiate l'assegnazione del tasto non potrete più usarlo per la funzione a cui era assegnato prima.
Il nuovo tasto assegnato non diventerà effettivo fino a che non farete click sul tasto **Assegna Nuova Scorciatoia**. Il tasto **Scorciatoie di Base** riporta la lista alla selezione di base di SCS e il tasto **Cancella Scorciatoia Assegnata** vi permette di rimuovere la corrente assegnazione di un tasto ad una data funzione. Il tasto **Resetta Scorciatoie** è un modo veloce per annullare un cambiamento fatto ma non ancora assegnato.

'Ctrl' forza le cue per il 'Vai!': Quando una cue esclusiva è in riproduzione il tasto 'Vai!" è disabilitato se la prossima cue è un file audio o video/immagine. Questo serve ad evitare che la cue successiva parta accidentalmente. Tuttavia potreste avere situazioni in cui volete scavalcare questa impostazione e forzare SCS ad accettare il tasto 'Vai!" anche se una cue esclusiva è in riproduzione. Se questo controllo è spuntato tenendo premuto il tasto Ctrl (control) mentre una cue esclusiva è in esecuzione "Vai!" sarà ri-abilitato. Quindi azioni come Ctrl/"Vai!", Ctrl/Spazio, Ctrl/click con il destro del mouse, avvieranno come previsto la successiva cue manuale, nonostante quella in esecuzione sia 'esclusiva'.

Disabilita il tasto destro del mouse per l'azione "Vai!": Avendo altri modi per 'cliccare' "Vai!", compreso assegnare un nuovo tasto a questa funzione, *potreste* voler disattivare il tasto destro del mouse come opzione per attivare questa funzione. Con questo controllo potete farlo. un altro motivo per cui potreste voler disattivare il tasto destro del mouse è se usate un controllo di cue esterno, come il

MIDI o RS232.

Incremento in dB per le Scorciatoie di Incremento/Diminuizione: Questo campo definisce il cambiamento in dB che avviene quando si usano scorciatoie per *Aumentare/Diminuire il Livello delle Cue in Riproduzione* nella lista della Finestra Principale e *Aumentare/Diminuire i Livelli di Tutte le Periferiche per questa Sub-Cue* nella lista della Finestra di Modifica.

Note:
Aumentare/Diminuire il Livello delle Cue in Riproduzione: Per le Cue Playlist, queste scorciatoie regolano il *livello relativo* della traccia corrente, e tale regolazione è limitata a 100%.

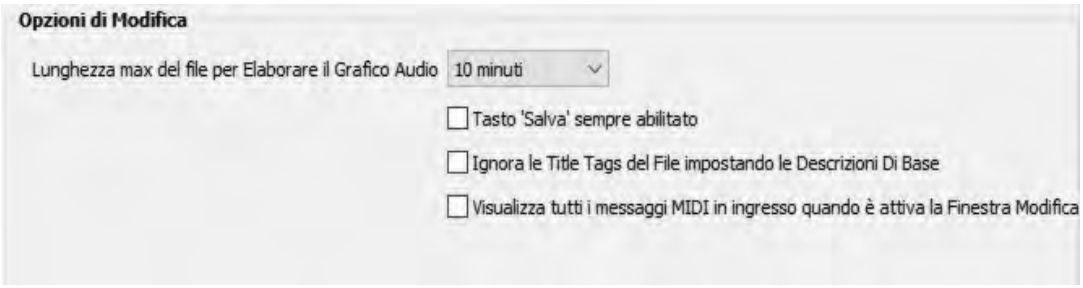
Aumentare/Diminuire il Livello dell'Ultima Cue in Riproduzione: Queste scorciatoie regolano il livello di una Cue Audio, Video File o Playlist che è stata avviata. Se tale cue non è più in riproduzione il comando viene ignorato, senza tenere conto di qualsiasi cue audio precedente (che non è l'ultima in ordine di tempo ad essere stata avviata) che sia ancora in riproduzione.

Riavvolgi, Play/Pausa e **Stop**: Queste Scorciatoie della Finestra di Modifica possono essere usato con le Cue Audio, Playlist, Video/Immagine e Cambio Livello.
Le scorciatoie della Finestra Modifica **Taglia Cue, Copia cue** e **Incolla Cue** sono state assegnate di base a Ctrl+1,Ctrl+2 e Ctrl+3. Ci raccomandiamo di NON assegnare Ctrl+X, Ctrl+C e Ctrl+V a tali funzioni, ne ad altre, in quanto tali combinazioni di tasti vengono usate per tagliare, copiare e incollare singoli valori dei campi, come i tempi di dissolvenza.

Torna a Opzioni e Impostazioni

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Opzioni e Impostazioni – Opzioni di Modifica



Lunghezza Massima del File per il Grafico Audio: Quando una cue o sub-Cue Audio viene visualizzata nella Finestra Modifica SCS costruisce un Grafico dell'Audio in modo che si possa vedere la forma d'onda per intero. Tutta via se avete file molto lunghi (30 minuti di durata o più) la costruzione di tale grafico può impegnare troppe risorse, sia di tempo che di memoria. Se il file così lungo serve solo per della musica di sottofondo o d'ambiente è molto probabilmente che non vi serva vedere il Grafico della forma d'onda; pertanto sarà più utile non visualizzarlo risparmiando tempo e memoria. Questo controllo vi permette di settare la lunghezza massima al di sopra della quale il grafico non viene costruito. Di base è 10 minuti.

Tasto 'Salva' sempre abilitato: Sembra che occasionalmente il tasto 'Salva' non sia abilitato anche se avete fatto dei cambiamenti nella Finestra Modifica. Stiamo ancora indagando la causa di questo comportamento ma come soluzione temporanea potete usare questo controllo per scegliere che il tasto sia sempre abilitato. In questo modo potrete salvare il file in qualsiasi momento. Se SCS rileva un cambiamento rispetto all'ultimo salvataggio un asterisco (*) verrà mostrato alla fine del titolo Windows nelle Finestre Principale e Modifica.

Ignora le Tag del Titolo dei File nel settaggio di base delle Descrizioni: Quando aggiungete una Cue Audio SCS esamina il file Audio e cerca se ha una tag 'Titolo'. Le Tag sono usate di solito nei file MP3. Se tale tag Titolo esiste allora di base SCS la usa come descrizione della sub-cue (nel campo apposito). Se non viene trovato SCS usa il nome del file (escluso percorso ed estensione) come descrizione di base. Questo controllo forzerà SCS ad usare *sempre* il nome del file e ignorare la ricerca del Titolo. Notate che l'impostazione di questo controllo avrà effetto solo sulle nuove cue e sub-cue -quelle già esistenti non cambieranno.

Selettore dei File Audio: Questo determina lo stile della *Finestra di Dialogo Apri File* mostrata per selezionare un file audio per una Cue Audio o Cue Playlist. La *Finestra SCS Apri File Audio* offre la possibilità di avere un anteprima (e ascoltare) l'audio file senza doverlo aprire nella cue. La *Finestra Apri File di Windows* è invece la classica finestra di Windows che alcuni utenti potrebbero preferire.

Torna a Opzioni e Impostazioni

Opzioni e Impostazioni – Opzioni della Sessione

Le Opzioni di Sessione riguardano solo la sessione SCS in corso – non vengono salvate tra le varie sessioni. Inoltre vengono resettate appena aprite un nuovo file SCS.
Lo scopo di queste opzioni è di poter temporaneamente ignorare certi tipi di Periferiche di **Invio Comando** e/o certi tipi di Periferiche di **Controllo Cue**. Per esempio potreste avere le vostre cue che inviano messaggi MIDI ad una console ma durante una prova volete usare la console manualmente. Potreste ovviamente anche solo scollegare il cavo MIDI ma non sempre è possibile (per esempio in strutture stabili in cui i collegamenti sono chiusi in quadri o scomparti che si aprono solo con una chiave). Quindi con le Opzioni di Sessione sceglierete di Disabilitare gli invii MIDI.
Nella schermata sopra potete vedere che l'**Invio DMS** è Abilitato e il **Comando MIDI** è Abilitato. Tutte le altre periferiche sono settate su "Non richiesta per questa produzione". SCS resetta tali Opzioni ognivolta che un File di Cue viene aperto o creato da zero. Ogni tipo di periferica **Invio Comando o Controllo Cue** trovata nelle Proprietà della Produzione del File di Cue corrente sarà Abilitata. Ogni tipo di periferica *non* trovato sarà settato come "Non richiesta per questa produzione", e visto che la periferica 'non esiste' non potrete cambiarla nello stato 'Abilitata/Disabilitata'.

Torna a Opzioni e Impostazioni

Server SoundMan

L'interfaccia del Server SoundMan (SM-S) è disponibile solo con SCS Professional e superiori.

SoundMan-Server è un "virtual sound system audio engine" (software adibito alla gestione e riproduzione dell'audio) prodotto da Richmond Sound Design Ltd (www.richmondsounddesign.com). In tutto il documento, per semplicità vi riferiremo a questo solo come SM-S. L'interfaccia tra SCS e SM-S è stata sviluppata con la completa collaborazione di Richmond Sound Design, per la quale ringraziamo Charlie Richmond e Loren Wilton. I test sull'interfaccia sono stati eseguiti sia da noi che da Carl Underwood, il quale ha contribuito con molti suggerimenti e idee. Carl è stato un utente di SM-S per alcuni anni e si è interessato ad SCS con la raccomandazione di creare questa interfaccia per SM-S.
Questa sezione della guida spiega come settare SCS per interfacciarsi con SM-S. Anzitutto avrete bisogno di una licenza SCS Professional o superiore. La licenza SCS Platinum è la più completa e supporta tante uscite quante ne permette il dongle SM-S, ovvero fino anche a 512.

Come Iniziare con SM-S

SM-S deve essere in esecuzione sullo stesso computer di SCS. SM-S è progettato per funzionare anche su altri computer rispetto a quello in cui risiede l'host (SCS nel nostro caso) ma visto che SCS passa ad SM-S i nomi dei file audio con l'intero percorso occorre che tali nomi siano proprio identici nei due software. La soluzione più semplice quindi è averli entrambi sullo stesso computer, ecco perché SCS impone questa soluzione.
I passi da fare sono:

1. **Avviate SM-S**, ricordandovi di inserire il dongle (a meno che non usate la versione demo)
2. **Avviate SCS**.
3. In SCS, andate in *Opzioni* e cliccate su *"ASIO (usando SM-S)"*.

Verrà mostrato un pannello come questo:

- Cliccate il tasto **Prova Connessione con SM-S** per confermare che SCS può connettersi con SM-S.
- Se la prova di connessione ha successo allora cliccate sul tasto **OK** per chiudere le *Opzioni*.
- Ora andate nella *Finestra Modifica*, aprite le *Proprietà della Produzione*, selezionate la tabella *Periferiche* e scegliet **Audio Driver** *"ASIO (usando SM-S)"*. Ora selezionate la Periferica Fisica e le uscite volute -anche se dovreste selezionare la stessa Periferica Fisica per tutte le Periferiche di Uscita Audio SCS a meno che la licenza SM-S e dongle non vi permettano di usare periferiche fisiche multiple.

Utilizzo dell'Interfaccia SM-S

Quando sopra dovrebbe bastare come inizio ma ci sono altre opzioni che potreste voler cambiare. Vedete Opzioni e Impostazioni – Driver Audio - ASIO (SM-S).

Nota: SM-S riproduce solo file WAV e AIFF - SM-S non riproduce file tipo MP3 o WMA. SCS, invece, supporta tutti questi tipi di file quindi affinché (per esempio) un file MP3 venga riprodotto da SM-S, SCS codifica un file WAV traendolo dall'MP3 e invia ad SM-S questo file WAV. Questo avviene 'dietro le scene' quindi non c'è bisogno di alcuna azione da parte vostra e i dettagli della cue mostreranno ancora il file MP3. I file WAV codificati vengono tenuti in una **Cartella dei File Codificati** che viene creata da SCS subito sotto la **Cartella Origine dei File Audio SM-S**. Vedete Cartella dei File Codificati per maggiori informazioni.

Cartella dei File Codificati

SM-S riprodurrà solo file WAV o AIFF ma se avete altri tipi di file da usare tipo MP3 e WMA SCS interviene per rendere riproducibili anche questo tipo di file. Ciò avviene codificando un file WAV equivalente al tipo di file in oggetto (MP3, etc...) e salvandolo in una **Cartella dei File Codificati**. Quindi se volete usare (nome di fantasia) *Lilacs.wma* SCS creerà *Lilacs.wav* e lo metterà nella cartella suddetta. Quindi SCS invia un comando a SM-S di aprire *Lilacs.wav*.
Il processo di codifica è molto veloce quindi non si dovrebbe notare, se non per file molto grandi. Tale codifica deve essere fatta solo una volta per ogni diverso file a meno che non vengano fatte modifiche al file originale.
La **Cartella dei File Codificati** viene chiamata **"EncFiles"** e sarà creata dentro alla cartella SCS Application Data (vedi Cartelle Speciali).

Oltre al file codificato SCS salva anche un indice dei file codificati. Il file si chiama **"scs_encfilesindex.scse"** ed è salvato nella stessa cartella suddetta. SCS salva per ogni file codificato le seguenti informazioni:

- Nome del file originale con il percorso intero
- Dimensione del file originale e ultima data di modifica
- Nome del file codificato

Usando queste informazioni quando una cue richiede qualcosa tipo *Lilacs.wma* (riferendosi all'esempio di cui sopra) SCS analizza l'indice per vedere se il file è già stato codificato. Se trova una voce corrispondente ed anche la data e la dimensione corrispondono SCS userà il file già codificato; altrimenti ne creerà uno nuovo e l'indice sarà aggiornato.
Se usate un editor di file audio come GoldWave per modificare un MP3 (o un file di altro formato) che è già stato codificato, la prossima volta che SCS si trova a dover usare tale file troverà che la *data di ultima modifica* è cambiata e probabilmente anche la dimensione. SCS codificherà di nuovo il file. Allo stato attuale del software il file creato non rimpiazzerà quello già esistente ma sarà creato un file nuovo e l'indice verrà aggiornato. In ogni caso, se avete bisogno di modificare il vostro file MP3 (o di altri formati) sarà molto più efficace per SCS se già lo salverete come WAV e modificate le cue relative in modo che cerchino direttamente il file WAV.

SOTTO CONTROLLO

All'Avvio di SCS

Panoramica

La maggior parte di utenti avranno un icona-collegamento nel loro desktop di Windows per avviare SCS e di base SCS si apre con l'ultimo File di Cue usato. Tuttavia se spesso usate File di Cue diversi potreste avere diversi collegamenti ognuna delle quali si riferisce ad un File di Cue.

Parametri della Linea di Comando

Se avviate SCS da una linea di comando, scorciatoia, file batch, etc...allora potete aggiungere il nome del File di Cue come parametro (o 'argomento'), tipo:
"C:\Program Files (x86)\SCS 11\scs11.exe" "C:\Users\Mike\Documents\SCS Files\Show_Monday.scs11"
Quando scs11.exe viene avviato usando la riga di comando qui sopra il File di Cue Show_Monday.scs11 viene aperto al posto dell'ultimo usato. Notate che se i nomi o i percorsi contengono degli spazi tutto il nome deve essere racchiuso tra virgolette.

Windows Task Scheduler

Se SCS sarà utilizzato senza un operatore è possibile anche avviarlo con Windows Task Scheduler ad un certo orario del giorno e volendo anche con File di Cue diversi per ogni giorno. Riferitevi alla guida Microsoft di Task Scheduler.
Per avviare SCS andrà benissimo ma potreste aver bisogno di programmare anche la chiusura di altre istanze di SCS prima di aprirne un'altra. Potete farlo sempre con Task Scheduler (programmando la chiusura prima dell'avvio del file scs11.exe). Settate un'azione come segue: "**taskkill /im scs11.exe**". Sfortunatamente non è una chiusura 'pulita' -sarebbe più opportuno chiudere SCS nel modo appropriato ma se vi serve farlo l'istruzione 'taskkill' farà il suo lavoro.

Problemi con l'Avvio di SCS?

Occasionalmente può accadere che non riuscite ad avviare SCS a causa di problemi con il vostro computer o a causa di qualcosa che è accaduto nell'ultima esecuzione di SCS. Se non riuscite ad avviarlo correttamente seguite le istruzioni che trovate nella sezione Soluzione dei Problemi sotto a Problemi con l'Avvio di SCS.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Campi Tempo

I tempi in SCS sono in genere gestiti in millisecondi. Ci sono un paio di eccezioni: 'Tempo del giorno' e 'Punti Chiave'. 'Tempo del Giorno' viene gestito internamente in secondi a partire dalla mezzanotte. 'Punti Chiave' vengono gestiti come secondi fino alla 5 posizione decimale.
Per i campi tempo come 'Inizio A' e 'Fine A', 'Tempo di Dissolvenza in Entrata', etc... potete trascinare il marcatore sul grafico per settare il tempo o potete inserirlo manualmente. Quando inserite un tempo manualmente potete far riferimento a questi esempi:

Tempo Inserito	Valore effettivo
25	25 secondi
1.41	1.410 secondi
.8	0.8 secondi (800 millisecondi)
2:1.7 *o* 2.1.7	2 minuti e 1.7 secondi
12:34.567 *o* 12.34.567	12 minuti e 34.567 secondi
100	100 secondi (ovvero 1 minuto e 40 secondi) – sarà visualizzato così 1:40.000

Notate che il punto "." può essere usato al posto dei due punti ":" come separatore tra i minuti e i secondi per poter inserire i tempi usando solo il tastierino numerico.

Al di là del formato che usate inserendo il tempo, SCS riformatta il tempo in un formato standard e lo visualizza in tale modo.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Uso dei Cursori in SCS

Molti dei cursori in SCS hanno particolari funzionalità per fare regolazioni speciali.
Resettare i Cursori alle Posizioni Salvate o di Base
Consideriamo i cursori di **Livello** e **Pan** mostrati qui:

Entrambi i cursori mostrano un puntatore bianco che rappresenta il settaggio attualmente salvato. Prendendo per esempio il **Livello** può capitare che vogliate sperimentare diversi valori muovendo il cursore ma poi volete tornare al valore salvato. Ci sono due modi per farlo (tre se comprendete anche 'Annulla'). Il modo più semplice è *cliccare cliccare dentro il puntatore bianco.* Questa azione farà tornare il livello alla posizione salvata. Il secondo modo è *tenere premuto Ctrl* mentre cliccate dovunque all'interno del cursore.
Adesso consideriamo la **Dimensione** e **Posizione** mostrate qui:

Questi cursori non hanno un puntatore bianco, ma se volete resettare uno dei due cursori, riportandolo al valore che era prima di muoverlo per le modifiche, potete fare *Ctrl/Click* dovunque nel cursore e il puntatore tornerà al centro (che è la posizione di base dei cursori mostrati in questo esempio).

Fare Regolazioni di Precisione

Se volete fare regolazioni di precisione ad un cursore cliccate con il mouse sopra il cursore e poi usate le frecce verso sinistra e verso destra della tastiera per ottenere il risultato voluto. Quando cliccate lo sfondo del cursore cambierà nel colore di 'voce selezionata' (secondo quando indicato nel vostro schema colori di Windows – probabilmente blue come indicato nell'esempio). Questo indica che il cursore è in primo piano e le azioni dei tasti freccia a sinistra e a destra sulla tastiera saranno utilizzate per spostare il puntatore di questo cursore.

