Manuale d'uso — LWA Light Contrôleur

Versione 5.9 · 22 novembre 2026 · lwa-light.fr

Le schermate mostrano l'interfaccia in francese; il software mostra le stesse finestre in italiano.

1. Presentazione

LWA Light Contrôleur controlla i tuoi proiettori in DMX e crea una console live completa in pochi minuti, senza programmare a mano. Funziona su Windows, Mac e Linux (vedi i requisiti di sistema più sotto).

Cosa fa il software

- Riconosce i tuoi proiettori (più di 1 700 definizioni incluse) e i loro canali: dimmer, colori, pan, tilt, zoom, gobo.
- L'assistente costruisce la console al posto tuo: colori, effetti PAR, movimenti delle teste mobili, accensioni, grandi effetti, regia.
- Gli strumenti LWA creano nuovi effetti con un'anteprima dal vivo, prima di inviarli nella console.
- Audio live fa suonare la luce da sola sulla musica.
- Il simulatore 3D mostra lo show senza nessun proiettore collegato.

Installazione

1. Scarica la versione per il tuo sistema da lwa-light.fr.
2. Windows: avvia il programma di installazione. Mac: trascina l'applicazione in Applicazioni. Linux: rendi eseguibile l'AppImage, poi avviala.
3. Collega la tua interfaccia DMX USB **prima** di aprire il software, perché venga rilevata.

Requisiti di sistema

	Minimo (console, strumenti, audio live)	**Consigliato (grandi parchi, mapping, LWA Vision)**
Sistema	Windows 10 o 11 (64 bit), macOS 13 Ventura o più recente (Apple Silicon o Intel), Linux 64 bit (Ubuntu 22.04, Debian 12, Mint 21 o più recente)	Idem
Processore	Dual core 2 GHz (Intel Core i3, AMD Ryzen 3, Apple M1)	Quad core (Intel Core i5, AMD Ryzen 5, Apple M1 o superiore)
Memoria	4 GB	8 GB o più

	Minimo (console, strumenti, audio live)	**Consigliato (grandi parchi, mapping, LWA Vision)**
Scheda grafica	Chip integrato compatibile OpenGL 3.3	Scheda dedicata o chip recente; una 2a uscita video per il videoproiettore (mapping)
Schermo	1366 × 768	1920 × 1080, anche touch
Disco	500 MB	Più lo spazio per i tuoi video (mapping)
Connessioni	1 porta USB per l'interfaccia DMX	Rete o Wi-Fi per Art-Net / sACN, il telecomando e la sincronizzazione Pro DJ Link

Su un computer modesto, la modalità Eco alleggerisce la visualizzazione per mantenere lo show fluido.

Primo avvio

1. Il software si apre in francese.
2. Propone di descrivere il tuo parco: aggiungi i tuoi proiettori (sezione 3).
3. Avvia l'assistente (sezione 5): crea la tua console.
4. Scegli la tua uscita DMX (sezione 4) e salva lo show.

La prova gratuita dura 30 giorni, tutto sbloccato e uscita DMX attiva. Dopo 20 minuti di utilizzo, ogni 10 minuti, la luce si spegne per 5 secondi e le teste mobili si bloccano (pausa demo), poi la luce risale in 3 secondi e lo show riprende. Una licenza elimina subito la pausa demo, senza reinstallare: menu principale, **Licenza...**, poi **Attiva** con la chiave ricevuta via e-mail, oppure **Importa un file di licenza...** per un computer senza internet.

2. L'interfaccia

Tutto si trova nella barra in alto: le schede a sinistra, i comandi live a destra.

Le schede

Scheda	A cosa serve
Proiettori & funzioni	Il parco, la vista 2D e 3D, l'elenco delle funzioni e gli strumenti LWA
Console	La console virtuale, quella che si suona dal vivo
Console semplice	Un canale per fader, per testare un proiettore
Show manager	Una timeline per sincronizzare uno show su una musica
Mapping	Il video proiettato su una facciata o una scenografia
Ingressi / uscite	Gli universi DMX, le interfacce e i controller

La barra live

Pulsante	Funzione
Fotocamera	Cattura lo stato della luce in una scena
BPM	Il tempo generale; il menu sceglie la sua sorgente (interna o audio)
SYNC	Chi dà il tempo: interno, MIDI Clock, MTC o Pro DJ Link
PARCO	Apre la descrizione del parco proiettori
AUDIO LIVE	Accende il modulo; un clic sul nome apre le sue impostazioni
FADE	Dissolvenza al nero di tutto lo show, poi ritorno allo stesso stato
STOP	Ferma tutti gli effetti; il colore dei PAR resta. Il numero = quanti effetti sono in corso

Il menu principale

Il pulsante tutto a sinistra apre il menu: nuovo progetto, apri, salva, salva con nome, piano di indirizzamento DMX in PDF, importa da progetto, annulla e ripeti, rete, strumento di indirizzamento, funzioni classiche, svuota la console virtuale, impostazioni dell'interfaccia, schermo intero, lingua e informazioni.

