

## Software legati all'hardware

**MA Lighting Ma 3D (WIN):** Software di pre-visualizzazione e pre-programmazione, lavora al fianco della console grandMA2 via ethernet e di grandMA2 onPC

**Chamsys MagicVis (Linux - MAC - WIN):** Software di pre-visualizzazione e pre-programmazione integrato al software MagicQ, può lavorare anche stand alone collegandolo a MagicQ via ethernet.

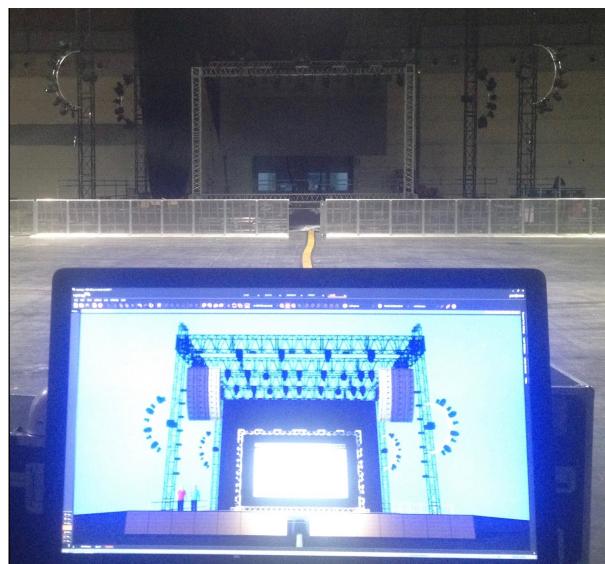
potrà basarsi su costi veritieri rispetto alle macchine che mette in campo. Proprio perché il mercato non paga c'è sempre una tendenza al ribasso e difficilmente si possono trovare situazioni dove, oltre all'investimento sul materiale, è affrontato anche l'investimento sulla progettazione. Spesso il lighting designer, confrontandosi con il service, farà la lista del materiale mettendo in piedi un idea in modo molto pratico. Per questo motivo in Italia, a parte qualche rara eccezione, mancano degli studi che si occupano di pre-visualizzazione e pre-programmazione.

### Quali sono le differenze che hai trovato con i tuoi colleghi ol-treconfine?

Nel sistema anglosassone ad esempio c'è una divisione dei lavori tale da collocare un designer nello studio per lavorare sia al disegno sia alla programmazione, utilizzando le tecnologie offline. Poi ci sono gli operatori luci che, con chiavetta usb o software di simulazione alla mano, girano in tour e adeguano lo show fatto in studio alla fase più pratica. Io sono alla ricerca di persone che credono in un percorso del genere e lavoro non solo perché so usare i tasti di una console, ma perché metto sul piatto un progetto. Sono convinto che il saper impostare il lavoro in questo modo sia un punto in più per il professionista in cerca di clienti, ma soprattutto per chi l'evento lo deve produrre. In futuro, questo modo di lavorare batterà le attuali dinamiche di mercato e ci assicurerà una maggiore sostenibilità, superando il concetto di "schiacciamo i tasti e abbassiamo i costi".

### Ci puoi raccontare qualche aneddoto sul campo?

Confrontandomi con i professionisti del settore, noto la necessità ormai prioritaria - vista la tendenza al ribasso riempiendo i camion senza troppa cognizione - di trovare nuove formule che non si limitino ai plot ma che siano produttive per lo studio concettuale e la messa in opera digitale di idee e creatività, ottimizzando tempi e costi e portando vantaggi in qualità, materiali, trasporti e sostenibilità dei lavori. Il tutto creando una dinamica in cui possa esistere un progetto e una programmazione di un designer (studio) e un esecutore di un progetto (operatore) con costi differenti e meglio distribuiti. L'operatore è quello che conosce le macchine, che prende lo show su chiavetta e lo adegua alle situazioni tecniche, alle problematiche e ai prodotti che trova in loco. Vorrei un contesto in cui ci sarà uno studio, un designer, un datore luci e un operatore. In Italia invece conta più il fattore umano che la realizzazione e spesso ci troviamo costretti ad accettare compromessi per partecipare ad un tour senza poter mancare una data quando invece è la parte progettuale che ha valore prima di tutto, i concetti estetici e la loro esecuzione. Con operatori professionisti in grado di riallineare lo show pre-programmato con il materiale che trova sul posto, la risultante sarà sempre la stessa, data dopo data. Oggi è difficile incastrare i lavori perché non esistono queste dinamiche e la presenza sul posto è fondamentale. Tutto ciò potrebbe



rendere molto più sostenibile e produttivo il mercato. È comunque certo che non basta una progettazione offline per fare uno show senza prove, ma uno studio e una realizzazione di questo tipo diminuiscono i tempi di messa in opera e ottimizzano la fase creativa ed esecutiva.