Usare la rotella del mouse

Potete anche muovere i cursori di SCS muovendo la rotella del mouse una volta che il cursore è in primo piano.

Raccomandazioni sui File Audio

E' raccomandabile usare file WAV PCM a 16-bit (o superiori - mono, stereo o multi-canale come volete) per i vostri effetti sonori o traccie musicali da usare nello spettacolo/evento. Questo perché in tale formato non c'è stata una compressione dell'audio e significa: a) migliore qualità di riproduzione (b) non servirà una decompressione in tempo reale mentre il file viene riprodotto, e quindi meno potenza richiesta al processore e usata.
Altri tipi di file vanno bene per le musiche di intervallo e attesa prima dell'inizio.
Con questo non vogliamo dire che non dovreste usare file MP3 nelle vostre cue audio ma che è raccomandabile usare i file WAV non compressi per ottenere i migliori risultati. I file FLAC e APE dovrebbero anch'essi offrire una buona qualità in quanto sono formati 'senza perdita' di qualità.

Preparare i File Audio

Per registrare o modificare un file audio usate un software audio (solitamente chiamati Audio Editor) come *GoldWave*.
Alcuni suggerimenti:

Raccogliete i vostri file nella Cartella di Produzione del vostro spettacolo. In tale cartella potete archiviare il File di Cue (.scs11 file) e tutti i file audio richiesti nel vostro programma. Potete farlo facilmente nella Finestra Modifica di SCS – vedete Raccogli i File di Produzione.
Usando un software di elaborazione audio (Audio Editing), **cancellate il silenzio e altri suoni non desiderati dall'inizio e dalla fine di ogni file audio.** Visualizzando la forma d'onda e ingrandendo l'inizio dovreste facilmente riuscire a cancellare tutto quello che non serve fino all'inizio reale del file audio.
Controllate tutta la forma d'onda se ci sono clipping. Se avete registrato il file voi stessi e la forma d'onda supera i limiti di livello consentiti vedrete la classica forma 'appiattita' agli estremi superiore ed inferiore e questo significa che la vostra registrazione è stata 'clipped' (presenta dei punti di 'clipping'). Registrate di nuovo il file ad un livello inferiore assicurandovi che non ci sia mai un volume oltre il limite. Se avete preso il file da altre fonti controllate comunque che non ci siano momenti di clipping. Molti effetti sonori disponibili su internet per esempio contengono del clipping. Eliminate questi file e trovatene di migliori.
Se il vostro software di Audio Editing ha questa funzione potreste trovare utile **massimizzare il livello** (*GoldWave* ha questa funzione in Effetti / Volume / Massimizza). Massimizzare il livello *non causerà* clipping ma viceversa se il file era registrato troppo piano non avrete un buon risultato di qualità neanche con la funzione suddetta. Generalmente massimizzare il livello serve solo ad avere più flessibilità nel controllo finale del file in un mixer audio.
Potete **settare e lasciare i cursori nel mixer audio ad un livello costante** (solitamente a '0' dB) e regolare il livello delle varie cue con il loro proprio controllo di Livello. Comunque è sempre meglio avere a portata di mano entrambi i controlli per bilanciare bene tra il volume ottenuto nei dialoghi/presentazioni e le cue con musica.
Quando avete una cue con **avvio automatico** il livello della cue dovrebbe essere determinato in relazione alla cue che sarà in riproduzione quando quella con avvio automatico si avvierà.
Quando preparate le cue audio ricordate che cosa può suonare meraviglioso nei diffusori del PC potrebbe essere deludente attraverso il sistema audio del teatro (a volte viceversa. Per esempio un tuono, con tutti i suoi bassi, può rendere bene in teatro e sembrare solo distorto nei piccoli diffusori tipici del PC). **Provate tutti i suoni appena possibile nel teatro in cui saranno riprodotti e con il sistema che userete**, e cercate anche di avere dei buoni diffusori da collegare al vostro PC a casa, nel posto dove preparate le cue.

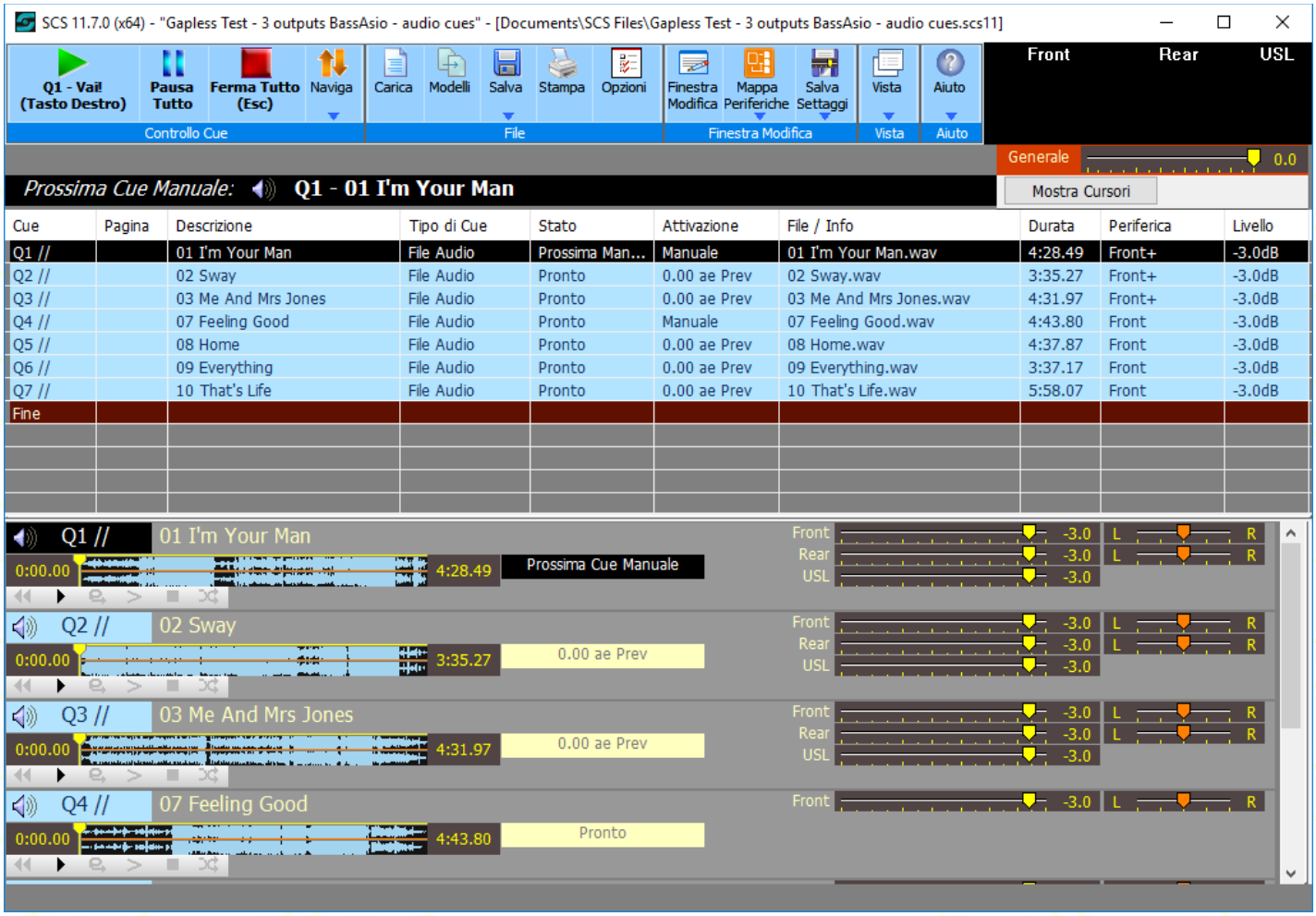
Formato del File per una Riproduzione Continua

Se estraete i file da un CD ***ci raccomandiamo decisamente che usiate il formato WAV*** per salvare i file ottenuti. La codifica WMA sembra che aggiunga dei dati in eccesso alla fine del file, il che non permette una riproduzione continua, senza interruzioni. Anche i file MP3 potrebbero averne, sia alla fine che all'inizio.
Per altre informazioni vedete Riproduzione Continua.

Riproduzione Continua (senza interruzioni)

La funzionalità di *Riproduzione Continua* è disponibile solo con SCS Standard e superiori.

Alcuni CD sono registrati con le estremità senza interruzioni tra le traccie -in particolare musica classica e registrazioni live che contengono anche il sono d'ambiente della sala. Se estraete i file audio da tali CD e volete riprodurli con cue consecutive mantenendo l'assenza di interruzioni dovrete seguire le istruzioni indicate a seguito.
SCS supporta la Riproduzione Continua per le Cue Audio e per le Cue Playlist. SCS crea internamente 'flussi di dati senza interruzioni' (gapless streams) per tali cue che necessitano di riproduzione continua. Ogni cue che verrà trattata con questo criterio avrà un "//" dopo l'etichetta, come conferma delle impostazioni quale cue parte di una Riproduzione Continua. Ecco un esempio:



In questo esempio abbiamo 3 cue, Q1-Q3, che riproducono 3 traccie consecutive estratte dal CD *Michael Bublé Meets Madison Square Garden* (controllate sempre le condizioni per il copyright prima di riprodurre registrazioni commerciali!) Il segno "//" dopo ogni etichetta di cue vi conferma che fanno parte di un flusso dati continuo. Se il segno "//" non viene visualizzato la cue si comporterà secondo le sue impostazioni (per esempio Q2 partirà subito dopo Q1) ma non è detto che non ci sia una interruzione fra le due cue riprodotte (tra Q1 e Q2 -sempre nel caso in esempio- se Q2 non avesse il segno "//" -potrebbe esserci un'interruzione).
Per usare la funzione di Riproduzione Continua:

- La licenza SCS deve essere **SCS Standard** o superiore, e
- Il Driver Audio SCS deve essere *DirectSound (usando BASS)* o *ASIO (usando BASS)*. Vedete Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio per maggiori informazioni. Se il Driver Audio è *Direct Sound (usando BASS)* allora in Opzioni e Impostazioni – Direct Sound dovete aver selezionato ***Use BASS mixer.***

Per le **Cue Audio** affinché siano utilizzabili in una Riproduzione Continua devono anche sottostare alle seguenti condizioni aggiuntive:

- **Spiegazione semplice:** Le Cue Audio devono essere settate in modo che ogni file venga riprodotto dall'inizio alla fine senza dissolvenze o loop, riprodotto sulla stessa/e periferica/e e settato per essere riprodotto sequenzialmente senza interruzioni (avvio automatico di 0.00 secondi dopo la fine della precedente -come Q2 e Q3 nell'esempio sopra).
- **Spiegazione dettagliata**:
  Per la seconda e successive cue nella sequenza continua desiderata (Q2 e Q3 nell'esempio sopra) la cue deve essere settata per partire con avvio automatico 0.00 secondi dopo la fine di una precedente Cue Audio (o di una precedente cue che contiene una sub-Cue Audio ma che può anche avere altri tipi di sub-cue) e il campo 'Avvio Relativo' della sub-cue deve essere lasciato nuovo, come per impostazione di base.

1. I tempi 'Inizio A', 'Fine A', 'Dissolvi in Entrata' e 'Dissolvi in Uscita' devono essere tutti vuoti, cioè la traccia deve andare dall'inizio alla fine del file senza alcuna dissolvenza.
2. Il quadratino di controllo 'Loop' deve essere vuoto (non spuntato).
3. Le 'Periferiche Audio' devono essere identiche. Per esempio nella schermata sopra potete vedere che tutte e tre le cue usano 'Fronte', 'Dietro' e 'Side Monitor di Sinistra (USL)'. Se USL fosse stata omessa nella Q3 tale cue sarebbe esclusa dalla riproduzione continua (sarebbe comunque riprodotta ma con possibili interruzioni prima dell'inizio o della prossima cue). Questa condizione è necessaria perché il flusso dati comprende tutte le cue della sequenza e deve essere inviato alla stessa periferica di uscita. (NB SCS non controlla che i livelli di uscita e i bilanciamenti siano uguali ma in pratica vi servirà che lo siano per non avere delle discontinuità sonore nella riproduzione)

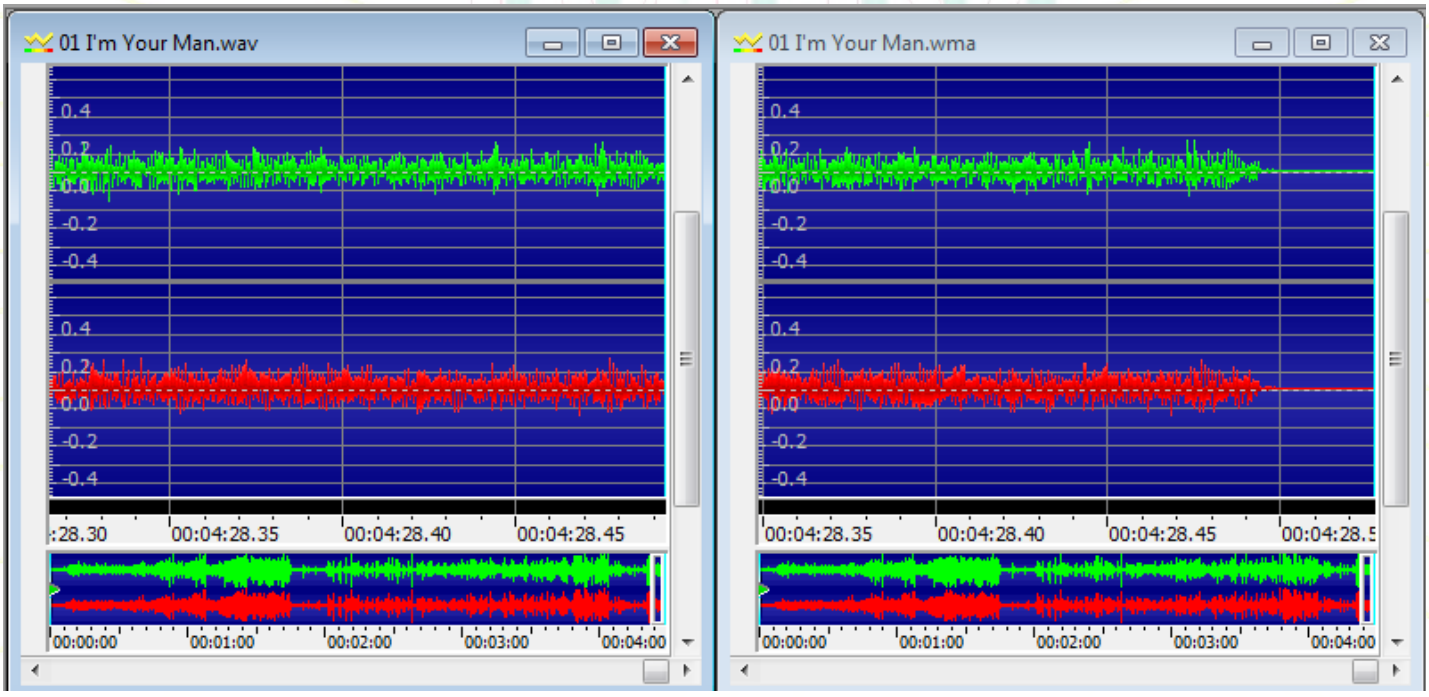
Per le **Cue Playlist** affinché siano utilizzabili in una Riproduzione Continua devono anche sottostare alle seguenti condizioni aggiuntive:

- I tempi 'Inizio A' e 'Fine A' devono essere tutti vuoti e 'Transizione al Prossimo File' deve essere settato a 'Nessuna' per tutti i file della Playlist, ovvero come già detto le traccie devono essere riprodotte per intero, senza dissolvenze, etc...
- 'Riproduzione Casuale' deve essere vuoto (non spuntato).

Nota: Con le Cue Audio come nell'esempio sopra, la riproduzione continua impostata non vi precluderà di spostarvi su una certa cue nella lista cliccandoci sopra. Quindi per le prove potete iniziare la Riproduzione Continua da una qualsiasi cue vi serva.

Formati di File per la Riproduzione Continua

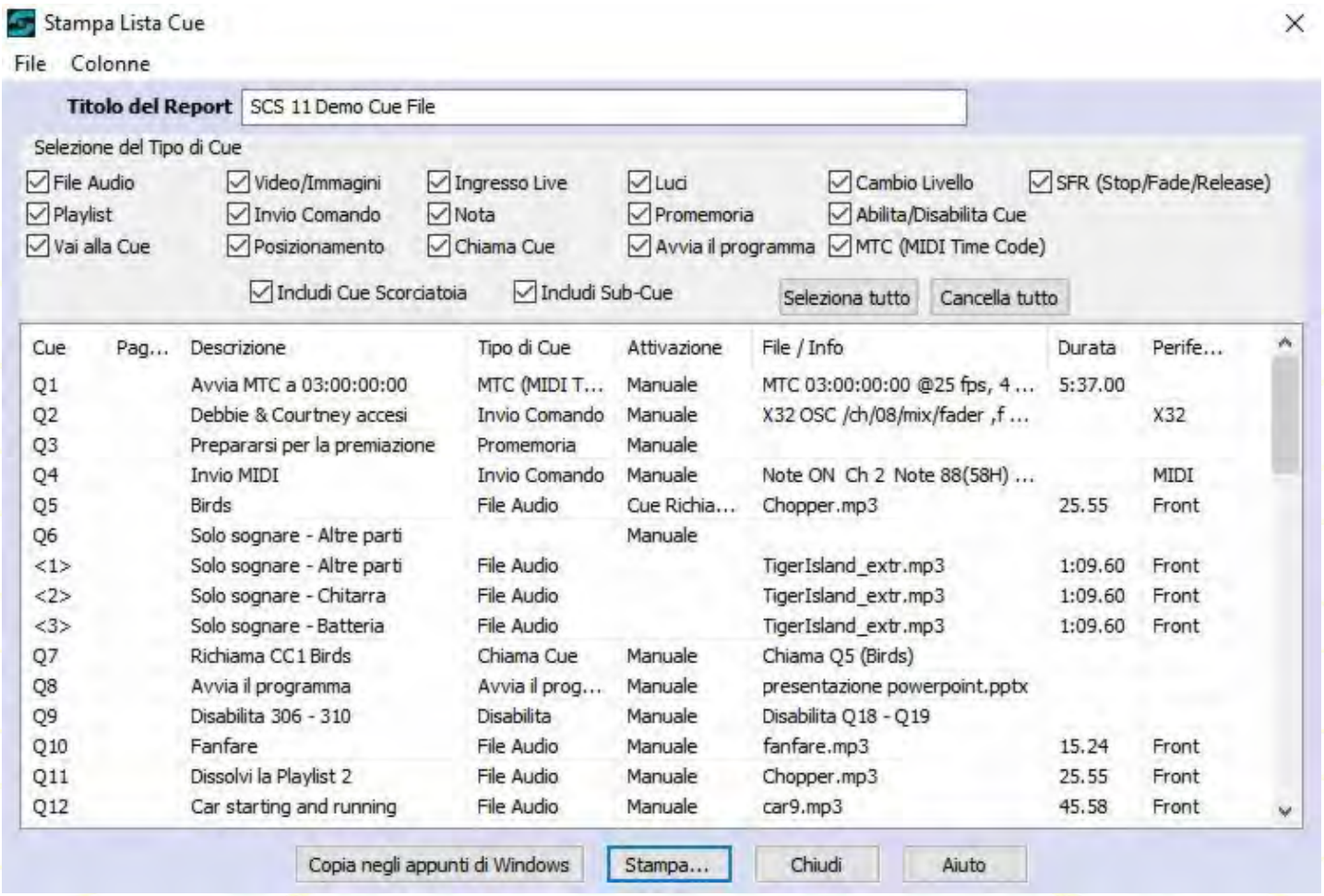
Se estraete i file da un CD ***ci raccomandiamo decisamente che usiate il formato WAV*** per salvare i file ottenuti. La codifica WMA sembra che aggiunga dei dati in eccesso alla fine del file, il che non permette una riproduzione continua, senza interruzioni. Anche i file MP3 potrebbero averne, sia alla fine che all'inizio.
Ecco una schermata di GoldWave che mostra le differenze tra un file WAV e uno WMA:



La finestra a sinistra mostra la fine di "01 I'm Your Man.wav", che contiene audio fino proprio alla fine. La finestra di destra mostra la fine di "01 I'm Your Man.wma". Il file WMA è più lungo del corrispondente WAV di 33 millisecondi di silenzio. Tutti e due i file sono stati estratti da un CD usando Windows Media Player. Quindi se usiamo il file WMA di questo esempio NON potremo avere una riproduzione continua a causa di quei 33 millisecondi di silenzio inseriti all'interno del file.
Quindi vi invitiamo ad usare il formato WAV quando estraete i file dal CD.