Scorciatoie da tastiera

Tasto	Azione
Ctrl+S	Salva lo show
Ctrl+Z / Ctrl+Y	Annulla / ripeti
Ctrl+C / Ctrl+V	Copia / incolla widget
Ctrl+D	Duplica il widget selezionato
Canc	Elimina il widget selezionato (in modalità modifica, con conferma)

Ogni pulsante, fader o manopola della console può ricevere la propria scorciatoia da tastiera (sezione 11).

3. Il parco proiettori

Il parco descrive i tuoi proiettori una volta sola; il software calcola i loro indirizzi DMX e sa poi cosa fare di ogni canale.

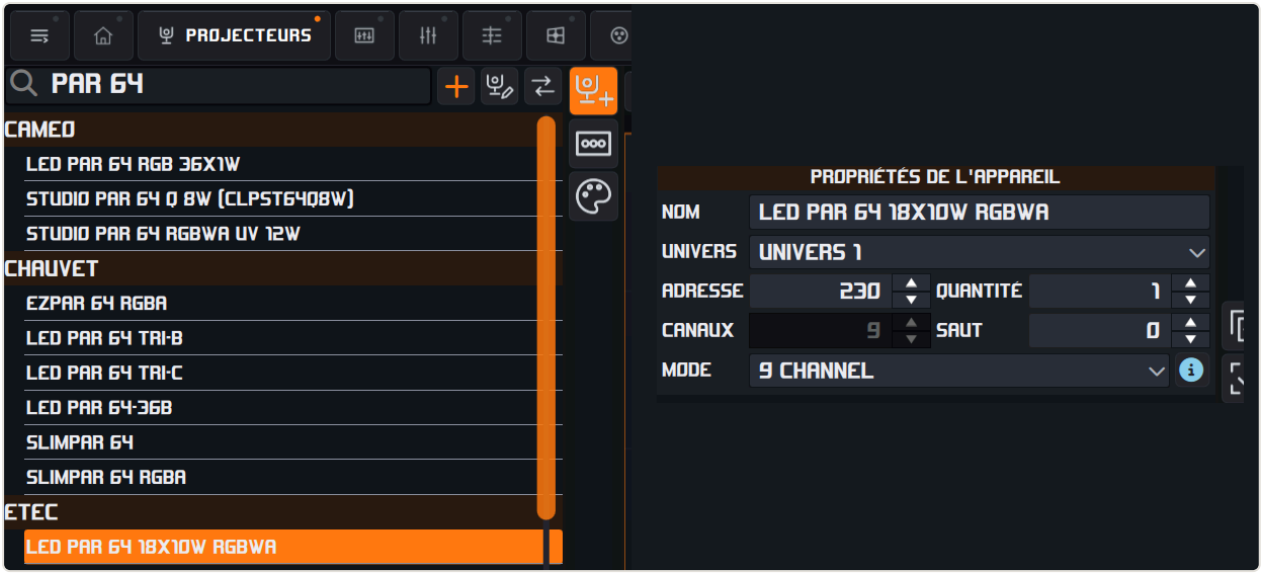
Aggiungere proiettori

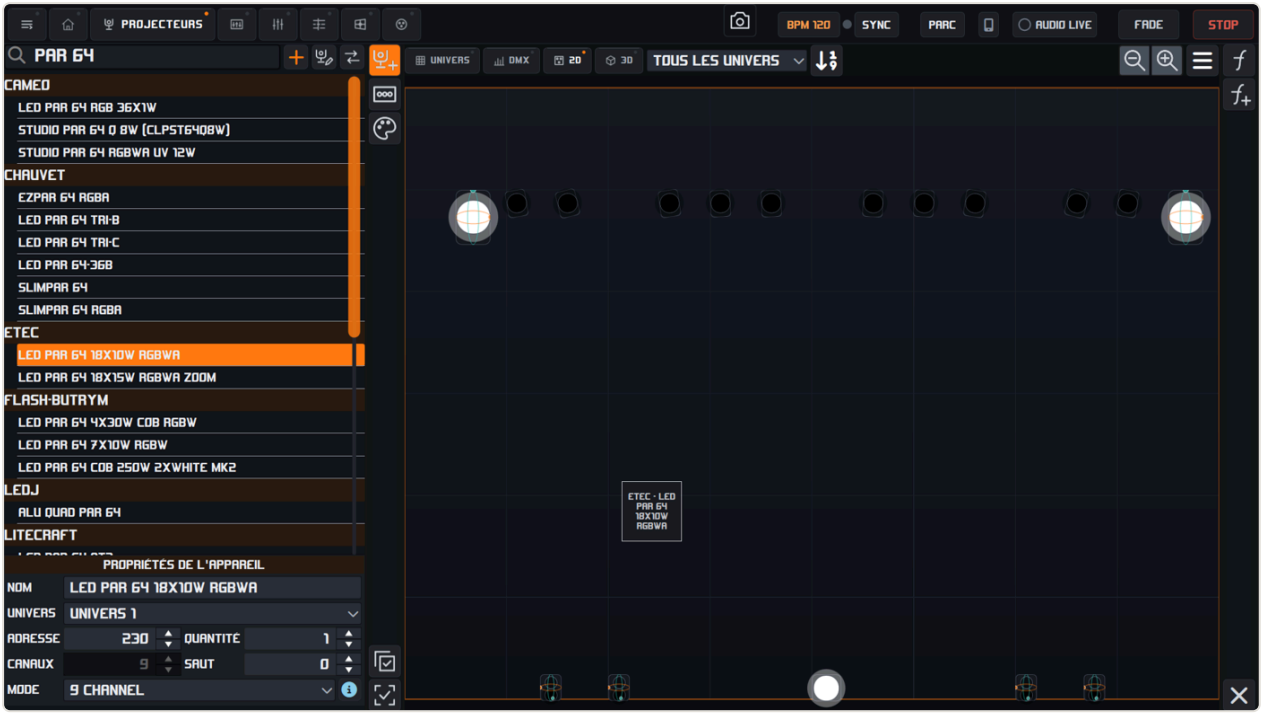
La cosa più semplice: l'assistente, passo 1 (sezione 5). Cerca il modello, scegli la modalità, il numero, il ruolo e la posizione, poi **+ AGGIUNGI**. Gli indirizzi si susseguono da sinistra a destra, e i nomi continuano la numerazione (PAR CONTROLUCE 7, 8…).