Marco Di Febo  
(LUME - Lighting3Design)

### MARCO DI FEBO (LUME - LIGHTING3DESIGN)

La mia attività nasce con l'intuizione di proporre in ambiente virtuale la scena reale, considerando la luce come un messaggio che accompagna e completa l'evento. Come ogni linguaggio artistico, anche il processo di programmazione luci richiede tempo e precisione. Come possiamo pensare di "creare" un quadro artistico se non abbiamo i giusti pennelli? Questa visione mi ha portato a pensare in modo diverso e sperimentare nuove tecnologie. Utilizzare i giusti pennelli significa iniziare a pensare a un nuovo metodo di lavoro sfruttan-

done tutti i suoi benefici. L'utilizzo del Laser Scan in ambiente illuminotecnico è una scommessa e un nuovo metodo di lavoro integrato ai software di pre-visualizzazione. Credo si possa tranquillamente affermare che non stiamo parlando solo di pre-programmazione, ma di un nuovo metodo di "pre-progettazione".

### Come interagite come la scena dopo l'uso del Laser Scan?

Utilizziamo il Laser Scan esclusivamente per avere un rilievo in 3D dell'ambiente che c'interessa. È uno strumento di rilievo topografico che consente di generare, con precisione millimetrica, un modello costituito da milioni di punti digitali, la cosiddetta "nuvola di punti" in cui poter applicare, modificare, provare le proprie idee e vederne in tempo reale i risultati. Una volta completata l'acquisizione, gestiamo il modello dal software dedicato dello strumento e lo rielaboriamo con altre applicazioni di gestione 2D e 3D per



Esempio di Laser Scan 3D - Teatro di Atri

poi ottimizzarlo e trasferirlo nel software di pre-visualizzazione Wysiwyg. In seguito a questi complessi passaggi, abbiamo la possibilità di interagire virtualmente nella location come se ci trovassimo effettivamente sul posto per decidere senza sbagliare cosa fare, come progettare, come allestire, come illuminare, e chi più ne ha più ne metta. Una vera e propria finestra virtuale su uno spazio reale che genera una moltitudine di risparmi economici ed energetici.

#### **Quanto è importante oggi saper utilizzare un software di pre-visualizzazione e disegno CAD? Queste tecniche avranno una maggiore diffusione in futuro?**

Dal mio punto di vista è molto importante saper usare entrambi. I processi di elaborazione di scenari virtuali ad alti livelli sono abbastanza complessi e avendo fatto la scelta di "rivoluzionare" il modo di porsi davanti ad un progetto, penso che la loro avanzata conoscenza sia fondamentale. Per questa ragione, sin dall'inizio, ho ritenuto necessario il contributo di una figura specializzata nel disegno 3D come Matteo D'Eugenio. Lavoriamo nel settore navale, architettonurale, televisivo, teatrale, live, fieristico, museologico e per questo le esigenze sono diventate sempre più importanti. La conoscenza e l'abilità nel manipolare i dati sono diventate fondamentali affinché il cliente possa godere di tutti i vantaggi possibili. Alla domanda se le tecniche di pre-visualizzazione e pre-programmazione avranno maggiore diffusione in futuro rispondo che siamo già nel futuro, basti pensare a quello che si riesce a fare oggi rispetto agli anni '90. La sola cosa che dovrebbe cambiare, nel nostro settore, è la visione delle persone verso questo "nuovo modo" di lavorare. Le tecnologie ci semplificano il lavoro, ma spesso le ignoriamo perché siamo abituati a fare in altri modi. Queste tecnologie avranno sempre più diffusione solo in relazione a quanto ognuno di noi sarà disposto a pensare e agire diversamente.