Stampare la Lista delle Cue

Potete avere una copia stampata della lista delle cue cliccando sul tasto **Stampa** nella barra degli strumenti. Si aprirà una finestra che mostra le informazioni su cue e sub-cue. Potete anche copiare le informazioni negli appunti di Windows per poi incollarle in un programma come Excel o altri. La finestra **Stampa la Lista delle Cue** ha un aspetto come questo:



Titolo del Report: Questo titolo verrà stampato in cima alla lista delle cue. Di base è il nome della produzione. Potete cambiarlo come preferito -il titolo usato servirà solo per la stampa e non cambierà il nome della produzione.
Selezione del Tipo di Cue: I controlli in questo pannello determinano queli tipi di cue devono essere inclusi nella Lista di Cue stampata.
Lista di Cue: Le cue del tipo selezionato vengono mostrate nella tabella principale in questa finestra. Potete modificare questa visualizzazione come descritto a seguito e sarà ricordata la prossima volta che userete lo schermo.

Modificare le colonne visualizzate nella Lista delle Cue

Potete decidere quali colonne volete visualizzare nella Lista delle Cue cliccando la voce **Colonne** e poi spuntando o togliendo la spunta ai campi come preferite.
All'interno della Lista di Cue potete regolare la larghezza delle singole colonne trascinando la linea di divisione tra le colonne presente nell'intestazione e allo stesso modo potete spostarle (cliccando e trascinando il titolo della colonna). Per esempio per muovere la colonna Tipo di Cue in modo che sia visualizzata subito dopo la colonna Cue, cliccate sul titolo della colonna 'Tipo di Cue' e trascinatelo dopo il titolo della colonna 'Cue'.

Tasti di Comando

Copia negli Appunti di Windows: Cliccate questo tasto per copiare il contenuto visualizzato negli appunti. Le informazioni saranno copiate in un formato che è adatto per incollarle in Excel o software simili.

Stampa: Il tasto **Stampa** aprirà la finestra dialogo di Windows per la Stampa al fine di poter stampare la Lista di Cue attualmente visualizzata. Notate che dovreste essere in grado di selezionare l'orientamento (orizzontale o verticale). Se avete delle descrizioni delle cue piuttosto lunghe forse l'orientamento orizzontale è il più indicato.

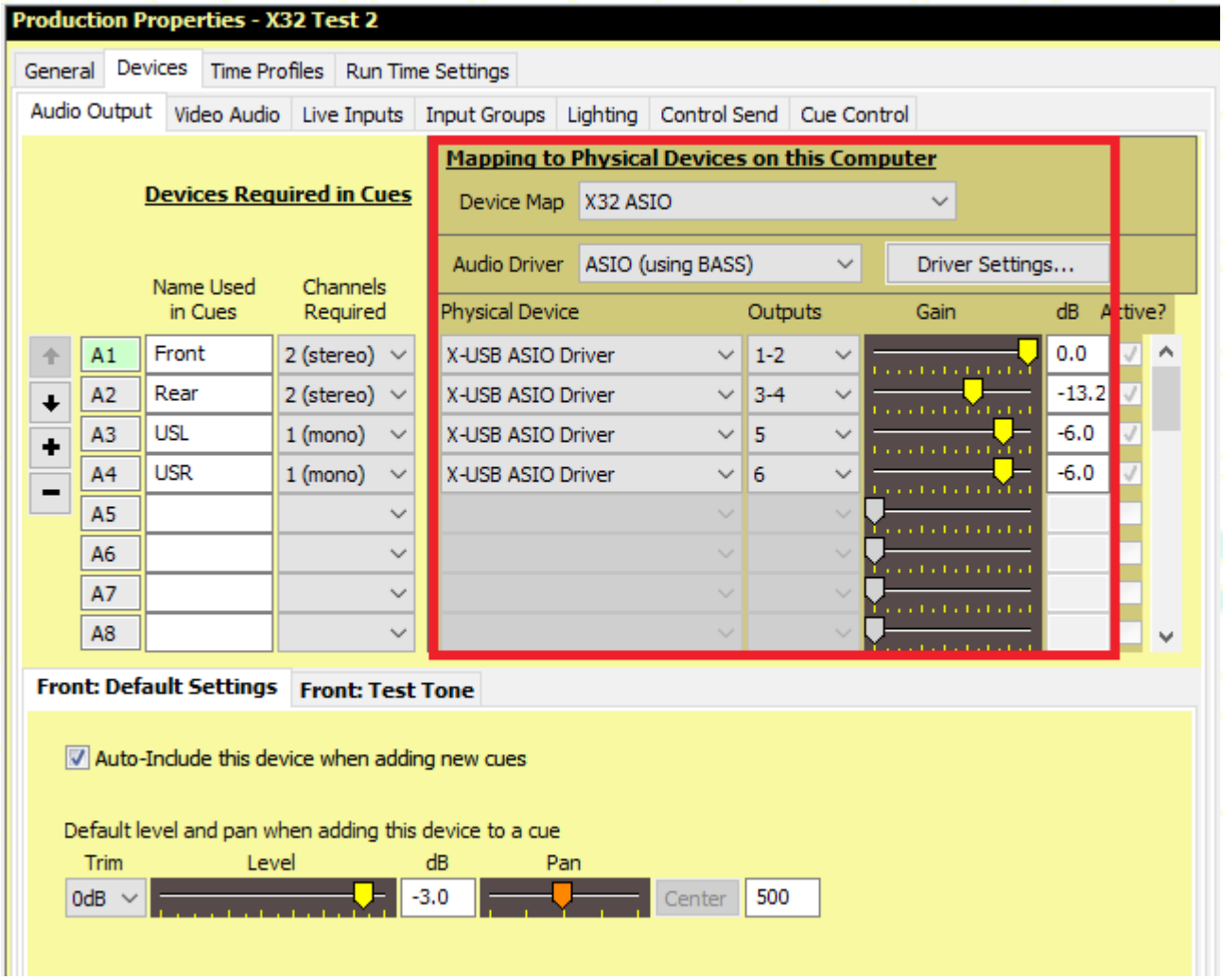
Chiudi: Il Tasto **Chiudi** viene usato per chiudere la Finestra di Stampa Lista di Cue.
Guida: Il tasto **Guida** mostra questa guida.

Mappa delle Periferiche

La Mappa delle Periferiche è associata ad un certo computer in quanto contiene la 'mappatura' delle vostre periferiche 'logiche' (tipo 'Fronte') verso le periferiche fisiche disponibili in quel computer. In quanto la Mappa delle Periferiche è associata ad un certo computer viene salvata in un file che è separato dei vari file della produzione, ed esattamente nella cartella utente di Windows AppData\Roaming.

Suggerimento: La **Mappa delle Periferiche** è utile anche se usate lo stesso computer in diversi ambienti, tipo nel vostro studio e al teatro o in diverse sale. Nello studio in cui progettate l'evento/spettacolo potreste avere meno apparecchiature di quante ne avete in teatro (ad esempio due sole uscite audio anziché uscite multiple). Quindi potete settare una Mappa delle Periferiche per la 'progettazione' che dirige tutte le uscite previste nella Lista di Cue creata verso gli unici due canali a disposizione nello studio e poi una Mappa delle Periferiche 'teatro' che invia ogni uscita prevista dalla Lista di Cue verso le varie uscite audio reali in teatro.

La Mappa delle Periferiche contiene settaggi con uno sfondo più scuro nel pannello Proprietà della Produzione / Periferiche. Esempio:



Nella schermata qui sopra le proprietà su sfondo più scuro sono associate al computer (valgono solo per un certo computer) e quelle nel **riquadro rosso** sono salvate nel File della Mappa delle Periferiche (ad eccezione di ogni 'Impostazione dei Driver' che avete selezionato). Notate che il controllo 'Attiva' è una voce di sola visualizzazione usata durante l'esecuzione quindi non viene salvata.
Tutte le altre Proprietà della Produzione come 'Nome Usato nelle Cue', 'Canale Voluto', 'Livello e Pan di base per quando si aggiunge questa periferica a una cue', etc... vengono salvati nel **File delle Cue** (ovvero nel file .scs11).

Quindi che succede se volete copiare la vostra produzione in un altro computer?
SCS ha la funzione Raccogli i File di Produzione appositamente per aiutarvi in questa situazione. Questa funzione vi permette di raccogliere in una sola cartella tutti i file usati nella produzione in modo che potete direttamente copiare questa cartella nell'altro computer. Questa cartella non conterrà il **File della Mappa delle Periferiche** ma se volete potete *esportare* tale file nella Cartella di Produzione (la cartella suddetta con tutti i file raccolti).
Se copiate la vostra Cartella della Produzione in un altro computer e poi avviate SCS e aprite il File di Cue, SCS cerca un **File di Mappa delle Periferiche** nella cartella Device Maps (Mappe delle Periferiche) di quel computer. Se SCS non trova il file allora cerca

il file **File esportato della Mappa delle Periferiche** nella stessa cartella del File di Cue. Se lo trova vi mostra un messaggio chiedendo se volete usare tale file. Se accettate SCS copia il file esportato e lo salva come **File della Mappa delle Periferiche** nella cartella Device Maps e continua ad avviarsi aprendo tale file appena creato.
Se SCS non trova nessuno dei due file suddetti (o se rispondete che NON volete usare il file esportato) SCS creerà un nuovo **File della Mappa delle Periferiche.**

Avvertenza!
Usare un File della Mappa delle Periferiche che è stato esportato da un altro computer è utile se avete le stesse periferiche nel computer in cui vi spostate, ma se le periferiche sono diverse (o se ai driver avete assegnato nomi diversi dalle periferiche) dovrete comunque rivedere tutta la configurazione.
Vedete anche: Raccogliere i File della Produzione, Portabilità, Cartelle Speciali

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Portabilità (trasferire i vostri file in un altro computer)

Molti utenti SCS preparano il File di Cue a casa o nello studio e poi lo trasferiscono in un altro computer quando vanno a teatro. Il percorso fisico dei nomi dei file del computer a casa potrebbe essere diverso da quello nel teatro ma SCS vi permette di facilitare questo trasferimento in questo modo:

Il modo più facile di trasferire i vostri file è decritto in questi passaggi:

- **Raccogliete i vostri file in una Cartella della Produzione nel vostro computer a casa o nello studio.**

In SCS andate nella Finestra Modifica e selezionate **Raccogli i file della Produzione** sotto al tasto **Produzione**:

Questo apre la finestra Raccogli i file della Produzione che vi permette di creare una **Cartella della Produzione** e raccogliere in tale cartella tutti i file audio, video e immagine che sono usati nel File di Cue attualmente aperto. Il File di Cue stesso (il file .scs11) viene copiato e aggiornato in modo che adesso ogni cue si riferisca ai file contenuti in questa cartella. Per esempio, se la vostra compagnia teatrale produce *The Wizard of Oz* potreste nominare tale cartella *wizard*. Scegliete un disco esterno (come una USB o un SSD) o un disco in rete per la Cartella di Produzione ma selezionate anche '**NON passare alla cartella della raccolta**'.

- **Rimuovi il disco esterno (se usato)**

Se usate un disco esterno dovete usare la funzione 'Rimozione Sicura dell'Hardware' che di solito si attiva cliccando su un'icona in basso a destra dello schermo del computer (nell'area di notifica)

- **Nel computer del teatro copiate la Cartella della Produzione dal disco estero o dal disco in rete nell'hard disk del computer.**

Non è importante dove copiate la **Cartella della Produzione**.

- **Se non l'avete ancora fatto installate SCS nel computer del Teatro.**

Utilizzate l'ultimo download disponibile nell'Area Utenti nel sito web SCS.

- **Avviate SCS e aprite il File di Cue (il file .scs11) dalla Cartella della Produzione che avete appena copiato nell'hard disk del computer del teatro.**

SCS troverà tutti i file audio, video e immagine in quanto sono tutti includi nella **Cartella della Produzione** (nell'esempio fatto prima, la cartella chiamata *wizard*).

Vedete anche: Mappa delle Periferiche

Cartelle Speciali

Cartella Dati dell'Applicazione di SCS (Application Data)

Windows prevede una cartella in cui le applicazioni possono salvare dati dell'Utente Windows, quindi esiste una cartella 'Dati dell'Applicazione' (Application Data) per ogni utente di Windows in un certo computer. SCS crea una cartella col nome **ShowCueSystem** all'interno di tale cartella. La posizione di questa cartella dipende dalla versione di Windows che state usando.
Per esempio il nome utente dell'autore del software SCS è Mike e in Windows tale cartella è **"C:\Users\Mike\AppData\Roaming\ShowCueSystem\"**.

Cartella della Mappa delle Periferiche

Questa cartella viene chiamata **DevMaps** e sarà creata dentro la cartella suddetta (**Cartella Dati dell'applicazione di SCS)**. *NON dovrebbe* essere spostata da tale posizione. Questa cartella conterrà tutte le Mappe delle Periferiche di ogni produzione utilizzata nel computer. Per esempio, se avete un File di Cue con nome "wizard.scs11" allora SCS sarà la/e Mappa/e delle Periferiche per tale File di Cue in un file chiamato "wizard_<ProdId>.scsd", e sarà salvato in **DevMaps**, e <ProdId> è un id univoco per ogni Produzione.
Se copiate la vostra produzione in un altro computer il file della Mappa delle Periferiche *non dovrebbe* essere copiato -un nuovo file di Mappa delle Periferiche sarà creato nel computer in cui vi trasferite la prima volta che aprirete il File di Cue SCS in quel computer. La Mappa delle Periferiche in tale computer mapperà le periferiche SCS verso le periferiche fisiche disponibili in quel sistema
Il motivo per avere la cartella **DevMaps** è salvare il file della Mappa delle Periferiche *staccato* dal File di Cue corrispondente in modo che *non* vengano salvati insieme nella Cartella della Produzione ed usati insieme quando la produzione viene spostata.
Per altri dettagli sulla Mappa delle Periferiche, vedete Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio.

Cartella dei File Codificati SM-S

Questa cartella che si chiama **EncFiles** viene creata solo se il **Driver Audio** è SM-S. SM-S riproduce solo file WAV o AIFF ma molto probabilmente voi avrete anche file MP3 o WMA. SCS cerca di dare supporto anche a tali formati non supportati originariamente da SM-S. Lo fa codificando un file WAV equivalente al file MP3/etc che si desidera usare e salva il file WAV nella cartella **EncFiles**.
La cartella sarà creata dentro la **Cartella Dati dell'applicazione di SCS** suddetta. *NON dovrebbe* essere spostata da tale posizione.
Per altri dettagli, vedete Cartella dei File Codificati.

Cartella Inziale

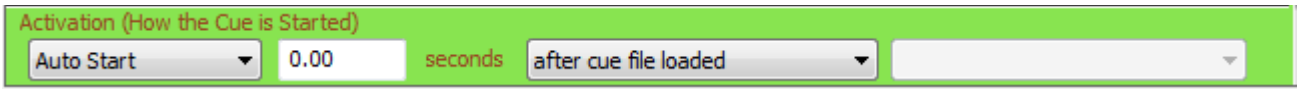
Quando cliccate sul tasto **Sfoglia** per cercare un file audio si apre la finestra di dialogo Windows per cercare il file e si aprirà sull'ultima cartella che avete aperto quando avete usato questa finestra durante l'attuale sessione di SCS. La prima volta all'interno della sessione in cui usate 'Sfoglia' la cartella che si aprirà sarà quella definita in questo controllo **Cartella Iniziale** specificata in Opzioni Generali. Di base questa cartella è 'Documenti' (o anche 'Miei Documenti').

Cartella della Produzione

La **Cartella della Produzione** è la cartella in cui *potete* salvare tutti i file di una produzione. L'uso della Cartella della Produzione è opzionale ma è molto utile se volete trasferire la vostra produzione ad un altro computer (se per esempio il computer in cui progettate non è lo stesso che usate per le prove e lo spettacolo/evento). Per dettagli su come creare e usare una Cartella della Produzione, vedete Portabilità (trasferire i vostri file ad un altro computer).

Avvio Automatico di un File di Cue

Se usate SCS in una situazione per cui le cue devono avviarsi appena SCS viene aperto potete farlo settando la prima cue a **Avvio Automatico 0.00 secondi dopo che il File di Cue è stato caricato,** come qui:



Potete ovviamente cambiare il tempo e mettere alcuni secondi. Tutto questo può essere utile in una situazione come quella descritta qui sotto.