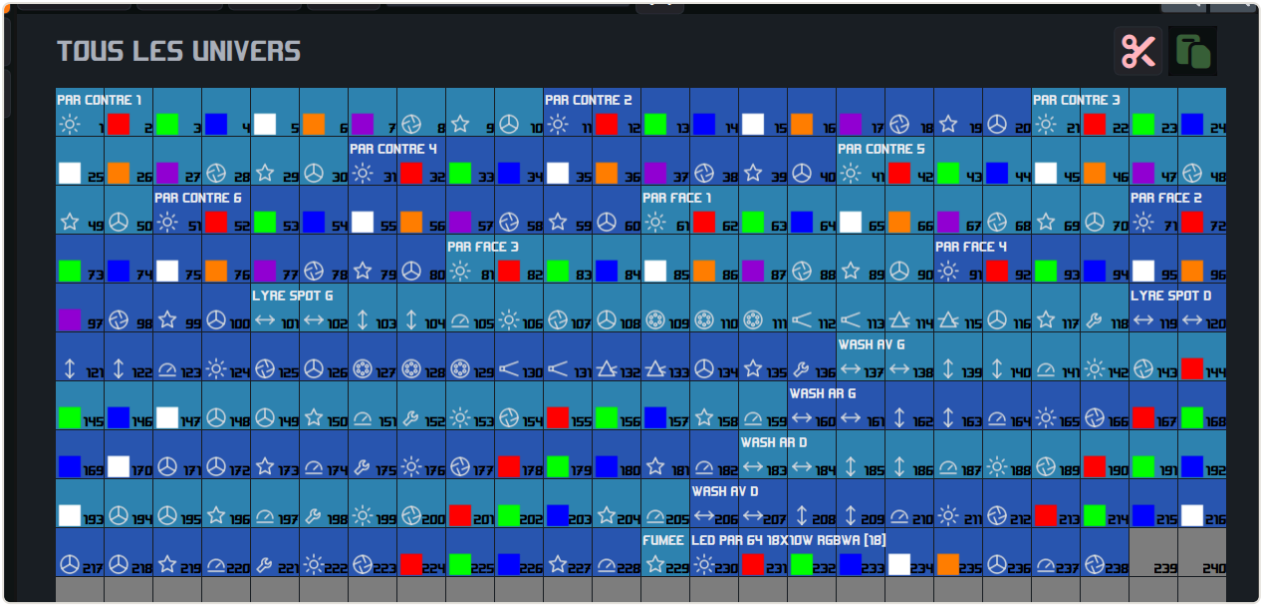
Aggiungere un proiettore a mano

Senza l'assistente, in 5 passi:

1. Scheda **Proiettori & funzioni**, pulsante **Aggiungi fixture** in alto a sinistra (il proiettore con un +): si apre la libreria, ordinata per marca.
2. Scrivi il nome nella ricerca (per esempio «par 64»), poi clicca il modello.
3. In basso, **Proprietà della fixture**:
   - **Nome**: quello che apparirà ovunque (PAR CONTROLUCE 1…).
   - **Universo**: la linea DMX (Universo 1 se ne hai una sola).
   - **Indirizzo**: l'indirizzo di partenza. Il software propone il primo libero; imposta lo stesso sul proiettore.
   - **Quantità**: quanti proiettori identici; i loro indirizzi si susseguono.
   - **Intervallo**: canali lasciati liberi tra due proiettori (di solito 0).
   - **Modalità**: il numero di canali. Deve essere lo stesso impostato sul proiettore (menu dell'apparecchio, spesso «7CH», «9CH»…). **Canali** mostra questo numero.
4. Trascina il modello sulla pianta 2D: il proiettore appare, all'indirizzo indicato. Posizionalo come sul palco.
5. Verifica in **Universo**: ogni casella è un canale, il nome del proiettore ne segna l'inizio. Un indirizzo già occupato viene rifiutato («Indirizzi sovrapposti»).