#### **Quali benefici porterà alle figure professionali del nostro settore?**

Avendo a disposizione uno scenario virtuale con tutte le misure e i dettagli esatti al millimetro, si ha la facoltà di poter decidere su tutti i fronti, soprattutto per quanto riguarda progetti di natura complessa. Così si ha la facoltà di avere non solo un punto di osservazione, ma tutti quelli desiderati con la possibilità di programmare, ad esempio, un movimento di camera. Una volta che si ha più o meno chiaro l'allestimento tecnico strutturale, lo si può vedere già in essere virtualmente e stabilire se tutte le decisioni prese non siano in conflitto all'interno della struttura. Quante volte, ad esempio nel settore televisivo, è capitato di avere il bozzetto di una scenografia, pensare che le misure sarebbero andate bene per poi accorgersi in loco che c'era qualcosa di errato per motivi di spazio? Come vedi pur avendo tralasciato la parte illuminotecnica son venute fuori altre importanti situazioni risolvibili in pre-progettazione.



#### I Software

**CAST Software Wysiwyg (WIN):** Tra i più famosi software di pre-visualizzazione e pre-programmazione. Ha un costo fisso più un abbonamento annuale per gli aggiornamenti. Disponibili anche due versioni con meno funzionalità: Design e Report (solo 2D).

Info: CAST Group,  
[www.cast-soft.com](http://www.cast-soft.com)

**Capture Argo (MAC – WIN):** Nuova release del precedente Polar. Argo è un software di pre-visualizzazione e pre-programmazione. Oltre la versione estesa, sono disponibili due versioni più economiche e una versione free per studenti. Supporta diversi protocolli DMX over Ethernet.

Info: Capture Visualisation AB,  
[wwwcapturesweden.com](http://wwwcapturesweden.com)

**Vectorworks Spotlight (MAC – WIN):** Software di pre-visualizzazione 2D e 3D, sfrutta un raffinato CAD che permette di lavorare con file di terze parti come Parasolid X\_T, SKP, IGES, SAT, STL, e 3DS.

Info: VideoCOM,  
[www.videocom.it](http://www.videocom.it)

**Martin ShowDesigner (WIN):** Visualizzatore 3D che utilizza la tecnologia DirectX per realizzare render in tempo reale. Attraverso un plug-in per Windows, possono essere importanti ed esportati file per Vectorworks Spotlight.

È disponibile in due versioni: Pro e Lite.  
Info: Leading Technologies  
[www.leadingtech.it](http://www.leadingtech.it)

**LD Assistant (WIN):** Sfruttando la tecnologia di Autodesk, il pre-visualizzatore 3D LD Assistant permette di lavorare al pieno delle potenzialità con i file DWG. La funzione DMX Patch Editor lavora con gli indirizzi DMX per eseguire i patch.

Info: Chicago Stage Equipment,  
[www.ldassistant.com](http://www.ldassistant.com)

**ESP Vision Pro (MAC – WIN):** Software di pre-visualizzazione e pre-programmazione 3D real time. Gli utenti Vectorworks Spotlight e Autodesk 3D Studio Max possono utilizzare i Vision plug-in per creare modelli da importare ed esportare in Vision Pro.

Info: ESP Vision,  
[www.espvision.com](http://www.espvision.com)

**Realizer 3D (WIN):** Quattro le versioni disponibili di questo pre-visualizzatore: Pro, Ultimate, Studio e Basic. Permette di simulare il controllo delle macchine utilizzate nel progetto con interfaccia USB-DMX.

Info: Realizer,  
[www.realizzer.com](http://www.realizzer.com)

**LightConverse 3D Show Platform (WIN):** Software e hardware per la pre-visualizzazione con interfaccia USB che gestisce fino a 8 input e 8 output DMX. Supporto plug-in per 3DS Max, AutoCAD, Cinema 4D, Maya, SketchUp Pro.

Info: Light Converse,  
[www.lightconverse.com](http://www.lightconverse.com)

**Easy View 3d (WIN):** Il software viene in boudle con il pacchetto software Sunlite, ma esiste in versione stand-alone. Supporta fino a 4 universi DMX.

Info: Nicolaudie  
[www.nicolaudie.com](http://www.nicolaudie.com)