Avvio Automatico all'Avvio di Windows

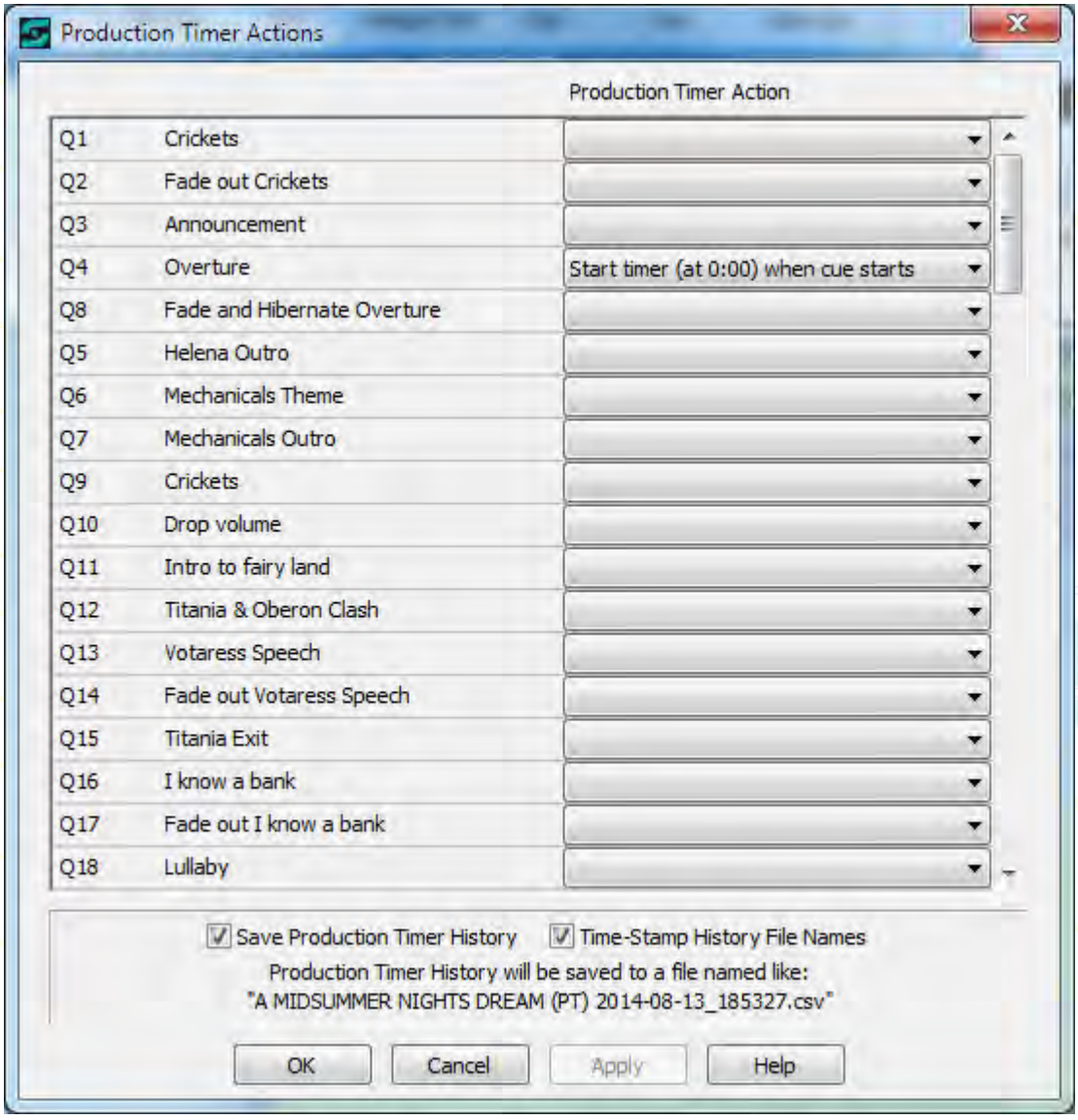
Windows vi permette di indicare alcuni programmi che vengono avviati automaticamente quando Windows viene avviato. Il modo più facile di farlo è aggiungere il programma alla Cartella di Avvio Automatico Windows (Windows Startup folder). Per esempio in Windows 7 cliccate il tasto "Avvio" e selezionate "Tutti i Programmi" Cliccate con il destro sulla cartella 'Avvio Automatico' e selezionate 'Apri Tutti gli Utenti'. Se volete che SCS si avvii quando si avvia Windows copiate un collegamento a scs11.exe nella cartella Avvio Automatico, potete per esempio copiare il collegamento che avete sul desktop.
Combinando le due procedure descritte sopra potete fare in modo che le vostre cue partano immediatamente quando il computer viene accesso e Windows si avvia, il che può essere utile in ambienti tipo un'esposizione o un museo o un altro locale simile. Ricordate che di base SCS apre l'ultimo File di Cue usato.
Se usate SCS con SM-S potete aggiungere anche SM-S al menu di Avvio Automatico. Avrete bisogno che il dongle sia inserito quando il computer viene acceso. Non importa in quale ordine vengono avviati SCS e SM-S fintanto che sono entrambi nella cartella di Avvio Automatico. Se SCS è settato per usare SM-S ma non riesce a connettersi con SM-S allora SCS continua a provare per 20 secondi che dovrebbe essere sufficiente per farli connettere.
Dato che Windows potrebbe avviare molti software e servizi all'avvio, potrebbe essere utile ritardare l'avvio della prima cue evitando così che il processore troppo carico riproduca un audio con interruzioni. Per fare questo inserite un valore superiore in secondi nel campo tempo vicino alla scelta **dopo che il File di Cue si è caricato.** Potreste per esempio metterlo a 60 secondi.

SOTTO CONTROLLO

Timer della Produzione

Il Timer della Produzione è disponibile con SCS Standard e superiori.

Il **Timer della Produzione** è un'opzione che vi permette di visualizzare la durata della Produzione, iniziando di nuovo ogni Atto o solo all'inizio o per qualsiasi altro gruppo di cue. Attualmente questa funzionalità è prevista per essere impostata quando preparate le vostre cue nella Finestra Modifica. Nel futuro potrebbe essere sviluppata la possibilità di avere tempi intermedi tra le varie cue. Il Timer di Produzione viene mostrato in alto a destra della Finestra Principale nella barra di stato o in una finestra separata avendo fatto questa scelta in **Timer Display** all'interno di Opzioni di Visualizzazione (vedete in fondo a questo argomento per altri dettagli). Per esempio la visualizzazione di 25:14 significa che sono passati 25 minuti e 14 secondi da quando il timer è stato avviato (escluso eventuali periodi in cui il timer viene messo in pausa).
Per settare il **Timer della Produzione**, andate alla Finestra Modifica e cliccate il tasto **Produzione** nella barra degli strumenti e selezionate **Timer della Produzione**.
Una finestra simile a questa verrà mostrata:



Qui vedete una lista delle vostre cue abilitate e una lista a discesa per le Azioni del Timer della Produzione in cui potete indicare quale azione volete che il Timer compia quando viene avviata o quando finisce la cue che scegliete.
Azioni del Timer della Produzione: Questa lista a discesa contiene le seguenti opzioni:

<vuoto>	Nessuna azione.
Avvia timer (a 0:00) quando la cue inizia	Avvia o resetta il timer a 0:00 quando la cue selezionata si avvia. Usato solitamente con la prima cue effettiva dello spettacolo, dopo la musica di pre-show ed eventuali annunci. Il timer verrà visualizzato nella barra di stato della Finestra Principale.
Avvia timer (a 0:00) quando la cue finisce	Avvia o resetta il timer a 0:00 quando la cue selezionata finisce. Può essere usato per avviare il timer alla fine della dissolvenza della musica di pre-show. Il timer verrà visualizzato nella barra di stato della Finestra Principale.

Metti il timer in pausa quando la cue inizia	Mette in Pausa il timer quando la cue selezionata viene avviata. Può essere usato con la musica dell'intervallo, non volendo includere il tempo dell'intervallo come tempo di durata della produzione. Mentre il timer è in Pausa il valore verrà mostrato tra parentesi quadrate, tipo [1:05:37].
Metti il timer in pausa quando la cue finisce	Mette in Pausa il timer quando la cue selezionata finisce.
Riavvia il timer quando la cue inizia	Riavvia il timer quando la cue selezionata inizia. Potrebbe essere usato insieme alla prima cue dopo l'intervallo.
Riavvia il timer quando la cue finisce	Riavvia il timer quando la cue selezionata finisce. Potrebbe essere usato con la dissolvenza in uscita della cue dell'intervallo (in alternativa al metodo di cui sopra).

Per determinare la durata del vostro spettacolo, assicuratevi che inserite un'azione di Pausa Timer nell'ultima cue (o nella prima post-show se ne avete).
Per avere la durata separata di ogni atto all'inizio di ogni atto mettete un'azione 'Avvia Timer' e così il timer ripartirà da zero all'inizio di ogni atto.
Se non avete delle cue opportune (nel punto giusto) per avviare, pausare o riavviare il timer potete aggiungere delle Cue Nota appositamente per gestire le azioni del timer.
Nella vostra lista di cue le seguenti abbreviazioni vengono visualizzate accanto alla cue:

(TS)	Avvio Timer (a 0:00) quando la cue inizia
(TSe)	Avvio Timer (a 0:00) quando la cue finisce
(TP)	Pausa timer quando la cue inizia
(TPe)	Pausa timer quando la cue finisce
(TR)	Riavvia timer quando la cue inizia
(TRe)	Riavvia timer quando la cue finisce

Salva la Cronologia del Timer della Produzione: Se questo controllo è spuntato la cronologia del Timer della Produzione per la sessione corrente sarà salvata alla chiusura di SCS o quando il File di Cue (il file .scs11) viene chiuso. La cronologia del Timer della Produzione sarà salvato nel formato csv (comma-separated values – valori separati da virgola) adatto per essere visualizzato in un foglio Excel o simile. Altri dettagli più avanti.

Aggiungi la Data ai nomi dei file della Cronologia: Se questo controllo *non* è spuntato (e **Salva la Cronologia del Timer della Produzione** lo è**)** allora la cronologia del Timer della Produzione sarà salvato in un file con lo stesso nome del file .scs11 ma con "(PT).csv". Per esempio se il vostro File di Cue è "MiaProduzione.scs11" allora la cronologia del Timer della Produzione sarà salvata in "MyProd (PT).csv". Ogni volta che eseguite la produzione il file della cronologia verrà sovrascritto, evitando di ammassare un gran numero di file della cronologia. Viceversa se **Aggiungi la Data ai nomi dei file della Cronologia** è *spuntato* allora al file della cronologia verrà aggiunta la data come mostrato nella schermata sopra. La data e ora inserite saranno quelle della prima **Azione del Timer della Produzione**.

Formato del File del Timer della Produzione

Come menzionato sopra la cronologia del Timer della Produzione sarà salvato in un file adatto per la visualizzazione in Excel o programmi simili. Le colonne saranno:

Data	Data dell'evento del timer della produzione (formato aaaa-mm-gg)
Tempo	Tempo dell'evento del timer della produzione (formato hh:mm:ss)
Evento Timer	L'evento del timer della produzione, tipo avvio, pausa, ripresa.
Valore del Timer	Valore del timer al momento dell'evento
Cue	Cue che ha avviato questo evento
Descrizione della Cue	Descrizione della cue di cui sopra
Azione del Timer della Produzione nella Cue	L'azione della cue che ha avviato questo evento, anzitutto per indicare se l'evento è stato avviato all'inizio della cue o alla fine.

Il Tempo della Produzione viene visualizzato nella barra di stato in basso alla Finestra Principale o in una finestra separata avendo fatto questa scelta in **Timer Display** all'interno di Opzioni di Visualizzazione. Se mostrato in una finestra separata sarà visualizzato così:

Potete muovere la finestra dove volete, anche sopra ad un altro schermo, cliccando e trascinandola per il titolo. Potete anche ridimensionarla usando la maniglia nell'angolo in basso a destra. Ridimensionare questa finestra farà cambiare anche la dimensione del carattere visualizzato, quindi potete avere anche una grossa visualizzazione in un grande schermo se vi serve. SCS si ricorda la dimensione e la posizione attraverso le sessioni.

Suggerimento: Michel Winogradoff ha preparato un utile **Cronometro** che usa il Timer della Produzione di SCS. Tale cronometro usa 3 scorciatoie per partire, pausa e riprendere. Vedete questo oggetto nel forum SCS Stopwatch using F1,F2,F3 Hotkeys per dettagli.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

MIDI Time Code (MTC)

Il MIDI Time Code (MTC) è supportato solo con SCS Professional o superiore, e il controllo di cue tramite MTC è disponibile solo in SCS Professional Plus o superiore.

SCS può essere utilizzato **per generare ed inviare un MTC** o per **ricevere MTC da una sorgente esterna.** Le cue possono essere attivate da MTA sia interno che esterno.

Per Generare e Inviare MTC

*Disponibile con **SCS Professional** o superiore.*

Se volete che SCS generi ed invii MTC dovrete:

- In Proprietà della Produzione settare una Periferica di Invio Comando con 'Uscita MIDI' come **Tipo di Periferica** e selezionare il controllo **'Per MTC'**. Selezionate anche la **Porta di Uscita MIDI** che volete usare.
- Nel punto in cui volete iniziare a inviare MTC create una Cue MTC. In una Cue MTC inserirete il **Tempo di Inizio MTC**, il **Frame Rate** (numero di fotogrammi al secondo), tempo di **Pre-Roll** (opzionale) e **Durata** (opzionale).
- L'MTC non sarà più generato se si raggiunge la Durata (quando indicata) o quando una Cue SFR lo ferma. Quando uno di questi due eventi ferma il MTC la Cue MTC viene segnata come completata.
- Se una Cue MTC viene attivata mentre un'altra Cue MTC è in esecuzione la nuova cue ha la precedenza e quella che era in esecuzione viene fermata e segnata come completata.
- Vedete il link indicato sopra per altri dettagli.

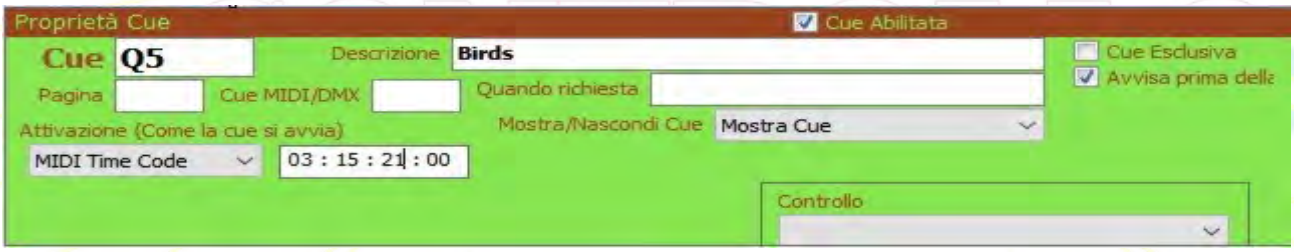
Per Avviare Cue tramite MTC generato da una Sorgente Esterna

*Disponibile con **SCS Professional Plus** o superiore.*

Se volete avviare una cue SCS con una sorgente esterna che genera un MTC dovrete allora:

- In Proprietà della Produzione settare una Periferica di Controllo Cue con 'Ingresso MIDI' come **Tipo di Periferica** e selezionare il **Metodo di Controllo** 'MIDI Time Code'. Selezionate anche la **Porta di Ingresso MIDI** che volete usare.
- Per ogni cue che volete attivare con MTC settate il Metodo di Attivazione a 'MIDI Time Code' e inserite il valore di Time Code al quale volete che la cue sia avviata. Vedete sotto per altre informazioni.

Per ogni cue che volete sia avviata con MTC settate l'**Attivazione (Come volete avviare la Cue)** a **MIDI Time Code**.
Per esempio:



Notate che il Tempo MTC è composto da 4 coppie di numeri e potete spostarvi tra di loro con il tasto Tabulazione. Il tempo di base è 00:00:00:00, quindi se avete bisogno di settare solo le 'ore' la prima coppia di numeri è quella da modificare.

Avviare Cue con un MTC generato internamente in SCS

*Disponibile con **SCS Professional Plus** o superiori.*

Se volete che SCS generi un MTC potete poi usarlo anche per avviare le cue nella stessa Produzione SCS. Quindi il MTC generato da SCS può essere usato per essere inviato ad altre apparecchiature o per avviare le sue stesse cue. Si tratta della combinazione dei metodi descritti sopra. Ovvero:

- In Proprietà della Produzione settate una Periferica di Invio Comando con 'Uscita MIDI' come **Tipo di Periferica** e selezionate il controllo **'For MTC'**. Selezionate anche la **Porta di Uscita MIDI** che volete usare.
- Importante: Se avete bisogno del MTC solo per avviare cue SCS e non per inviarlo all'esterno selezionate come **Porta di Uscita MIDI** la 'Porta di Uscita MIDI Virtuale'.
- Nel punto in cui volete iniziare a inviare MTC create una Cue MTC. In una Cue MTC inserirete il **Tempo di Inizio MTC**, il **Frame Rate** (numero di fotogrammi al secondo), tempo di **Pre-Roll** (opzionale) e **Durata** (opzionale).
- Importante: l'Attivazione Cue con MTC ignora il Tempo di Pre-Roll, ovvero appena il valore di Time Code indicato viene raggiunto la cue è avviata.

Note su Cue Avviate con MTC

Queste note si applicano sia che MTC venga ricevuto da una sorgente esterna o generato internamente con Cue MTC.
Quando si riceve o si genera un MTC continuo, vengono ricevuti/generati solo fotogrammi alternati, ovvero 00:00:00:00, 00:00:00:02, 00:00:00:04 etc. Questo perché il time code è un valore a 32-bit che viene inviato usando 8 brevi messaggi MIDI, o 8

'parti di time come'. Ogni parte contiene 4 bits del valore a 32-bit e una parte viene inviata ogni quarto di fotogramma. Quindi servono 2 fotogrammi interi per inviare tutte le 8 parti.
Questo non vi preclude di specificare un tempo MTC che inizia da un valore che cade a metà tra due valori generati. Per esempio potreste specificare il tempo di avvio a 03:00:00:01. Per gestire questa evenienza SCS avvia una cue se il time code indicato *è più grande del precedente time code ricevuto o generato* o *minore od uguale al time code attuale.* Quindi nell'esempio appena fatto la cue sarà avviata a 03:00:00:02 che è il primo Time Code maggiore di quello indicato.

Visualizzazione del Time Code

Quando MTC viene generato o ricevuto lo si visualizza in alto a destra dell'area dei contatori a barre, o in una finestra separata avendo fatto questa scelta in **Timer Display** all'interno di Opzioni di Visualizzazione. Se mostrato in una finestra separata sarà visualizzato così:

Potete muovere la finestra dove volete, anche sopra ad un altro schermo, cliccando e trascinandola per il titolo. Potete anche ridimensionarla usando la maniglia nell'angolo in basso a destra. Ridimensionare questa finestra farà cambiare anche la dimensione del carattere visualizzato, quindi potete avere anche una grossa visualizzazione in un grande schermo se vi serve. SCS si ricorda la dimensione e la posizione attraverso le sessioni. *Notate che quando un MTC si ferma SCS nasconde la finestra dopo 3 secondi a meno che un nuovo MTC viene avviato.*
Se l'MTC viene ricevuto da una sorgente esterna allora la barra del titolo mostrerà la scritta 'MTC Esterno'.