PROJECTEURS
PAR 64
CAMEO
LED PAR 64 RGB 36X1W
STUDIO PAR 64 Q 8W (CLPST64Q8W)
STUDIO PAR 64 RGBWA UV 12W
CHAUVET
EZPAR 64 RGBA
LED PAR 64 TRI-B
LED PAR 64 TRI-C
LED PAR 64-36B
SLIMPAR 64
SLIMPAR 64 RGBA
ETEC
LED PAR 64 18X10W RGBWA
PROPRIÉTÉS DE L'APPAREIL
NOM
LED PAR 64 18X10W RGBWA
UNIVERS
UNIVERS 1
ADRESSE
230
QUANTITÉ
1
CANAUX
9
SAUT
0
MODE
9 CHANNEL


PROJECTEURS
BPM 120
SYNC
PARC
AUDIO LIVE
FADE
STOP
PAR 64
UNIVERS
DMX
2D
3D
TOUS LES UNIVERS
CAMEO
LED PAR 64 RGB 36X1W
STUDIO PAR 64 Q 8W (CLPST64Q8W)
STUDIO PAR 64 RGBWA UV 12W
CHAUVET
EZPAR 64 RGBA
LED PAR 64 TRI-B
LED PAR 64 TRI-C
LED PAR 64-36B
SLIMPAR 64
SLIMPAR 64 RGBA
ETEC
LED PAR 64 18X10W RGBWA
LED PAR 64 18X15W RGBWA ZOOM
FLASH-BUTRYM
LED PAR 64 4X30W COB RGBW
LED PAR 64 7X10W RGBW
LED PAR 64 COB 250W 2XWHITE MK2
LEDJ
ALU QUAD PAR 64
LITECRAFT
PROPRIÉTÉS DE L'APPAREIL
NOM
LED PAR 64 18X10W RGBWA
UNIVERS
UNIVERS 1
ADRESSE
230
QUANTITÉ
1
CANAUX
9
SAUT
0
MODE
9 CHANNEL
ETEC - LED PAR 64 18X10W RGBWA



Il **+** arancione accanto alla ricerca crea una nuova definizione; la matita modifica la definizione del modello scelto (vedi L'editor di fixture). Dopo un'aggiunta a mano, riapri l'assistente o gli strumenti: tengono conto del nuovo proiettore.

Un proiettore assente dalla libreria? Crea la sua definizione con l'editor (più sotto), oppure invia il suo manuale dal sito (pagina Contatti).

Il piano di indirizzamento

- La scheda **Universo** elenca ogni proiettore, i suoi canali e il suo indirizzo di partenza, senza sovrapposizioni.
- **Strumento di indirizzamento** (menu principale): scrivi un indirizzo, mostra i dip switch da mettere su ON per un PAR senza display.
- **Piano di indirizzamento DMX (PDF)** (menu principale): da stampare o da tenere sul telefono per il montaggio.
- Lo stesso elenco è sul telecomando, per indirizzare dal palco.

Il parco del giorno

Crei la console una volta, con il parco completo. A ogni apertura dello show, la finestra **Parco del giorno** mostra i tuoi proiettori ordinati per tipo.

- Tocca un proiettore per segnarlo assente stasera: il software indica quale proiettore dello stesso modello, il più vicino, prende il suo posto.
- Effetti PAR, grandi effetti, movimenti, matrici e audio live si adattano da soli: niente da riprogrammare.
- **Tutti** e **Nessuno** impostano un'intera famiglia in un colpo solo.
- Dai un nome e salva una configurazione che ritorna spesso, poi ricaricala con un clic.
- Una casella decide se la finestra si apre a ogni apertura dello show. Il pulsante **PARCO** della barra in alto la riapre in qualsiasi momento, per esempio se un proiettore si guasta.

Se la posizione delle tue teste mobili è cambiata, verifica i limiti del pad XY (sezione 6).

Correggere i canali di un proiettore

Il software riconosce da solo il dimmer, i colori, il pan, il tilt e lo zoom. Se una definizione sbaglia:

- **Teste mobili**: strumento Movimenti, sezione **Montaggio delle teste mobili**: **Specchio sinistra / destra**, **Specchio alto / basso**, **Pan invertito (montaggio)**, **Tilt invertito (testa in giù)**.
  Valori fissi: strumenti Effetti PAR e Grandi effetti, sezione **Impostazioni dei proiettori (per tutto l'effetto)**: un valore fisso per un canale (es. shutter aperto), mantenuto per tutto l'effetto.
- **PAR**: strumento Colori, pulsante **Canali** accanto a ogni proiettore. Indica quale canale è il rosso, il verde, il blu, il bianco o l'ambra.

Impostazioni proiettori (⚙)

Un canale riconosciuto male si corregge una volta per tutti gli strumenti: pulsante ⚙ **Impostazioni proiettori** in alto in ogni strumento (e nell'assistente, sotto l'elenco del parco, o ⚙ **Un canale riconosciuto male?** nei gruppi).