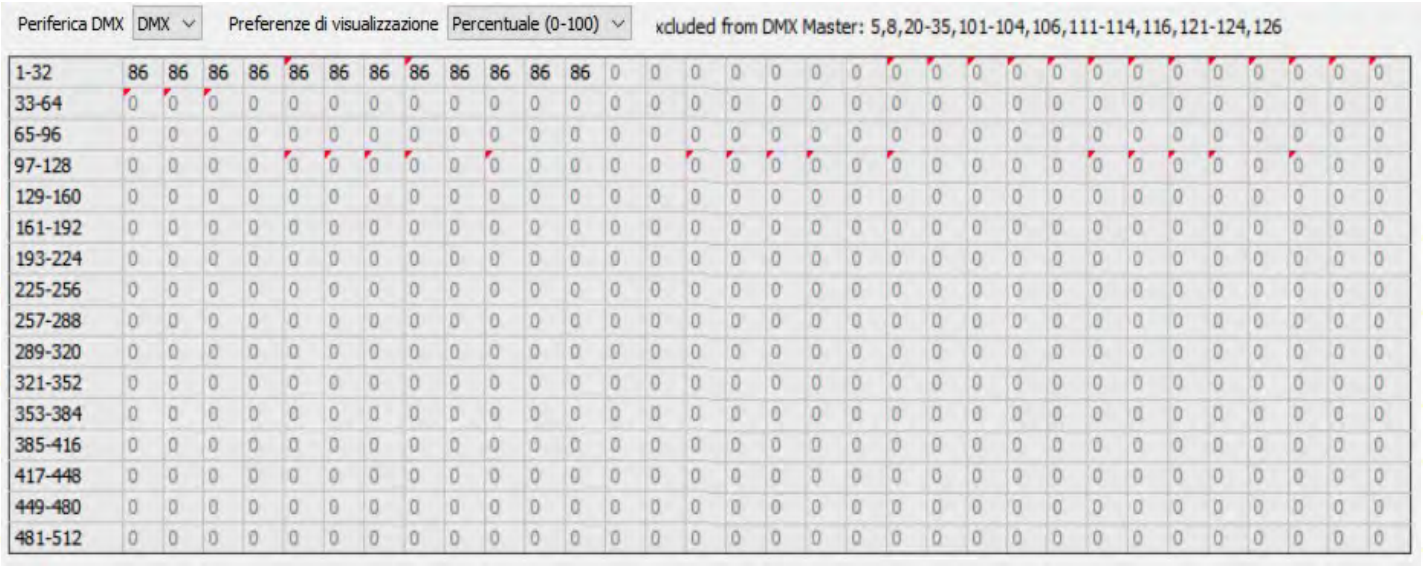
TUTTO SOTTO CONTROLLO

Finestra di Visualizzazione del DMX

La Finestra di Visualizzazione DMX è disponibile solo se almeno una Periferica Luci DMX è stata specificata.

Panoramica

La Finestra di Visualizzazione DMX può essere usata per monitorare i valori DMX inviati ai dispositivi connessi (o 'potenzialmente' connessi).
Per accedervi cliccate il tasto Barre e selezionate **Mostra la Finestra di Visualizzazione DMX** dal menù. Quando scegliete questa opzione vedrete una finestra come questa:



1-32	86	86	86	86	86	86	86	86	86	86	86	86	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
33-64	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
65-96	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
97-128	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
129-160	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
161-192	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
193-224	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
225-256	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
257-288	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
289-320	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
321-352	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
353-384	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
385-416	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
417-448	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
449-480	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
481-512	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Potete trascinare la finestra dove volete e SCS lo ricorderà tra le sessioni. Potete chiuderla sia cliccando sul tasto “x” di windows o deselezionando l'opzione Mostra la Finestra di Visualizzazione DMX.
Controlli e Campi

Periferica DMX: Selezionate una Periferica Luci tra quelle che avete impostato in Proprietà della Produzione – Periferiche Luci - DMX. La finestra mostrerà i valori DMX inviati ai canali nella periferica fisica associata a tale Periferica Luci.

Preferenze di Visualizzazione: I valori dei Canali possono essere mostrati sia come percentuale (scelta di base) o come valore effettivo DMX (0-255). SCS si ricorda la scelta tra le varie sessioni.

Escluso dal Generale DMX: Questo campo di sola visualizzazione viene mostrato se avete specificato uno o più canali DMX (per questa Periferica Luci) che devono essere esclusi dal controllo del Generale DMX, dentro Proprietà della Produzione – Periferiche Luci - DMX. Un simbolo **rosso** viene visualizzato in ogni cella corrispondente, come vedere nelle celle 5,8, etc...dell'esempio sopra.

Esecuzione della Produzione

Prepararsi per l'esecuzione

Il computer che usate con SCS dovrebbe essere messo vicino al mixer audio, in modo che i cavi di collegamento siano quanto più corti possibile. Questo è molto importante se la vostra scheda audio/interfaccia ha uscite non bilanciate, come in tutte le schede audio fornite con i nuovi computer. Per avere uscite bilanciate dovreste comprare un'interfaccia separata e spesso il rivenditore di computer non sa nemmeno di cosa state parlando! Potete provare in alcuni grandi negozi di musica o cercare su internet.
Per montare il tutto è molto semplice. Collegate le linee di uscita dalla vostra scheda audio alle linee in ingresso del mixer audio. Se usate anche un controllo MIDI per attivare le cue SCS con il mixer audio o console luci collegate con un cavo MIDI il PC e il mixer o console.
Assicuratevi che quando posizionate la tastiera del computer non sia vicino a cose che possono cadere (sia che sia il copione o una tazza per caffè o altro). Se non pensate che vi serva potete anche metterla via e non usarla (nel caso ovviamente di PC desktop -per i portatili non è possibile). Se qualcosa cade sulla tastiera o accidentalmente un tasto viene premuto potrebbero partire cue non desiderate o nel punto sbagliato!
Assicuratevi di avere abbastanza luce per seguire il copione.
Se avete problemi di rumore di fondo controllate che il PC sia collegato alla stessa linea di prese del sistema audio. Questo serve ad assicurarsi che tutti i componenti del sistema audio abbiano la stessa messa a terra. Inoltre, visto che molte schede audio offrono solo uscite non bilanciate, il cavo che collega queste uscite al mixer audio può essere la causa del ronzio, soprattutto se corre vicino a cavi di corrente (220V).
Per minimizzare questo ed altri rumori di fondo assicuratevi che il livello generale nel computer sia al massimo.
Se il problema non è ancora risolto dovreste considerate l'acquisto di una interfaccia audio professionale. Una scheda audio professionale avrà un livello d'uscita molto più alto (tipo +4dB invece di -10dB), che già di per se riduce l'effetto delle interferenze e inoltre avrà certamente uscite bilanciate. Di solito queste interfacce (/schede) audio si collegano al PC in una porta USB o FireWire.
Per altra assistenza su ronzio e rumori di fondo vedete le FAQ nel sito web.

SOTTO CONTROLLO

Settare il Video Proiettore per Video e Immagini Statiche

Per visualizzare video e immagini in un video proiettore, **il video proiettore deve essere configurato in Windows come estensione del Desktop,** di solito come Schermo 2. SCS 11 supporta fino a 4 schermi aggiuntivi e ognuno di questi schermi devono essere configurati in Windows come estensioni del Desktop.
Quando SCS apre un File di Cue e c'è almeno una cue Video/Immagine e lo schermo secondario necessario viene rilevato allora si apre una finestra nera senza bordi viene aperta (in modalità tutto schermo) nello schermo secondario (che può essere per esempio un video proiettore); qualsiasi video o immagine verranno visualizzati lì. Tale schermo rimane nero quando non deve riprodurre cue.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Riprodurre Cue Audio per uno Show

Prima della Stagione/Prima dello Show

Montate il computer e ogni altra parte come descritto nella sezione sopra. Nella settimana di prove (o prima) dovrete determinare il livello richiesto per ogni cue. Generalmente dovreste provare a settare il livello di ogni cue in modo che il cursore nel mixer audio possa rimanere a '0 dB' (o anche detto 'unity').
Determinate il livello di una cue nella Finestra Modifica. Il mixer audio dovrebbe rimanere al livello ottimale menzionato prima e quindi userete il cursore di 'Livello' e il controllo di 'Pan' della cue per ottenere il volume e pan finali voluti.
Tenete a mente che molti fattori influiranno sul livello del suono che sarà riprodotto. Dovete assicurarvi che ognuno di questi fattori sia fisso e l'unico a variare sia il livello dentro la cue. Tra questi fattori ci sono:

- Comando del Guadagno sul canale del mixer audio
- Equalizzazione
- Cursori dei gruppi
- Cursore generale
- Livello dei Monitor sul palco

La dimensione e posizione del pubblico avrà anch'esso un impatto sul livello del suono, a meno che non sia un gran teatro con poltrone di buon livello che assorbono il suono allo stesso modo di come farebbe una persona, in quel caso avreste una sensazione più realistica.
Questa lista di fattori che influiscono sul livello non è esaustiva. La cosa importante da fare è riprodurre alcune cue prima di ogni replica per assicurarsi che suonino come dovrebbero. Controllate per questo ogni singolo diffusore.
Nel PC fate questo:

- **Disabilitate i suoni degli eventi di sistema** (come il suono di quando Windows viene avviato).
- Disabilitate lo screen saver.
- Disabilitate il risparmio energetico
- Mettete in pausa il task scheduler. (Se non sapete come farlo andate nell'help di Windows e cercate "*task scheduler"*.)
- SCS dovrebbe essere l'unico programma in esecuzione durante lo show.
- Disabilitate ogni programma che possa aprirsi durante lo show (tipo programmi di controllo email o simili).
- Chiudete il programma di protezione dai virus. Se avete un programma per il firewall come ZoneAlarm è *assolutamente* raccomandabile disabilitarlo quando si avvia SCS. In una precedente versione di SCS ZoneAlarm ha causato 'balbettìo' in SCS, quando era in uso un buffer di riproduzione corto.

Durante lo Show

Potreste aver bisogno di abbassare la luminosità del vostro monitor oppure potete provare ad usare lo schema colori "SCS Dark".
Mentre il File di Cue è in esecuzione se volete usare il tasto destro del mouse per avviare e fermare le cue posizionate il puntatore del mouse in un punto in cui possiate vederlo bene.
SCS tratta i doppi click con il mouse come click singoli. Se non lo facesse e accidentalmente ci fosse un doppio click da parte vostra il risultato potrebbe essere disastroso con cue avviate o fermate nel punto sbagliato. Quindi SCS ignora ogni click che avviene prima di 0,4 secondi dal precedente. Questo tempo può essere anche ridotto o aumentato secondo le vostre esigenze nella sezione Opzioni Generali.

Riga di Stato

Se usate un controllo MIDI per attivare le cue una Riga di Stato ai piedi dello schermo mostrerà inizialmente il metodo di controllo MIDI e poi informazioni sui messaggi di controllo MIDI ricevuti.

Risoluzione di Errori

Problemi con l'Avvio di SCS

Condizioni Speciali di Avvio

Occasionalmente potrebbe accadere che SCS non si avvia a causa di problemi con il vostro computer o qualcosa che è successo nell'ultima sessione di SCS. Per esempio potreste aver trascinato la Finestra Principale nello schermo secondario e adesso tale finestra è nascosta nello schermo secondario dietro la schermata nera e non potete accedervi.
Se incontrate un problema del genere riavviate il programma **PREMENDO E TENENDO PREMUTO IL TASTO MAIUSCOLO** mentre avviate il programma. SCS quindi mostrerà:

NON aprire il file più recente: SCS normalmente apre l'ultimo File di Cue usato quando si avvia, così per una serie di repliche consecutive avrete sempre pronto il File di Cue giusto appena aperto SCS. In rare occasioni aprire 'il file più recente' può nascondere dei problemi, soprattutto se una interfaccia MIDI o audio che avete usato per quella produzione non sono più disponibili. Selezionando questo controllo farete in modo che SCS non cerchi di aprire tale file -si avvierà senza aprire alcun File di Cue in modo automatico.

Cancella le posizioni e dimensioni salvate delle finestre: Quando una finestra delle funzioni SCS viene chiusa SCS salva posizione e dimensione in modo che nella prossima sessione saranno le stesse. Questo accade con quasi tutte le finestra di SCS quali la Finestra Principale, la Finestra Modifica, le Opzioni, la Finestra Monitor del Video, finestra Importa ed Esporta, etc..... Se avete bisogno di ripartire da zero con tutte le finestre nelle loro posizioni di base selezionate questo controllo. Per esempio il problema ipotizzato sopra di avere la Finestra Principale nascosta dalla schermata nera dello schermo secondario spuntando questo controllo si risolverebbe.

'Reset Completo' – cancella tutte le opzioni salvate, settaggi e posizioni delle finestre: Questo controllo resetta tutto escluso i 'Preferiti' e (ovviamente) non influisce in alcuna cue o Mappa delle Periferiche. E' utile se avete preso il progetto che ha creato qualcun altro e volete partire 'da zero' per poi apportare le vostre opzioni e settaggi. SCS salva in un 'file delle preferenze' tutte le Opzioni e Impostazioni, posizioni delle finestre, posizioni delle barre di divisione e qualche altro settaggio. Se spuntate questo controllo e cliccate **OK** un messaggio vi chiederà la conferma di voler resettare tutto 'ai valori di fabbrica'. Se accettate Il **Reset Completo** cancellerà il file delle preferenze e ne creerà uno nuovo da zero.

OK: SCS condurrà le azioni spuntate e si avvierà.

Annulla: Qualsiasi selezione sarà ignorata e SCS si avvierà normalmente.

Chiudi SCS: Qualsiasi controllo selezionato sarà ignorato e SCS si chiuderà immediatamente.

Problemi con il Video

Le cue Video sono disponibili solo con SCS Standard e superiori.

E' stato detto: "La grande cosa con gli 'standard' è che ce ne sono troppi tra cui scegliere".
Il campo dei formati per i file video è pieno di 'standard', alcuni proprietari e alcuni di pubblico dominio. Fate una ricerca sul formato MPEG e troverete che contiene molte 'parti' e questo comporta di avere molte variazioni del formato MPEG. La gestione dei diversi formati viene effettuata con i 'video codecs' (video decodificatori) ma anche nel caso dei codec ci sono vari codec disponibili per gli stessi formati. Il risultato finale di questa zuppa è che diventa molto difficile includere in SCS una funzione di riproduzione video che possa gestire con efficacia TUTTI i formati.
Dopo molte ricerche ed esperimenti abbiamo trovato che le librerie di riproduzione video **xVideo e TVideoGrabber (TVG)** siano le più adatte ad essere usate con SCS. Xvideo è un sofisticato wrapper di DirectShow, che è la API di Microsoft multimedia.

Nota: Prima di andare avanti cercando di risolvere i problemi con i video assicuratevi di avere il più recente **LAVFilters** installato e che state usando **TVideoGrabber (TVG)** come libreria di riproduzione video. Questa combinazione ha dimostrato di funzionare molto bene con tutti i formati video che abbiamo testato. Se lo avete già fatto ed avete ancora problemi allora continuate a leggere questa sezione oppure contattate direttamente support@showcuesystems.com.

Seguono alcuni problemi riscontrati dagli utenti e suggerimenti su come superarli.

SCS fallisce nal pre-caricare una cue video

Questo può accadere se la libreria di riproduzione video (come TVG) finisce le risorse per pre-caricare tutti i file video che stà provando a caricare. Questo accade quasi sempre se state usando delle cue scorciatoia con video perché SCS prova a pre-caricare tutti i file delle cue scorciatoia al fine di offrire una riproduzione immediata. Se è questa la situazione che avete scegliete l'opzione **NON Pre-Caricare i Video delle Cue Scorciatoia**. Potete farlo dentro a Proprietà della Produzione – Impostazioni per l'Esecuzione. Dopo aver salvato il cambiamento chiudete e riavviate SCS. Anche se con questa scelta avrete un lieve ritardo nell'avvio del video delle cue scorciatoia le nostre prove hanno dimostrato che si tratta di un ritardo molto piccolo, soprattutto usando TVG.

Perdita a tratti dello schermo secondario

Se perdete la connessione dello schermo secondario (tipo a causa di un cavo HDMI traballante) SCS tenterà di recuperare la situazione. Non è una soluzione garantita al 100% ma SCS proverà a) a rilevare se lo schermo è connesso o no e b) proverà a riposizionare e ridimensionare il video/immagine in oggetto. Il seguente messaggio sarà visualizzato nella riga di stato della Finestra Principale: “Il Numero degli Schermi connessi è cambiato. SCS proverà a recuperare la situazione ma ci raccomandiamo di chiudere e riavviare SCS”.
Sarete in grado di raggiungere il simbolo “x” per chiudere la finestra, etc ed anche la barra degli strumenti di SCS e/o le voci dei menu.
Il controllo sugli schermi possibilmente disconnessi non viene fatto se la vostra produzione non usa alcun schermo secondario (ovvero se non ci sono cue video/immagine).

Il Video non appare sullo schermo secondario

Microsoft ha prodotto diversi Video Renderer con le varie versioni di Windows e c'è stato bisogno di cambiare il renderer di base scelto da SCS, che è *VMR9 Windowless*. Se i vostri video non si riproducono nello schermo secondario, provate a cambiare **Video Renderer** e usare *VMR7 Windowed* o *VMR7 Windowless*. Cambiate questa impostazione in Opzioni e Impostazioni – Settaggi dei Driver Video.

Il Video non viene riprodotto quando si usa la libreria di riproduzione xVideo

Prima di tutto provata a cambiare **Video Renderer** in *VMR7 Windowless*. Potete farlo in Opzioni e Impostazioni – Settaggi dei Driver Video.
Se cambiare il Video Renderer non risolve potrebbe essere un problema di codec.
Un utente ha riportato la seguente soluzione: rimuovere il codec XviD installato e usare K-Lite Codec Pack. Ma non è garantito che funzioni con tutti i computer.
In un altro caso è stato installato il Windows Codec Pack. Se usate Windows 7 provate con Windows 7 Codec Pack versione 4.0.8 o successiva. Il codec pack è gratuito e lo potete scaricare da windows7codecs.com. Se usate Windows 8 provate ad installare Windows 8 Codec Pack versione 2.0.1 o successiva. Anche questo è gratuito e lo potete scaricare da windows8codecs.com.
Avvertenza! I settaggi di base per l'installazione di questi pacchetti software potrebbero cambiare le opzioni di avvio e ricerca del vostro browser. Vi raccomandiamo di scegliere 'Installazione Personalizzata' (o simile) in modo che possiate escludere questi cambiamenti.

Ho una Matrox DualHead2Go/TripleHead2Go e posso configurarla solo con uno schermo allargato

Il supporto tecnico di Matrox ci hanno avvertito che le loro unità GXM possono configurare gli schermi connessi solo come uno schermo allargato a meno che abbiate una scheda grafica Matrox che supporta il modo indipendente. Per aggirare questa limitazione potete andare in #Opzioni e Impostazioni – Driver Video di SCS e configurare lo schermo allargato come vari schermi indipendenti per lo 'Schermo' delle Cue Video/Immagine.

Errore “Nessuna combinazione di filtri intermedi è stata trovata per fare la connessione”

Stiamo ancora investigando la causa di questo errore ma abbiamo una soluzione provvisoria. L'errore si genera con DirectShow ma abbiamo scoperto che sembra avvenire solo quando la finestra del monitor video viene aggiunta al flusso dati delle sequenze video. Questo avviene aprendo e ri-aprendo un file video, come dopo 'Ferma Tutto'. Quando vi capita il messaggio di errore cliccate su OK e il programma continuerà regolarmente *eccetto* il fatto che le dissolvenze video non funzioneranno *e probabilmente* avrete ancora lo stesso messaggio per ogni video che si aprirà.
L'errore scompare se riavviate il computer e/o aprite un altro File di Cue che ha Cue Video/Immagine diverse. Ma se tutto questo non funziona nel vostro caso provate la seguente soluzione.

Scappatoia: L'errore sembra non comparire se settate la **Dimensione del Monitor Video** a **Nessuna** in Opzioni di Visualizzazione. Notate che questa opzione viene settata separatamente per i due modi operativi quindi è consigliabile cambiarla sia nel Modo Progettazione che nel Modo Esecuzione. Dopo aver fatto il cambiamento cliccate OK, chiudete SCS e riavviatelo. Ovviamente non avrete più la visualizzazione del monitor video – avrete solo la visualizzazione sullo schermo secondario.

Altri Suggerimenti

Altre soluzioni da tentare se avete problemi di riproduzione video:

- Riducete la **accelerazione video** in Windows Media Player (WMP 11). Andate in WMP, Sincronizzazione, Altre Opzioni, Prestazioni e spostate il cursore dell'accelerazione video nella posizione di mezzo.
- Allo stesso modo della soluzione di cui sopra, ma se non trovate il 'cursore dell'accelerazione video', potete provare questo: **Usa Sovrapposizioni** dovrebbe essere spento in Media Player al fine di proiettare immagini con SCS e Nvidia Quadro FX cards. (Si trova in Extra... Opzioni... Accelerazione... Avanzate.. Usa Overlays.)
- Ancora simile: se non trovate alcuno dei controlli suddetti ma avete un controllo etichettato con **Accendi l'Accelerazione Video DirectX per i file WMV**, assicuratevi che sia vuoto (non spuntato).
- Qualcosa ancora da controllare è il bit rate. Un bit rate variabile può causare problemi, soprattutto riproducendo due cue una dopo l'altra. Sembra che il bit rate viene settato dalla prima cue e rimane in quel modo. La soluzione più facile allora è codificare tutto con lo stesso bit rate fisso.

SOTTO CONTROLLO

Eliminare i problemi con l'Audio che salta o 'balbetta'

Le informazioni sulla risoluzione dei problemi qui sotto sono riferite soltanto a quando si usa la libreria audio BASS come Driver Audio.
Se avete questo tipo di problemi probabilmente è a causa di un "buffer underrun", ovvero che il programma non invia dati dal disco al buffer di riproduzione abbastanza velocemente. Il problema si dovrebbe risolvere se non usate il mixer BASS. La dimensione di base del buffer di riproduzione quando si usa il mixer intero è 300ms (deve essere bassa), ma quando non usate il mixer intero è 5000ms. Settate le opzioni così come segue:

- Cliccate il tasto *Opzioni* nella barra degli strumenti
- Selezionate *Settaggi del Driver Audio / DirectSound*
- Selezionate *NON usare il mixer BASS*
- Assicuratevi che le opzioni di buffering e aggiornamento siano a *SCS di base...*

Quindi cliccate **OK** per salvare i cambiamenti, chiudete e riavviate SCS.

ASIO

Se usate uscite ASIO e la vostra scheda audio non ha un driver non-ASIO (cioè non ha un driver DirectSound) vedete Problemi con ASIO

Problemi con ASIO

ASIO è disponibile solo con SCS Standard e superiori.

Le informazioni sulla risoluzione dei problemi qui sotto sono riferite soltanto a quando si usa la libreria audio BASS come Driver Audio.

Nota: I problemi con ASIO dovrebbero essere una cosa del passato! Da SCS 11.1.3 la nuova versione della libreria audio BASS inclusa ha la 'lettura e buffering dei file asincrona'. Questa nuova caratteristica e la codifica SCS associata sembra aver completamente eliminato le anomalie nella riproduzione con ASIO. Se, tuttavia, avete problemi con la riproduzione usando ASIO considerate quanto segue, *in ordine*.

Aumentate la Dimensione del Buffer ASIO

La dimensione del Buffer ASIO viene impostata nel pannello di controllo del vostro driver ASIO -non viene settata da SCS anche se SCS userà questo valore internamente. Alcuni driver ASIO hanno una dimensione di base molto piccola. Per esempio il driver ASIO della *Scheda Audio Virtuale Dante* ha una dimensione di 128 campioni. Se la vostra frequenza di campionamento è 48K ad SCS restano circa solo 2,7ms per passare i dati dai buffer interni al buffer ASIO. Nel pannello di controllo di quella scheda potete scegliere il settaggio massimo che è 2048 campioni (ci riferiamo alle informazioni date nel Manuale Utente della versione 3.0.x). Per altre periferiche ASIO, provate semplicemente ad aumentare il valore se avete problemi di riproduzione, ma non necessariamente al massimo in quanto alcuni driver ASIO hanno dei valori massimi molto alti e potrebbero influenzare molto la latenza.

Aumentate la Lunghezza del Buffer di Lettura

Provate anche questa soluzione . Vedete Opzioni e Impostazioni - Audio - ASIO (Usando BASS).

NON usate un disco in rete per i vostri file audio

SCS usa una lunghezza del Buffer di Lettura File più grande per i file audio localizzati in rete ma nonostante questo potreste avere anomalie. Se è questo il caso trasferite i file sul disco locale. Il modo preferibile per farlo è usando una **Cartella della Produzione** come descritto in Raccogli i file di Produzione.

Tenete i File Audio in un Disco allo Stato Solido (SSD)

Se avete ancora problemi la soluzione potrebbe essere un SSD. Con un SSD o una SD card (che è praticamente un SSD) non ci sono problemi di cadute dati e minima latenza.

Nota importante riguardo ASIO

Se usate le uscite ASIO nel vostro computer finale per la produzione (tipo quello presente in teatro) assicuratevi di provare tutte le cue con quel computer stesso *prima* delle prove o della replica, cosicché possiate risolvere eventuali problemi di buffering. Le impostazioni che avevate nel computer per la progettazione (se non è lo stesso) potrebbero essere diversi da quelli necessari nel computer finale per la produzione.

Uscite 3/4 e 5/6 invertite

C'è spesso la possibilità che le uscite 3/4 e 5/6 siano invertite in una scheda audio a 6 o 8 canali. Non è errore ma una incongruenza negli standard di indirizzamento delle uscite. Per esempio una scheda audio 7.1 potrebbe avere le uscite giuste ma un'altra scheda audio a 8 canali (che non è descritta come 7.1 ma 'uscite multiple a 8 canali') potrebbe avere le uscite in oggetto invertite.
In questo caso c'è un'opzione in Opzioni e Impostazioni – Driver Audio – DirectSound da poter cambiare. Il controllo in questione è etichettato proprio **Inverti diffusori 3/4 con 5/6**. Cambiando questa opzione dovrete chiudere e riavviare SCS. Fate caso che questa opzione si usa solo con schede audio a 6 o 8 canali in quanto sono le uniche ad avere questo tipo di problema. Inoltre non si usa con le uscite ASIO o il driver audio SM-S.

File Audio collegati che sono fuori sincrono

Le informazioni sulla risoluzione dei problemi qui sotto sono riferite soltanto a quando si usa DirectSound come Driver Audio.
Se avete dei file audio collegati che non vengono riprodotti in sincrono agite come segue:

- Seguire le raccomandazioni indicate in File Audio Collegati.
- Se ancora non risolve impostate il **Punto di Sincro del Collegamento** nelle Opzioni del Driver Audio a, per esempio, 20 millisecondi. Vedete Opzioni e Impostazioni – Driver Audio - DirectSound per altre informazioni.

File di Diagnostica

Se pensate (o siete certi) di aver trovato un bug (errore di programmazione) in SCS sarebbe utile se inviate il File di Diagnostica relativo all'errore a support@showcuesystems.com. SCS crea un file di diagnostica ogni volta che aprite un File di Cue (file .scs11), e vi aggiunge dettagli di chiavi e altri dettagli di eventi durante l'esecuzione. Il file viene salvato in una cartella chiamata "SCS Diagnostics" in "Documenti" o "Miei Documenti". Il nome del file contiene anche ora e data e potete cancellare ogni file che non vi serve più da tale cartella. SCS stesso cancellerà i file di diagnostica dopo 30 giorni.

CREDITI, TERMINI e CONDIZIONI, REGISTRAZIONE

Crediti

Show Cue System (SCS) (originariamente conosciuto come *Sound Cue System*) è stato progettato e scritto da **Mike Daniell** di:
Show Cue Systems
PO Box 5584, Alexandra Hills
Queensland 4161, Australia.
Australian Business Number: ABN 40 219 268 559.
Le informazioni più recenti su SCS si possono trovare su showcuesystems.com.

SCS non sarebbe stato scritto e sviluppato senza la collaborazione dei registi della **Harvest Rain Theatre Company** a Brisbane, Queensland, Australia (harvestrain.com.au). Ringraziamenti personali dell'autore del software vanno a **David** e **Robbie Parkin**, e anche ai tanti attori e staff che sono stati di grande incoraggiamento.

I ringraziamenti dell'autore vanno ai tanti utenti che hanno contribuito con idee per nuove funzionalità e a coloro che hanno collaborato nel provare le versioni 'in prova prima dell'uscita'.
Il codice per importare cue da un file esportato ETC show è basato sulle idee e codice forniti da **Roger Forsey** ed è utilizzato con il suo permesso. (ETC: Electronic Theatre Controls - etcconnect.com.)
Molti utenti hanno contribuito con idee per la progettazione delle Curve di Livello ma ringraziamenti speciali vanno a **Christian Peters** per i suoi suggerimenti e per le sue estese prove su questa caratteristica.
Il controllo Telnet di vari proiettori richiede che SCS gestisca una finestra di log-in. Grazie a **Mikk Mengel, Brian O'Connor e Jörg Deitz**, tutti i quali hanno fornito utili informazioni e assistenza per provare il nuovo codice.
L'idea del "Cronometro" basato sul Timer della Produzione SCS è stata data da **Michel Windogradoff**.
La progettazione e le prove sulle Cue Luci DMX sono state supportate in modo significativo da **Bruce Gray**.

Nella demo le musiche per l'intervallo *Lazy Boogie*, *Movement 1* e *Swing Fling* sono state composte e realizzate da **Larry Gosmeyer** ed utilizzate con il suo permesso.
La musica 'Tiger Island' nella demo è un estratto dalla musica di pre-spettacolo che si può sentire al parco divertimenti Dreamworld's Tiger Island, Gold Coast, Queensland, Australia. La musica è stata composta, arrangiata e prodotta con copyright © 2004 da **Wesley Taylor** (qrecords.com.au) in associazione con **Mark Eady** di Ozworks Entertainment Pty Ltd (ozworks.net), ed è utilizzata con il permesso di Wes Taylor.

Traduzione in Catalano e Spagnolo di **Lluís Vilarrasa**.
Traduzione in Francese di **Michel Winogradoff**.
Traduzione in Italiano di **Marco D. Bellucci**.
Traduzione in Tedesco di **Uwe Hinkel**.
Traduzione in Giapponese di **Masashi Doi**.
Traduzione in Polacco di **Krystian Kobus**.

SCS 11 è per la maggior parte codificato in PureBasic, copyright © Fantaisie Software (purebasic.com).
SCS usa la Libreria Audio BASS, copyright © un4seen developments (un4seen.com).
SCS Professional e licenze superiori possono utilizzare SoundMan-Server (SM-S), copyright © Richmond Sound Design Ltd (richmondsounddesign.com). Per altri crediti su SM-S, vedete l'argomento SoundMan-Server.
La riproduzione video xVideo ha il copyright © surodev.com.
TVideoGrabber (TVG) ha il copyright Datastead (www.datastead.com)
Il controllo DMX usa un codice fornito da Future Technology Devices International Ltd (ftdichip.com) e ENTTEC (enttec.com).
SCS 11 usa codice basato su expat XML parser, che viene concesso sotto licenza del MIT che può essere visualizzata qui.
SCS usa la libreria MediaInfo .
Alcuni file di installazione SCS contengono LAVFilters scritto da Hendrik Leppkes e sono inclusi con il suo permesso.
ASIO è un marchio di Steinberg Media Technologies GmbH.

Il software di modifica file Wave a cui ci si riferisce in questo documento è **GoldWave**, (copyright Chris S. Craig). Informazioni su GoldWave possono essere trovate su goldwave.com.
Per informazioni su **Matrox** GXM's (Graphics eXpansion Modules) a cui si fa riferimento in questo documento vedete Matrox Grahics eXpansion Modules.
I riferimenti in questo documento a **vMix** riguardano il Software di Mixaggio Video disponibile su vmix.com.

Infine, grazie a tutti gli utenti registrati perché senza la vostra adesione non sarebbe possibile continuare a sviluppare SCS.

Termini e Condizioni

Licenze per l'utente singolo

La licenza per l'utente singolo permette ad una persona (o ad un certo ruolo -qualunque sia la persona a ricoprire tale ruolo -per esempio tecnico audio) si usare SCS, non necessariamente in un solo PC. E' chiaro che molti utenti SCS progetteranno le loro cue a casa e poi trasferiranno i file in un altro PC in teatro. Questa è una condizione compatibile con la definizione di 'utente singolo'. Sempre all'interno della licenza di 'utente singolo' è permesso di eseguire SCS in un PC di back up contemporaneamente al PC della produzione.

Carimento di SCS in computers non di vostra proprietà
Se usate un computer che non è vostro per SCS e caricate una copia di SCS di vostra proprietà per eseguire lo show di un'altro gruppo artistico avete l'obbligo di disinstallare SCS dopo l'esecuzione dello show. Se viene lasciato nel PC di altri potrebbero tentare di cambiare i dettagli del proprietario e pretendere che la licenza sia loro.

Licenza Multi-utente
Sono disponibili le seguenti licenze multi-utente: 2-utenti, 3-utenti, 4-utenti e corporate. Una licenza multi-utente è indispensabile se eseguite più di una produzione contemporaneamente, o se avete un ambiente di formazione in cui gli studenti o i formatori possano utilizzare SCS contemporaneamente su diversi computers. Per esempio se avete SCS installato su 4 computers per scopi di formazione avrete bisogno almeno della licenza per 4-utenti. Una licenza corporate permette l'installazione di SCS su qualsiasi numero di computer di proprietà o in leasing a nome dell'utente registrato (che dovrebbe essere una società).

Licenze per studenti
Le istituzioni che hanno comprato una licenza SCS le licenze per gli studenti sono disponibili gratuitamente. Le licenze per studenti sono limitate nel tempo (solitamente fino alla fine dell'anno accademico) e sono offerte gratuitamente per essere installate nei computers personali degli allievi, a condizione di un uso in buona fede all'interno di corsi che utilizzano SCS nella loro didattica. Una licenza per studente non può essere utilizzata in un computer di proprietà (o in leasing a) di un istituto di formazione -deve essere acquistata l'appropriata licenza multi-utente per tali computer.

Piani di aggiornamento
Il costo della licenza include aggiornamenti gratuiti per 12 mesi a partire dalla data di acquisto. Dopo 12 mesi potete acquistare un piano di aggiornamento per i prossimi 12 mesi. Un piano di aggiornamento per 12 mesi costa il 20% dell'attuale costo delle licenza che si possiede (quindi se avete una Licenza Professionale per Utente Singolo il piano di aggiornamento per 12 mesi costerà il 20% di quanto costa la Licenza Professionale per Utente Singolo al momento in cui comprate il piano -non rispetto al prezzo originale di acquisto della licenza). L'acquisto di un piano di aggiornamento è facoltativo -potete continuare ad usare la versione di SCS che avete finchè volete.

Livelli di Licenze
Sono disponibili i seguenti livelli di licenza: Lite, Standard, Professional, Professional Plus and Platinum. Vedete Confronto tra Licenze per una panoramica sui vari livelli.

Disclaimer

Plain English
The Show Cue System has been used successfully in many productions, but the system is supplied 'as is' with no guarantee that it meets your needs. The author takes no responsibility for the consequences, financial or otherwise, should the software fail to perform or fail to perform satisfactorily.
Legalese
No warranty. To the maximum extent permitted by applicable law, the author disclaims all warranties, either express or implied, including, but not limited to, implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, with regard to the software product, and any accompanying hardware.
No liability for consequential damages. To the maximum extent permitted by applicable law, in no event shall the author be liable for any special, incidental, indirect, or consequential damages whatsoever (including, without limitation, damages for loss of business profits, business interruption, loss of business information, or any other pecuniary loss) arising out of the use of or inability to use the software product, even if the author has been advised of the possibility of such damages.

Esclusione di Responsabilità

(In Inglese Semplice)
Show Cue System è stato usato con successo in molte produzioni, ma il sistema viene fornito 'così com'è' senza alcuna garanzia che soddisfi le vostre necessità. L'autore non si assume la responsabilità per le conseguenze, finanziare o altro, se il software dovesse fallire nell'esecuzione o non funzionare in modo soddisfacente.
Note legali
Nessuna garanzia. Fino agli estremi consentiti dalla legge l'autore disconosce qualsiasi garanzia, sia espressa che implicita, incluso, ma non solo limitato a, garanzie implicite di commerciabilità ed adattabilità ad alcun specifico scopo, riguardo al prodotto software ed ogni hardware ad esso collegato.
Nessuna responsabilità per possibili danni. Fino agli estremi consentiti dalla legge in alcun caso l'autore può essere ritenuto responsabile per qualsiasi danno speciale, occasionale, indiretto o conseguente di alcuna natura (compreso, senza limitazioni, danni per perdita di profitti di affari, interruzione di affari, perdita di informazioni di lavoro o qualsiasi altra perdita pecunaria) che possa derivare dall'utilizzo o inabilità all'utilizzo del prodotto software, anche se l'autore è stato avvisato della possibilità di tali danni.

Registrazione di SCS

Termini e Condizioni

Per favore leggete i nostri Termini e Condizioni (disponibile anche sul sito web online) per informazioni sulle licenze per utente singolo, licenze per multi-utente, licenze per studente, piani di aggiornamento, livelli di licenze ed esclusione di responsabilità riguardo l'utilizzo di SCS.

Pagamenti e Registrazione

Potete pagare la vostra copia di SCS e registrarvi online a showcuesystems.com/purchase.php. Qui avrete un metodo di pagamento sicuro con *PayPal*. Se siete un utente registrato e volete alzare il livello della vostra licenza (Upgrade) potete sempre farlo sul sito web. I dettagli su come fare l'upgrade li trovate a showcuesystems.com/mem_upgrades.php
Se preferite non fare pagamenti su internet contattate support@showcuesystems.com indicando che valuta volete usare e vi sarà indicato un modo alternativo per il pagamento.
Quando il vostro ordine e pagamento saranno arrivati riceverete altri dettagli per ottenere il software.

SCS Agenti
Potete anche comprare SCS da uno dei nostri agenti registrati che trovate nell'elenco nella pagina web Purchase.