- Una riga per modello e modalità dello show. Per ogni comando (dimmer, shutter, zoom, prisma…) viene proposto il canale trovato da solo; scegline un altro, o **nessuno**.
- **Dimmer (max)**: il valore più alto da inviare (un dimmer la cui parte alta fa altro). **Shutter (aperto)**: il valore che apre l'otturatore. **Zoom (stretto / largo)**, **Prisma (inserito)**: i valori utili.
- La categoria classifica il proiettore (PAR, testa mobile, strobo, fumo, altro, ignora). Le impostazioni restano sul computer e valgono per tutti i tuoi show.

Proiettori particolari

- **Dimmer** (PAR alogeni, sagomatori, fresnel su un pacco dimmer): nell'assistente, la voce **Circuito dimmer** della libreria, un proiettore per circuito. Vanno sul fader del loro gruppo come gli altri.
- **PAR senza dimmer** (3 o 4 canali RGB, barre senza master): il fader DIMMER del loro gruppo abbassa i colori come un vero dimmer («dimmer virtuale»). Le modalità con dimmer sono proposte per prime (quella senza è segnata «· senza dimmer»).
- **Canale dimmer / strobo** (un solo canale per i due): gli strumenti restano nell'intervallo dimmer della scheda, mai nella zona strobo.
- **Teste mobili CMY** (ciano, magenta, giallo): i colori si fanno per sottrazione, la ruota resta aperta; i bianchi caldi usano il CTO se c'è.
- **Bianchi caldo / freddo** (COB, pannelli bicolore): i bianchi sono un vero mix per temperatura; i colori vivi che non sanno fare sono in grigio nello strumento Colori.
- **Macchine del fumo**, hazer, ventilatori: classificati a parte, mai pilotati da effetti o colori.

La libreria conta oltre 2.200 schede di proiettori (più di 200 marche), verificate e completate a novembre 2026.

L'editor di fixture

Per un proiettore assente dalla libreria: assistente, passo 1, **Crea una definizione**. Una guida in 4 passi appare a destra. Tieni il manuale aperto alla pagina della tabella DMX.

1. **Generale**: marca, modello e tipo (l'icona: PAR, testa mobile, barra LED...).
2. **Creazione rapida**: una riga per canale, nell'ordine del manuale, con il suo ruolo (dimmer, rosso, verde, blu, bianco, ambra, UV, strobo, pan, tilt, velocità, ruota, gobo, prisma, zoom, focus, macro, reset...). **Crea i canali e la modalità** fa tutto in un colpo solo. Più modalità: ricomincia per ciascuna.
3. **Ruota colori, gobo, prisma**: scegli il **Canale** e la **Larghezza** di un intervallo, poi tocca i colori (o **+ Gobo**, **+ Aperto**, **+ Prisma**, **+ Senza prisma**) nell'ordine del manuale. **Salva questi intervalli** conferma, **Ricomincia** cancella. È ciò che dà i pulsanti di colore, di gobo e di prisma nell'assistente. **Torna alla guida** riporta alla guida.
4. **Salva la definizione**, poi **Torna al software**: il proiettore è nella libreria.

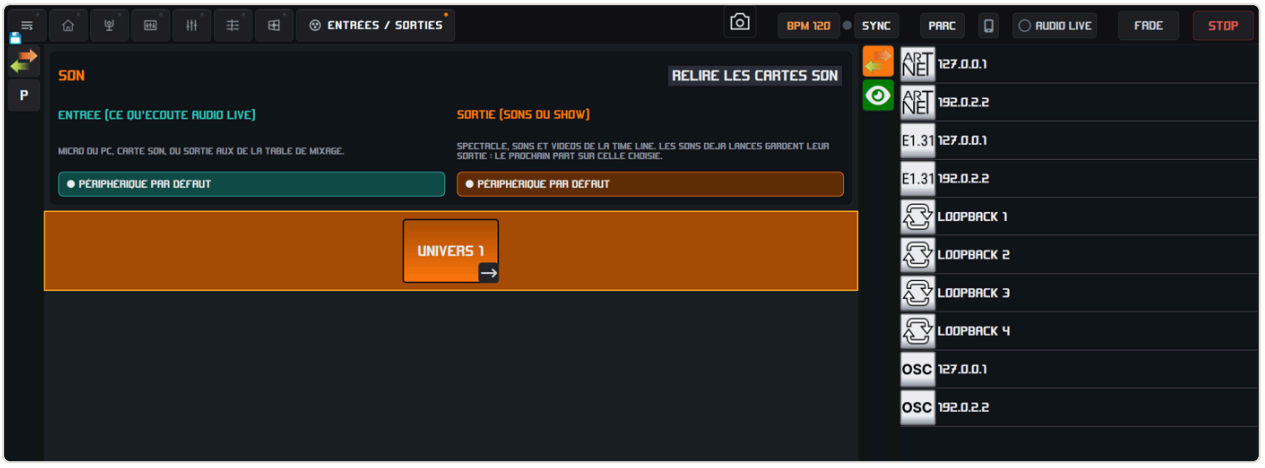
Le proprietà fisiche sono facoltative, tranne **Pan max** e **Tilt max** (in gradi) per una testa mobile.

4. Ingressi / uscite

Perché la luce esca, scegli da dove parte il DMX: un'interfaccia USB, oppure la rete in Art-Net o sACN.