Grazie per aver scelto SCS.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

Cambiamenti Recenti

Versione 11.7.0 (2017)

Caratteristiche nuove o modificate

- Le **Cue Video/Immagine** adesso possono visualizzare l'uscita su schermi multipli (con alcune restrizioni).
- Le **Cue Audio** possono adesso comprendere loop multipli. Per avere loop multipli in una cue, la struttura del riquadro **Proprietà della Cue Audio** nella Finestra Modifica è cambiata. Vi invitiamo a leggere la Guida aggiornata sulle Proprietà delle Cue Audio se volete includere loop nelle vostre cue, anche se ne inserite uno solo.
- Le **Cue SFR** che usano l'azione "Release (rilascio) dal Loop" dovranno specificare il numero del loop per le cue di destinazione che hanno più di un loop. Se la cue di destinazione è specificata come 'Cue Precedente' o un'altra indicazione generica di cue allora il 'Release' (rilascio) sarà applicato al loop corrente. Vedete la Guida aggiornata sulle Proprietà delle Cue SFR per altre informazioni.
- Le **Cue SFR** adesso supportano anche il 'FADE ALL (= Shift/Esc)' per simulare la dissolvenza disponibile con il tasto Ferma Tutto (esc) insieme al tasto Maiuscolo (Shift).
- La possibilità di avere un **anteprima dei file audio** prima di inserirli nella vostra produzione è stata reintegrata e migliorata. Questa funzionalità era stata rimossa da alcune versione precedenti di SCS in quanto la API usata da Windows non era compatibile con i 64-bit. Il codice di questa funzionalità adesso non richiama direttamente alcuna API di Windows ed è pertanto compatibile con 32 e 64-bit.
- Impostare i tempi di *'Inizio A', 'Fine A', Inizio Loop* e *Fine Loop* nelle **Cue Audio** può ora essere fatto cliccando con il destro nel grafico audio nella posizione richiesta e selezionando la voce desiderata dal pop-up menu.
- Con le **Cue Cambio Livello**, se nella Finestra Modifica cambiate la cue o sub-cue selezionata come target SCS ora mantiene il settaggio originale delle periferiche per la Cue Cambio Livello dove può e dove è fattibile. Precedentemente SCS resettava sempre tutte impostazioni delle periferiche.
- Si può adesso **disabilitare** individualmente le **sub-cues**. NB, il tipodi Cue Abilita/Disabilita continuerà ad operare a livello cue soltanto, ma adesso potete disabilitare le sub-cue manualmente dalla Finestra Modifica.
- Nella Finestra Principale adesso potete regolare la larghezza della **Lista Scorciatoie** trascinando la linea di divisione verticale a sinistra della lista.
- In **Rinumera Cue**, SCS adesso ricorda, all'interno della sessione corrente, i valori inseriti nei due testi di campo (nuovo numero di cue per la prima cue e incremento nella rinumerazione).

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Sistemato un errore nella versione 11.6 che non permetteva alle **Cue Playlist** di essere avviate se erano impostate a **Riproduzione Casuale** e l'attivazione era **Temporizzata,** ovvero da avviare ad un certo orario del giorno.
- Le **Cue Audio** con un fade-in di tipo 'log' (logaritmico) venivano elaborate con un fade-in 'standard'.
- I messaggi MIDI inviati ad SCS per il controllo del Guadagno d'Uscita nella **Finestra dei Cursori** non venivano elaborati correttamente.
- La Proprietà della Produzione 'Avviso Fine' era inizialmente pensata per mostra un countdown prima della fine della cue ed è stata successivamente sviluppata includendo anche un conteggio in avanti per tutto il tempo della cue. Con il countdown il tempo rimanente di una cue non poteva essere calcolato per le cue che contenevano uno o più loop fino a quando tutti i loop non venivano rilasciati. C'era una bug nelle versioni precedenti di SCS (prima della 11.7) in cui i conteggi in avanti per le Cue Audio con un loop, anche in questo caso, non venivano calcolati fino al rilascio del loop. Per il conteggio in avanti SCS ora usa il tempo trascorso per le Cue Audio che hanno uno o più loop.
- La **Porta MIDI Virtuale** non era gestita correttamente per le **Cue Invio Comando**. In particolare riprodurre un **File MIDI** ad una porta Virtuale avrebbe causato l'errore 'MCI Error Number 263' (periferica non aperta), ed SCS si sarebbe chiuso.
- Continui Pausa e Riprendi su certi tipi di sub-cue avrebbe comportato che tali sub-cue sarebbero finite prima del previsto.
- Le **Cue o Sub-cue Audio Collegate** con **cross-fade loop** (Loop in dissolvenza incrociata) fallivano nel ripetere i file audio secondari, cioè le cue e sub-cue Audio collegate alla cue o sub-cue Audio primaria.
- Se un cursore di controllo nella **Finestra dei Cursori** aveva un impostazione massima di 0.0dB la regolazione del cursore usando il mouse o la tastiera avrebbero fermato il cursore a -0.02dB.
- Se avevate una Cue Video/Immagine o Promemoria che usava oltre 2 schermi ma era presente solo lo schermo primario, SCS sarebbe andato in crash cercando di azzerare le uscite monitor.
- Le **Cue Luci** impostate come Cue **Scorciatoia Nota** o **Pulsante** avrebbero prima messo in blackout i canali indicati alla fine dell'azione (cioè quando la Nota della Scorciatoia era rilasciata o il Pulsante veniva premuto per la seconda volta). SCS adesso salva ogni valore DMX dei canali interessati all'inizio dell'azione e riprende quei valori alla fine dell'azione. La stessa cosa vale anche per le Cue Luci con i metodi di attivazione **Esterno Nota** e **Esterno Pulsante**.

Versione 11.6.2.1 (Ottobre 2017)

Caratteristiche nuove o modificate

- Nelle **Cue Invio Comando** usando una **periferica network**, SCS adesso applica 100ms di ritardo tra l'invio di messaggi consecutivi in quanto alcune apparecchiature esterne non riescono a separare i messaggi se inviati entro un intervallo più breve.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Nelle **Cue Abilita/Disabilita** il limite di 5 cue veniva applicato a tutta la produzione anziché ad una singola cue o sub-cue.
- L'elaborazione di messaggi di controllo cue o cambio stato ricevuti da interfacce **RS232 e DMX** è stata modificata per prevenire potenziali blocchi.
- L'elaborazione dei loop nelle **Cue Audio** è stata modificata per prevenire potenziali blocchi.

Versione 11.6.2 (Giugno 2017)

Caratteristiche nuove o modificate

- Inclusi miglioramenti per il supporto del SCSremote.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Sistemato errore in 11.6.1 che non permetteva di ridimensionare le immagini.
- Sistemato errore in 11.6.1 che non permetteva ai messaggi di ingresso rete di essere elaborati (ad esclusione di quelli da PJLink e PJNet).
- Sistemato errore in 11.6.1 riguardo le connessioni con PJNet.
- Una cue in loop potrebbe non ripetere se il Mixer BASS non è selezionato.
- Usando Shift+F11/F12 (o simile) per incrementare/diminuire i livelli delle cue in riproduzione i livelli erano incorretti se fatto durante una dissolvenza incrociata di una cue in loop.
- SCS poteva inviare errori di subscript quando si aggiungevano o rimuovevano certi tipi di periferiche.
- Sistemato un problema riguardo lo stop delle sub-cue MTC quando collegate ad una sub-cue che è ferma nell'editor ma poi viene avviata nella Finestra Principale.
- Un errore di memoria poteva presentarsi se avevate disabilitato una cue video/immagine che usava un numero superiore di schermi rispetto ad ogni altra cue video/immagine abilitata. Per esempio se una sola cue usava 3 schermi ma tale cue era disabilitata e tutte le altre usavano 2 schermi.
- Le Cue Invio Comando MIDI non inviavano messaggi MIDI attraverso la porta che era usata anche per riprodurre i file MIDI.

Versione 11.6.1 (Maggio 2017)

Caratteristiche nuove o modificate

- Le **Cue Luci** adesso supportano i giochi luce (Chase).
- Aggiunti i tasti **Copia** e **Incolla** alle **Cue Luci** nella Finestra Modifica, anzitutto per poter copiare le voci DMX da uno step del gioco luce all'altro. Tuttavia possono essere usati anche per altre Cue Luci.
- SCS adesso gestisce l'autenticazione dei proiettori PJLink. Per poterlo fare nel modo corretto sono stati fatti dei cambiamenti a come si settano le Proprietà della Produzione per le Periferiche Network PJLink o PJNet. La serie di messaggi in ingresso che prima veniva mostrata adesso non c'è più ma viene mostrato un solo campo per la password.
- La visualizzazione delle **Informazioni sul Progetto** (che si trova nel menu Vista della Finestra Principale) adesso mostra anche i tempi totali delle cue audio che hanno sub-cue audio, video/immagine o playlist.
- Quando una cue è in riproduzione lo sfondo del cursore d'avanzamento o il grafico audio passa al colore 'in esecuzione' come selezionato nello Schema Colori.
- Se volete uno stop meno improvviso dell'audio quando cliccate **Ferma Tutto** adesso potete farlo premendo il tasto maiuscolo mentre cliccate sul tasto Ferma Tutt o (o anche facendo Shift/Esc). In questo modo ci sarà un 'Fade Tutto' anziché 'Ferma Tutto'. Il tempo di fade è quello definito in Opzioni Generali e Di Base è 1 secondo.
- Quando si aggiunge una cue video/immagine nella Finestra Modifica, se vengono scelti più file, SCS adesso chiede se volete aggiungere più cue o una sola (nel formato 'slideshow'). Prima SCS lo faceva solo per l'azione 'trascina e rilascia' ma usando il tasto della barra degli strumenti aggiungeva sempre una sola cue, aldilà di quanti fossero i file selezionati.
- Vari cambiamenti sono stati fatti ad SCS per supportare l'app **SCSremote** (disponibile su Google Play).

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Una **Cue SFR** settata per dissolvere un video in pausa lo avrebbe chiuso immediatamente lasciando inoltre l'immagine in visualizzazione.
- Un'immagine settata per essere visualizzata parzialmente fuori dall'area di destinazione (per esempio perché si è aumentata la dimensione) avrebbe limitato la visualizzazione ai margini dell'area di destinazione. Questo non accade più se si usa la '2D Drawing Library' per le immagini statiche in quanto SCS taglierà l'immagine visualizzata se necessario.
- Se si usa una periferica come ENTTEC *OPEN DMX USB* o equivalente per le Cue Luci SCS ha bisogno di aggiornare costantemente i valori dei canali DMX inviati alla periferica. Questo non serve con *DMX USB PRO* o *DMX USB PRO MK2* in quanto queste periferiche gestiscono i cicli di aggiornamento internamente. Adesso SCS gli aggiornamenti per le periferiche *OPEN DMX USB* o equivalenti. Una proprietà di Frequenza di Aggiornamento è stata aggiunta a Proprietà della Produzione – Periferiche -Luci. Questa proprietà viene visualizzata solo per le periferiche *OPEN DMX USB* o equivalenti.
- Cambiare il **Profilo Tempo** selezionato poteva causare il blocco di SCS.
- Copiare e incollare una sub-cue in una cue che aveva un numero MIDI/DMX di cue avrebbe causato la cancellazione di tale numero.
- Aumentare il tempo di visualizzazione di una immagine statica poteva non avere effetto.
- Una cue settata per l'avvio automatico n.nn secondi 'dopo che il File Cue è stato caricato' si sarebbe temporaneamente settata ad *avvio manuale* se il File Cue non era il primo aperto dopo aver avviato SCS.
- A volte una cue collegata perdeva il collegamento con la conseguenza di non avviarsi insieme alla cue primaria nel gruppo collegato. Questo accadeva soprattutto alle cue in cui era settato un tempo di 'Fine A'.
- Nel pannello di visualizzazione delle cue le 'altre informazioni' non erano sempre aggiornate quando ci si spostava nella lista.

'Altre informazioni' comprendono dettagli come i tempi di Fade In e Fade Out.

- Usare le Scorciatoie in SCS 11.6.0 produceva il suono Windows 'beep Di Base' se faceva parte del Set di Suoni di Windows scelto. Questo errore (adesso risolto in 11.6.1) capitava solo in 11.6.0, non nella versioni precedenti.
- In Proprietà della Produzione/Ingressi Live, la lista a discesa degli Ingressi non veniva riempita.

Versione 11.6.0 (Marzo 2017)

Caratteristiche nuove o modificate

- Una nuova finestra **Carica Produzione** viene mostrata, Di Base, all'avvio di SCS. Questa finestra contiene sezioni per aprire una produzione esistente, aprire una produzione tra i 'preferiti', crearne una nuova da un modello o da zero.
- **Modelli** possono essere adesso creati da produzioni esistenti (ovvero File Cue che avete creato insieme alle loro Mappe Periferiche). La nuova finestra **Carica Produzione** offre la funzionalità per creare una nuova produzione da un modello.
- I tasti 'Nuovo' e 'Apri' della barra degli strumenti della Finestra Principale sono stati sostituiti con 'Carica' (per caricare la finestra **Carica Produzione)** e 'Modelli' (per aprire la finestra **Modelli** che offre la possibilità di creare e gestire modelli).
- La barra degli strumenti della Finestra Principale adesso contiene un tasto **Mappa Periferiche** nel gruppo modifica. Questo offre un modo semplice per cambiare Mappa delle Periferiche.
- Alcune scorciatoie da tastiera Di Base sono state cambiate a seguito della sostituzione dei tasti 'Nuovo' e 'Apri' con 'Carica' e 'Modelli'. E sono: 'Carica' = Ctrl+L; 'Modelli' = Ctrl+T; 'Opzioni' = Ctrl+O; e 'Raccogli i File della Produzione' (nella Finestra Modifica) = Ctrl+K.
- Un **Cursore Generale DMX** è disponibile per regolare il livello generale delle luci. Singoli canali DMX possono essere esclusi da questo controllo generale.
- Una **Finestra di Visualizzazione DMX** è disponibile per permettervi di monitorare i valori DMX attuali (o percentuali DMX) così come sono inviati alle apparecchiature connesse.
- **La Modifica di Gruppo** adesso supporta la modifica dei tempi di Fade In e Fade Out delle sub-cue (come nelle Cue Video/Immagine e Cue Playlist).
- In **Proprietà della Produzione – Periferiche di Uscita Audio e Periferiche di Audio del Video** potete adesso selezionare 'Periferica Audio Di Base' come Periferica Fisica. 'Periferica Audio di Base' usa qualsiasi periferica che sia assegnata da Windows come Di Base.
- Una **Opzione di Visualizzazione** è ora disponibile per permettervi di limitare il numero che SCS usa. Questo ci si aspetta che venga usato curante la progettazione di cue quando potrebbe esservi utile usare lo schermo secondario per altri scopi e quindi non volete che SCS lo usi per le Cue Video/Immagine.
- Aggiunti altri comandi per il tipo di comando OSC Behringer X32 nella Cue di **Invio Comando**: Silenzia/Riattiva Ingressi Aux, Ritorno FX, Bus, Uscita Matrice, Gruppi DCA, e Principali (LR & M/C).
- Quando modificate **Cue Audio** c'è adesso una funzione di 'taglio automatico' che può essere usata per settare i tempi 'Inizio A' e 'Fine A'.
- I cursori di Avanzamento nei Pannelli delle Cue della Finestra Principale adesso mostrano il grafico audio delle Cue Audio e Cue Playlist.
- Il colore Di Base per i grafici audio (nella Finestra Modifica e Finestra Principale) sono stati cambiati e anzitutto adesso i colori di destra e sinistra sono uguali. Tuttavia se modificate il vostro Schema Colori potete cambiare queste impostazioni scegliendo anche di tornare ai classici di SCS (sinistra=verde, destra=rosso).
- E' adesso disponibile **MIDI Thru.** Vedete *Proprietà della Produzione – Periferiche di Invio Comando - MIDI* per dettagli.
- Alcuni altri formati **Video** sono adesso supportati.
- L'installazione di **LAVFilters** è adesso inclusa come opzione nei file di setup di SCS (ed è *sempre* inclusa nella versione demo).
- In **Copia Proprietà da un'altra Cue o Sub-Cue**, quando si copia un file audio SCS adesso copierà anche la descrizione della Sub-cue che potrà di conseguenza anche cambiare la Descrizione della Cue.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- SCS non riconosceva alcune periferiche Enttec DMX OPEN USB a causa di un cambio nel nome pubblicato dai driver FTDI.
- Quando si usava 'Copia, Sposta or Elimina una Serie di Cue' copiando una Cue Invio Comando che usava un file MIDI, il puntatore del file non veniva settato correttamente nella nuova cue. Di conseguenza se il file in una delle due cue veniva cambiato questa azione avrebbe agito su entrambe le cue.
- Lo stato di una Scorciatoia Pulsante può essere resettato in seguito alle azioni di un'altra Scorciatoia Pulsante.
- Se una Scorciatoia Nota era in esecuzione (ovvero state premendo il tasto corrispondente) e premete o rilasciate un altro tasto, il rilascio di quest'ultimo avrebbe fermato la Scorciatoia Nota. La correzione apportata permette anche di utilizzare più Scorciatoie Nota contemporaneamente.
- Alcuni video riprodotti con la libreria TVG non erano visualizzati correttamente.
- Cue Playlist definite come Cue Richiamabili potevano ripetere file continuamente.
- Correzione fatta per evitare l'apparizione di un breve schermo nero tra video quando il primo video era impostato per 'pausa alla fine' e la libreria di riproduzione era TVG.
- Gestita la conversione delle Periferiche di Invio Comando DMX superate in favore delle nuove.
- Sistematati alcuni problemi con il trascina e rilascia che si verificavano quando si spostavano file da Windows Explorer o simile dentro la Finestra Modifica di SCS.
- Eliminare una cue immagine 'logo' mentre il logo era in visualizzazione non cancellava l'immagine logo salvata.

- La dissolvenza di immagini statiche da o verso immagini 'logo' è adesso direttamente una dissolvenza incrociata senza passare dal nero.
- Una cue SFR che fermava o dissolveva una cue non fermava una Cue Invio Comando che era in esecuzione con un file MIDI.
- Sistemato un errore che portava il monitor di anteprima nella Finestra Modifica ad essere posizionato in modo errato nella finestra la prima volta che l'anteprima era visualizzata.

Versione 11.5.3 (Gennaio 2017)

Caratteristiche nuove o modificate

- Una nuova versione della libreria TVideoGrabber (TVG) è stata inclusa, ma vedete le raccomandazioni nella sezione 'Altro' riguardo l'installazione di **LAVFilters**.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Se una **Cue Video** è impostata a 'pausa alla fine' ed ha anche un tempo di fade out della sub-cue il video sarebbe andato in dissolvenza prima di essere messo in pausa, anche se la cue non era ancora completata. Il tempo di fade-out adesso viene ignorato e il video rimane visualizzato fino a che la cue non viene chiusa.
- Alcune correzioni sono state fatte all'interfaccia tra SCS e SoundMan-Server (SM-S). A partire da SCS 11.5.3, gli utenti di SM-S si devono assicurare che usano SM-S 1.0.110.0 o superiore.
- Le **Cue MTC** (MIDI Time Code) potevano bloccarsi per pochi secondi se la visualizzazione dell'MTC era in una finestra separata.
- 'Ferma tutto' non fermava le cue MTC.
- In alcune rare circostanze, lo schermo primario TVG è stato rilevato essere diverso dallo schermo primario SCS, il che portava le immagini ad essere visualizzate nello schermo sbagliato. SCS adesso ha sistemato questa evenienza.
- Quando c'era una dissolvenza incorciata di video l'immagine finale del video che era in uscita poteva tornare visibile brevemente quando il video in apertura quando finiva il video in fade-in.

Other

- Per i video file riprodotti con TVideoGrabber (TVG) adesso raccomandiamo di installare **LAVFilters** anziché FFDSHOW. LAVFilters è più facile da installare se seguite le istruzioni della Guida SCS nella sezione **Opzioni e Impostazioni/Driver**. Abbiamo notato che alcuni file MP4 non vengono riprodotti usando FFDSHOW ma non ci sono stati problemi con alcun file usando LAVFilters.

Versione 11.5.2.4 (Dicembre 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- Nessuna

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Se scegliete di nascondere i suggerimenti (nelle Opzioni di Visualizzazione) allora *tutti* i suggerimenti di SCS saranno nascosti. Precedentemente la scelta non si applicava ad alcuni casi, tipo nella lista delle cue quando i suggerimenti erano più grandi della larghezza del campo.
- L'Avviso Fine 'countdown tutta la cue' non si visualizzava per, per esempio, una Cue Audio se una Cue Immagine era settata a 'continuo' ed era in riproduzione allo stesso tempo.
- Sistemato un errore sulla ricerca dei file (nella finestra di selezione dei file) che gli faceva perdere i tempi di fade-in e fade-out.
- Sistemato un errore che non permetteva di riconoscere le periferiche virtuali se si cambiava la lingua (dentro Opzioni Generali).
- Sistemato un errore in 11.5.2.3 in cui i tempi brevi di fade-out su Cue Audio potevano inizialmente dissolvere velocemente (come indicato) ma poi trattenevano il livello di questa dissolvenza a metà per circa un mezzo secondo prima di completare la dissolvenza.
- Con alcuni file audio mono riprodurlo in una periferica d'uscita audio assegnata ad un solo speaker causava che l'audio poteva spostarsi a sinistra a destra e ancora di nuovo circa ogni 2 secondi. Si è verificato solo con certi file audio mono, di vari formati ed è successo solo quando il driver audio era DirectSound e se il Mixer BASS non era selezionato. Una versione aggiornata della libreria audio BASS ha risolto questo problema.
- Quando si usava la finestra Copia, Sposta, o Elimina una Serie di Cue, sopo aver selezionato “Vedi modifiche” non era possibile scorrere la lista.

Versione 11.5.2.3 (Ottobre 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- L'uso di Ctrl/Freccia a sinistra e Ctrl/Freccia a destra per fare aggiustamenti (1/100 secondo) a certi campi tempo nella Finestra Modifica è stato modificato. Questa funzione è ora disponibile per i seguenti campo tempo dei File Audio: Inizio A, 'Fine A', 'Inizio A' Loop, Fine Loop, Cross Fade Loop, Fade In, Fade Out. Per tutti gli altri campi testo (descrizioni, altri campi tempo, etc...), Ctrl/Freccia a sinistra e Ctrl/Freccia a destra faranno saltare una parola verso sinistra/destra.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Il Fade Out SFR su di una Cue Audio con un loop in cross-fade e un tempo prioritario di fade corto (esempio 0,05 secondi) causavano un fade-out effettivo di oltre un secondo.
- Una Cue Audio con un loop senza cross-fade riprodotta attraverso il mixer BASS poteva non eseguire il loop oltrepassando il punto 'fine loop'.
- In una Cue Audio con un loop in riproduzione che va verso il suo completamento (ovvero con il loop rilasciato) nella Finestra Principale e che viene poi avviato nella Finestra Modifica, SCS avrebbe immediatamente supposto che il loop sia

stato rilasciato e quindi non l'avrebbe eseguito.

- Se una Cue Video/Immagine ha un tempo di fade-in e premete ESC mentre la cue è in riproduzione, una volta riavviata il tempo di fade-in sarebbe stato ignorato.
- Se una Cue Video/Immagine è settata per ripetersi e il driver video è TVG ed avete impostato un fade nella transizione la cue si sarebbe completata dopo aver visualizzato il primo video/immagine nella prima ripetizione.
- Per il Controllo Cue con MIDI Machine Control (MMC) l'Id' della Periferica non veniva salvato con il File Cue.
- Una Cue SFR che agiva con fade out su una cue che conteneva sub-cue di cambio livello così come cue (/sub-cue) audio e/o video, avrebbe interrotto le sub-cue di cambio livello.
- Cambiare una periferica fisica audio nelle Proprietà della Produzione poteva venire ignorato se in quella sessione SCS era selezionato il Mixer BASS.
- Una cue di Cambio Livello *Relativo* che agisce su una Cue Audio contenente un loop con cross-fade avrebbe settato il livello relativo a -75dB o a qualche altro 'valore usato', non in relazione al livello in corso.

Versione 11.5.2.2 (Settembre 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- Nessuna

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Sistemata una condizione che poteva portare lo stato di una cue a 'non caricata' anche se le sub-cue erano già riconosciute come 'pronte'. Questo non permetteva a SCS di riprodurre la cue. Ciò si presentava dopo aver applicato i cambiamenti nella Finestra Modifica (tipo un cambio al tempo di inizio di un loop) e avviando/fermando la riproduzione nella stessa Finestra Modifica.
- A volte SCS riproduceva una piccola parte di un file audio *dopo* la posizione 'Fine A' definita. Accadeva con DirectSound e l'opzione Mixer BASS selezionata.
- Una cue impostata per avviarsi automaticamente n.nn secondi dopo l'inizio di un'altra cue, dove la nuova cue conteneva più sub-cue con tempo di avvio relativi, poteva far si che questa nuova cue si avviasse e riavviasse continuamente.
- Una scorciatoia 'nota' con più sub-cue avrebbe solo attivato la prima sub-cue alla seconda o successive pressioni del tasto.

Versione 11.5.2.1 (Settembre 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- Una Cue Vai A non chiuderà più una precedente Cue Promemoria se tale Promemoria ha un metodo di attivazione 'esterno' o 'scorciatoia'.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Sistemato un errore in 11.5.2 che interpretava tutte le cue luci di lunghezza zero e quindi non permetteva al cursore d'avanzamento, etc...di mostrare l'avanzamento del fade, anche se le varie istanze di invio DMX eseguivano la dissolvenza correttamente.

Versione 11.5.2 (Settembre 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- Adesso sono disponibili diversi **Banchi di Scorciatoie**. Il primo Banco è etichettato con 0 ed è in comune, cioè le cue scorciatoia del banco 0 sono sempre disponibili. Altri banchi di scorciatoie (da 1 a 12, o meno a secondo della vostra licenza) si escludono a vicenda. Per esempio potete avere la scorciatoia A nei banchi 1,3 e 6 e può avere diverse assegnazioni in ognuno di questi banchi. Può essere selezionato un solo banco di scorciatoie per volta ad esclusione dello 0 che è sempre selezionato.
- **Cue Luci** possono adesso includere commenti in ogni linea di Istruzioni DMX.
- **Cue Luci** con un metodo di attivazione scorciatoia 'nota' o 'tasto' adesso azzerano i canali DMX indicati quando la scorciatoia viene rilasciata (per quelle 'nota') o la cue è attivata mentre è attualmente in riproduzione (per quelle 'tasto'). La stessa cosa si applica ai metodi di attivazione 'esterno' corrispondenti.
- Per la riproduzione video usando TVG, SCS adesso controlla se FFDSHOW Video Codec o LAV Video Codec sono installati. Per formati che non siano wmv sembra che questi Video Codec siano più affidabili di quelli forniti da Windows, so se nessuno dei due è installato SCS mostra un messaggio di avviso (potete eventualmente disabilitare permanentemente questo avviso selezionando 'non dirmelo ancora').
- I monitor UHD / 4K vengono adesso supportati da SCS in modo più efficace.
- Nelle **Cue Invio Comando MSC** è stato aggiunto l'utilizzo di 'Open/Close Cue List' e 'Open/Close Cue Path'.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Un cambiamento precedente che interpretava 'Return' ('A Capo') come 'Tab' dentro la Finestra Modifica creava problemi per settare o gestire una Cue Promemoria. SCS adesso tratta 'Return' in modo corretto all'interno della gestione dei promemoria.
- Rimuovere una **Periferica Luci** dalle Proprietà della Produzione dava errore.
- Bilanciare un file mono in una uscita stero in cui c'erano più di due canali non era possibile se il Mixer BASS non fosse stato selezionato. Questo è stato risolto usando Windows Vista o superiore.
- Riattivando una cue ibernata dopo una dissolvenza in uscita con un fade in non avrebbe funzionato, cioè non avrebbe tenuto conto del fade in.
- Quando si aggiungeva **Cue Immagine** la seconda e successive immagini potevano non essere visualizzate quando le cue erano riprodotte dalla Finestra Principale nella stessa sessione (venivano visualizzate correttamente dopo aver riavviato SCS o ricaricato il File Cue)
- Risolto un problema che non permetteva la riproduzione continua di playlist.

- Quando esisteva solo una Mappa Periferiche il tasto 'Elimina Mappa Periferiche' in Proprietà della Produzione avrebbe dovuto essere disabilitato. Cliccandolo veniva dato ovviamente un errore.
- Quando si inviava MTC (MIDI Time Code), una istanza del clock poteva andare oltre il tempo limite e causare un ritardo nella sequenza MTC
- Sistemato un errore nella modifica delle cue Playlist – i campi transizione avrebbero dovuto essere disabilitati quando la voce attualmente selezionata della playlist fosse stata vuota. Provare a settare una transizione su tale voce vuota avrebbe dato un errore di memoria.
- Il fade-out di Video/Image avviato da messaggi di Controllo Cue MIDI veniva ignorato.
- Quando si usava SoundMan-Server (SM-S), i livelli di fade in potevano eccedere di poco il livello fissato a causa del livello di guadagno inviato a SM-S.
- Messaggi di errore visualizzati quando si modificava una Cue Video/Immagine potevano essere ripetuti se la finesta di dialogo del messaggio era posizionata sopra il controllo di anteprima del video/immagine.

Versione 11.5.1 (Luglio 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- **Raccogli File della Produzione** adesso comprende anche un'opzione per esportare la Mappa Periferiche. Questo può essere utilizzato impostando la produzione su un altro computer se l'altro computer ha le stesse, o simili, periferiche. Adesso inoltre si può scegliere di *non* passare alla cartella di raccolta il che serve se state creando tale cartella solo per scopo di ***back-up*** o ***trasferimento della produzione ad un altro computer*** usando un disco esterno o di rete.
- Aggiunta la possibilità di creare **Segnaposto** per **Cue Playlist** quando non avete ancora (o non avete ancora deciso) il file da aggiungere.
- Aggiunta una **Opzione di Modifica** per *Visualizzare tutti i messaggi MIDI in ingresso quando la Finestra Modifica è attiva.* I messaggi in ingresso MIDI che non sono necessari vengono normalmente esclusi immediatamente, ma se volete vederli nella linea di stato (o nella finestra del test) potete selezionare questa opzione. E' fattibile SOLO quando è aperta la Finestra Modifica.

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Il Controllo Cue con DMX era stato involontariamente disabilitato in 11.5.0. Adesso è di nuovo in funzione.
- Avviando le **Cue Video** nella Finestra Modifica quando il cursore di avanzamento era stato spostato dall'inizio non avrebbe fatto partire la riproduzione da quel punto nel caso che la libreria di riproduzione video fosse stata TVG.
- Nella Finestra Modifica, cambiando il numero di cue e cliccando subito dopo Salva poteva inviare un 'Sanity Check' nel caso che tale cue era il riferimento di un'altra cue (tipo una cue SFR).
- Una cue impostata ad avvio automatico dopo la fine di un'altra cue poteva non essere avviata se il modo d'esecuzione era non-lineare.
- Sistemati alcuni problemi con i messaggi formato-libero OSC in 11.5.0.
- Attivando una **Cue Posizionamento** con un messaggio di controllo cue in ingresso (tipo un messaggio di rete) poteva creare un errore di 'thread assertion error'.

Versione 11.5.0 (Giugno 2016)

Caratteristiche nuove o modificate

- E' disponibile adesso una versione a **64-bit** di SCS. La libreria di riproduzione video Di Base nella versione 64-bit è TVG perché xVideo non è disponibile a 64-bit.
- SCS adesso comprende **Cue Luce** che possono essere usate per controllare fixtures o dimmer con DMX. Anche altre unità a controllo DMX possono essere utilizzate. Per usare un intero universo di 512 canali avete bisogno della licenza **SCS Professional Plus** o superiori, **SCS Professional** supporta le Cue Luci con i canali DMX da 1-16, che è sufficiente per alcune situazioni. **SCS Professional Plus** inoltre supporta anche le porte d'uscita DMX su ENTTEC DMX USB PRO MK2.
- Per supportare le Cue Luci adesso le *Proprietà della Produzione* comprendono un nuovo gruppo di periferiche denominato '**Luci**'. (attualmente il tipo di periferica luci accettata è solo il DMX).
- Una nuova caratteristica è disponibile nella Finestra Modifica per permettervi di **Copiare le Proprietà da un'altra Cue o Sub-cue**. Potete, per esempio, usarla per copiare le periferiche, livelli e bilanciamenti da una qualsiasi Cue Audio ad un'altra Cue Audio che avete aperta nella Finestra Modifica. **Copia Proprietà** viene attivato con un'icona in basso alla barra degli strumenti laterale della Finestra Modifica. (Inizialmente questa caratteristica era disponibile solo per le Cue Audio e le Cue Luci).
- SCS adesso accetta **Controllo Cue** con i messaggi di Rete OSC.
- Precedentemente "Ferma Tutto" non avrebbe resettato le cue ibernate in quanto una cue ibernata poteva essere una playlist per la musica di pre-spettacolo da riprendere nell'intervallo. Adesso però c'è la possibilità in **Proprietà della Produzione** dentro **Impostazioni di Esecuzione** di indicare se **'Ferma Tutto' comprende resettare le cue ibernate**. Sarà utile se avete ibernato le cue per altri motivi.
- Quando si usa TVG come Libreria di Riproduzione Video, se avete ben più che poche immagini statiche o avete file grandi, può accadere che TVG fallisce nel pre-caricare alcuni di questi file. Per superare questa limitazione SCS Di Base ora usa la '2D Drawing Library' per gestire le immagini statiche, così come è sempre stato fatto insieme ad xVideo. Con TVG che gestisce le immagini statiche (oltre che i video) tuttavia potete avere un cross-fade migliore tra immagini e video, quindi adesso è stata inserita la possibilità di scegliere. Vedete **Opzioni del Driver Video** per cancellare questa scelta della '2D Drawing Library'.
- Una nuova **Proprietà della Produzione** è stata aggiunta alle **Impostazioni di Esecuzione** per evitare che SCS pre-carichi le cue scorciatoia video. Il tutto al fine di evitare situazioni in cui la libreria di riproduzione video (tipo TVG) manchi di risorse

nel pre-caricare troppi video.

- Modificato il **Gestore Schema Colori** per offrire più controllo sulle differenze di colori tra *prossima cue manuale* e *altre cue*. Lo scopo di questa modifica è offrire un alternativa anziché avere sempre la *prossima cue manuale* visualizzata in un solo modo al di là di quale sia il tipo di cue. Inoltre è stato aggiunto un nuovo schema colori chiamato 'SCS Light', ed è stato modificato lo schema 'SCS Dark'. Anche se 'SCS Default' continua ad essere lo schema Di Base (per una compatibilità con le versioni precedenti) vi raccomandiamo di usare lo schema 'SCS Light'.
- Aggiunte **Scorciatoie da Tastiera** per aumentare o diminuire il livello dell'ultima cue in riproduzione. Se tale cue non è più in riproduzione la funzione viene ignorata. Le scorciatoie Di Base sono Ctrl+F11/F12.
- Aggiunta una **Opzione di Visualizzazione** per permettere agli schermi di raggiungere il tempo stabilito e autospegnersi. Molto utile se SCS viene lasciato senza operatore per lunghi periodi.
- **Le Cue Video/Immagine** e le **Cue Promemoria** possono adesso essere visualizzate su uno tra 8 schermi secondari nella licenza **SCS Professional Plus** e superiore. Prima erano 4, il che rimane come limite delle licenze **SCS Standard** e **SCS Professional**.
- Inclusa la **Traduzione in Polacco**

Bugs (errori di programmazione) sistemati

- Sistemato un errore nel codice che controlla l'autoripetizione quando si tiene premuto un tasto troppo a lungo (ad esempio oltre 0,5 secondi). Poteva far partire più cue per esempio tenendo premuta la barra spazio, in quanto è assegnata come scorciatoia del “Vai!” (come impostazione Di Base).
- Le doppie stanghette nei nomi dei file non vengono più convertite in una sola in quando poteva causare che i file in rete non venissero trovati.
- Sistemato un errore con il campo di stato nei pannelli cue che mostra 'Pronta', etc... Questo campo non era sempre aggiornato con 'Prossima Cue Manuale' quando era necessario.
- Il campo Cue MIDI/DMX nelle Proprietà della Cue adesso serve solo per i tipi di periferica Controllo Cue MIDI e DMX. Prima SCS erroneamente riportava un errore se il campo era vuoto per il metodo d'attivazione 'Esterno' se solo Periferiche Controllo Cue Network o RS232 erano specificate. SCS adesso controlla anche che almeno una periferica Controllo Cue sia presente se un metodo d'attivazione 'Esterno' viene selezionato.
- Per le Cue Temporizzate, se l'auto reset di fine giornata arriva e un nuovo profilo tempo viene scelto per il nuovo giorno, il titolo della Finestra Principale e la lista cue non venivano aggiornate al nuovo profilo tempo. (era solo un errore di visualizzazione -il nuovo profilo tempo era comunque gestito correttamente).
- Quando si salvava una nuova Mappa Periferiche un messaggio contenente una o due istanze di 'nDevMapId incorrect!' poteva essere visualizzato. L'errore che causava questa situazione è stato risolto.
- Quando un messaggio ASCII di Controllo Cue Network era ricevuto come più messaggi separati da <CR> o '|', i messaggi potevano essere gestiti non in ordine. Inoltre un messaggio 'scsGo("0")' poteva essere ignorato se inviato come parte di un messaggio multiplo.
- Importando cue da un'altro File di Cue ogni cue importata non 'media' (tipo le cue SFR) sarebbero inizialmente state settate come 'non caricata' anziché 'pronta'. Questo faceva si che il tasto 'Vai!' venisse disabilitato per tali cue, a meno che altre azioni si verificassero per settare su 'pronta' tali cue.
- Un recente miglioramento di prestazioni per ignorare i messaggi corti MIDI che usavano un numero di canale MIDI che non era usato nelle impostazioni di Controllo Cue poteva far si che venissero ignorati tutti i messaggi inviati da un controller esterno BCF/BCR2000 external controller.
- Sistemato un errore in 11.4.2 che non permetteva alle immagini 'logo' di essere visualizzate.
- Sistemato un errore che non permetteva il cross-fade all'ultima immagine in una slideshow se tale immagine era indicata con 'visualizzazione continua'.
- Se il numero di campioni in un file audio è molto grande (parecchie centinaia di milioni) SCS poteva inviare un messaggio di errore di memoria provando a caricare i dati per il grafico audio nella Finestra Modifica. SCS adesso aggira la situazione e in queste rare situazioni salta la visualizzazione del grafico.
- Quando una cue esclusiva ha finito la riproduzione il tasto 'Vai!' per la prossima cue manuale non era sempre abilitato.
- Quando si modificava una cue SFR e si selezionava una 'Cue o Sub-Cue su cui agire', SCS resettava la 'Azione voluta0 e gli altri campi.
- Se cliccare sul controllo del cursore comporta la validazione di un campo precedente che era in primo piano e tale validazione crea un messaggio di errore allora il puntatore del mouse potrebbe essere stato bloccato dentro i contorni del cursore e quindi probabilmente fuori dall'intervallo del tasto OK del messaggio di errore. SCS adesso non costringe più il puntatore del mouse nei limiti dei controlli del cursore.
- Cue Audio con loop che hanno cross-fade non dissolvono correttamente se veniva eseguita una cue SFR o di Cambio Livello che agiva su tale Cue Audio.
- Sistemato un errore che non permetteva di salvare i tempi di fade in e fade out per le Cue Audio.