Collegare un'uscita

1. Scheda **Ingressi / uscite**. Al centro, i tuoi universi: un universo = una linea DMX di 512 canali. Uno solo basta per la maggior parte dei parchi.
2. Tocca l'universo: si contorna di arancione e compaiono i pulsanti ai lati.
3. A destra, il pulsante con le frecce (**Mostra le uscite per l'universo**) apre l'elenco delle uscite: la tua interfaccia USB, Art-Net, E1.31 (sACN)...
4. Trascina l'uscita sulla parte destra dell'universo: un filo giallo la collega, la luce parte subito.
5. Salva lo show: l'uscita viene mantenuta.





Sull'uscita collegata, il pulsante **riproduzione** mette in pausa l'invio e l'**occhio** fa un blackout solo su questa uscita. Per scollegarla, trascinala sul cestino che appare durante il trascinamento.

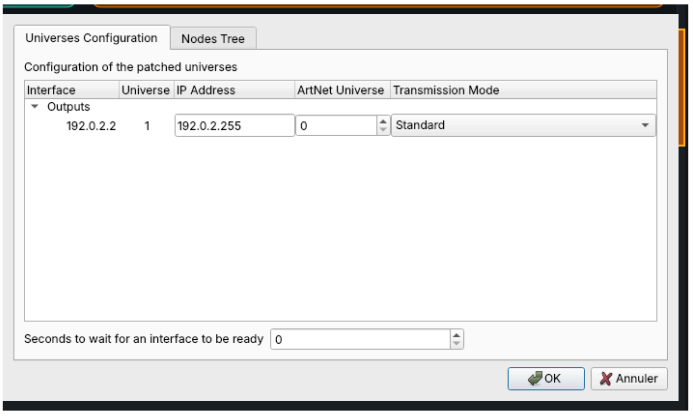
Interfaccia USB

Collegala quando vuoi, anche a software aperto: viene riconosciuta a caldo, e si ricollega da sola se viene scollegata e poi ricollegata. Se l'universo 1 è vuoto, vi viene collegata automaticamente (con la LWA DMX-USB 2 universi, la seconda uscita va sull'universo 2).

Vengono riconosciute le interfacce con protocollo DMX USB Pro e le interfacce semplici con chip FTDI.

Art-Net e sACN

Per dispositivi di rete (nodi Art-Net, console, dimmer di rete): trascina **Art-Net** o **E1.31** (il sACN) sull'universo, scegliendo la riga della scheda di rete collegata ai tuoi dispositivi (viene mostrato il suo indirizzo IP). La chiave inglese (**Apri la configurazione della plugin**) offre, per ogni universo collegato: l'**IP Address** di destinazione (lascia l'indirizzo di broadcast in .255 se non sai), l'**ArtNet Universe** (il numero di universo impostato nel dispositivo, spesso 0) e il **Transmission Mode**. Questa finestra è in inglese.



Più universi

Il pulsante **+** in basso a destra (**Aggiungi un nuovo universo**) aggiunge un universo; ognuno riceve la propria uscita, e il **–** rimuove l'universo scelto. Oltre 512 canali, metti una parte dei proiettori sull'universo 2 (proprietà **Universo** del proiettore). Con un'interfaccia a due uscite (come la LWA DMX-USB 2 universi), ogni uscita appare nell'elenco: trascina la prima sull'universo 1, la seconda sull'universo 2.

Verificare che il DMX esca

1. Accendi un proiettore, indirizzalo, collegalo all'interfaccia.
2. Scheda **Console semplice**: un fader per canale dell'universo, con in basso l'elenco dei proiettori e i loro indirizzi (PAR CONTROLUCE 1: 1-10…).
3. Alza il fader del dimmer del proiettore, poi quello di un colore: deve accendersi.
4. Niente? Vedi Se non si accende niente, più sotto. Riporta i fader a zero (croce sotto ogni fader) prima di suonare la console.



Gli ingressi

Il pulsante di sinistra mostra gli ingressi: controller MIDI, tablet OSC, console DMX. Si trascinano sull'universo allo stesso modo (sezione 11).

Se non si accende niente

In ordine:

1. **L'uscita è sull'universo?** Scheda Ingressi / uscite: un filo giallo deve collegare l'universo alla tua interfaccia. Altrimenti, trascinala (passi più sopra).
2. **L'interfaccia appare nell'elenco?** No: scollegala e ricollegala, prova un'altra porta USB. Su Windows, un'interfaccia con chip FTDI può richiedere il driver FTDI (sito ftdichip.com).
3. **Il proiettore è in modalità DMX**, all'indirizzo giusto e nella giusta modalità di canali? Confronta con la scheda Universo.
4. **Il cavo**: XLR DMX a 3 o 5 pin (non un cavo microfonico di cattiva qualità), linea in catena da un proiettore al successivo, tappo di terminazione (120 Ω) sull'ultimo.
5. **La console**: fader di gruppo (CONTROLUCE, FRONTALE...) alzati, pulsante FADE non inserito, nessun blackout sull'uscita (l'occhio).
6. **La spia dell'interfaccia lampeggia, ma non si accende niente?** L'interfaccia è stata scambiata per un altro modello. Succede spesso su Mac con l'Enttec DMX USB Pro, che lì si chiama «FT245R». Scheda Ingressi / uscite, chiave inglese (Apri la configurazione della plugin): sulla riga dell'interfaccia, scegli il tipo **Pro RX/TX** (Open TX per un'interfaccia semplice di tipo Open DMX), poi scollegala e ricollegala. Le versioni recenti riconoscono da sole una Enttec Pro «FT245R».

5. L'assistente

L'assistente crea una console completa in 7 passi; ogni passo ha un'anteprima dal vivo sui tuoi proiettori. **Precedente** e **Successivo** passano da un passo all'altro, e si può cliccare in alto un passo già fatto.

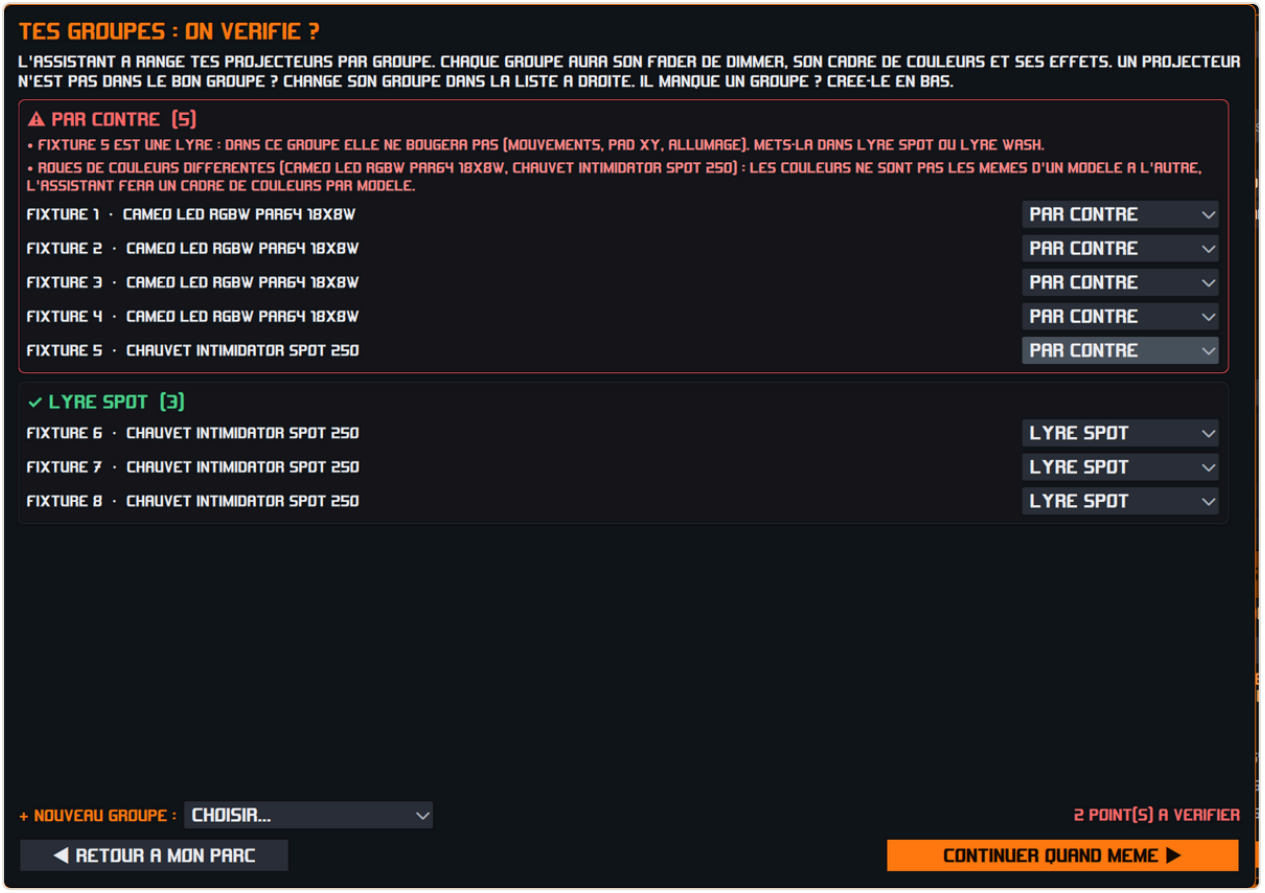
Il pulsante **? Aiuto** in alto dà i consigli del passo in corso. Alla prima apertura, l'aiuto del passo 1 appare da solo, con una freccia verso la ricerca.

1. Il tuo parco

- Cerca il modello, cliccalo, scegli la modalità, il numero, il ruolo e la posizione, poi **+ AGGIUNGI**: gli indirizzi DMX si susseguono, da sinistra a destra.
- I tuoi proiettori abituali vengono proposti sotto la ricerca.
- Nell'elenco: **posizione sul palco** (controluce sinistra / centro / destra, frontale, laterali sinistra / destra, a terra davanti o dietro sinistra / centro / destra) e **ruolo** (PAR controluce, PAR frontale, laterali, testa mobile spot, testa mobile wash, blinder, strobo, fumo). Il ruolo è già compilato in base alla definizione del proiettore; cambialo se serve.
- Clicca un nome per rinominarlo (il telecomando si adegua). La croce elimina il proiettore.
- **Salva questo parco** lo conserva per i tuoi prossimi show; **Carica un parco** lo aggiunge a uno show. Il file si copia dalla cartella dei parchi (esportazione) e si importa da un file (importazione).
- **PDF da stampare**: il piano di indirizzamento.
- Con **Successivo**, l'assistente chiede se il parco è completo e come indirizzarlo: con il telecomando (scheda INDIRIZZI DMX), con la tabella DMX stampata, oppure più tardi.

I tuoi gruppi. Subito dopo, la finestra «I tuoi gruppi» mostra come l'assistente ha ordinato i tuoi proiettori. Ogni gruppo avrà il suo fader di dimmer, la sua cornice di colori e i suoi effetti.

- Un proiettore non è nel gruppo giusto: cambia il suo gruppo nell'elenco a destra del suo nome.
- Manca un gruppo (laterali, blinder…): **+ Nuovo gruppo**, poi tocca i proiettori da metterci dentro.
- Un gruppo in rosso mescola proiettori che non si programmano allo stesso modo. Il messaggio dice cosa fare: una testa mobile in un gruppo di PAR non si muoverà, un PAR in un gruppo di teste mobili nemmeno, PAR RGB e teste mobili a ruota non avranno gli stessi colori, un proiettore senza colore o senza dimmer non seguirà il gruppo, una macchina del fumo va in Fumo.
- **Conferma i gruppi** passa al seguito. Se restano punti rossi, il pulsante diventa **Continua comunque**.



2. Posizionamento 3D

Prima il palco: larghezza, profondità, altezza delle americane e distanza dal proscenio. I proiettori si dispongono da soli in base alla loro posizione. Tocca un proiettore poi un altro per scambiarli, trascinalo per spostarlo. **Successivo** salva la pianta nello show (vista 3D, simulatore, LWA Vision, anteprime). Il passo si può saltare, ma è sconsigliato.

3. Colori

Una cornice di colori per gruppo: teste mobili wash, teste mobili spot / beam, PAR controluce, PAR frontale, laterali, blinder. Riempila con un'atmosfera o tocca i colori uno per uno.

- Teste mobili con ruota colori descritta nella loro definizione: i colori della ruota, una casella ciascuno. Se la definizione non dà la tinta di un colore, il software la riconosce dal suo nome (Rosso, Azzurro, Verde...). Lo strumento Colori segue la stessa regola.
- Teste mobili la cui definizione non descrive la ruota: un cursore COLORE nei dimmer, e un link all'editor di definizioni per completare la definizione. Riapri poi l'assistente: i pulsanti compaiono.
- Un colore apre l'otturatore delle teste mobili che lo tengono chiuso a 0: il fader le accende.

Anche i PAR impostati in una modalità corta (2 o 3 canali: dimmer + colori preimpostati) hanno la loro scheda: i loro colori preimpostati, letti nella definizione, servono come una ruota. Ogni scheda indica il numero di proiettori e di colori scelti, per esempio «4 proi. · 8 col.».

4. Effetti PAR

Spunta i gruppi che ricevono gli effetti (controluce, laterali, frontale), il tipo di serata (**Proponi per questa serata** spunta una selezione), poi gli effetti. Tocca un nome per l'anteprima. Nella console, una cornice per famiglia:

Famiglia	Cornice	Cosa succede
Atmosfera, groove	EFFETTI PAR · DIMMER	Si muove solo il dimmer, il tuo colore resta
Bicolore	EFFETTI PAR · BICOLORE	L'effetto porta i suoi due colori
Multicolore	EFFETTI PAR · MULTICOLORE	L'effetto porta tutti i suoi colori
Botta, finale	EFFETTI PAR · BIANCO SOPRA	Flash bianchi aggiunti sopra il tuo colore

Un effetto alla volta per cornice; due famiglie diverse si combinano.

5. Movimenti

Scegli le teste mobili (wash, spot / beam): l'elenco mostra solo i movimenti adatti a loro. Tocca un nome per vedere i fasci muoversi, spunta quelli che vuoi. I movimenti restano nei limiti del pad XY.

6. Luce teste

Ogni casella mostra l'accensione su 8 teste mobili. Spunta quelle che vuoi: un pulsante ciascuna in ACCENSIONE LIVE.

7. La tua console

Nome della pagina e opzioni: tap tempo generale, pad XY, fumo, ventola, flash bianco del controluce, zoom, **gobo** e **prisma** (pulsanti quando la definizione descrive i valori, altrimenti un cursore), rotazione del gobo e del prisma, velocità pan / tilt, cornici di regolazione fine. La pagina spiega anche come usare la console dal vivo. **Crea la mia console** la costruisce e ti ci porta.

Dopo

Il pulsante **ASSISTENTE** in alto nella console riapre l'assistente con le tue scelte. Rilanciarlo aggiorna la console senza doppioni. Le regolazioni fini si fanno negli strumenti LWA (sezione 7).

6. La console virtuale

La console è il tuo banco luci sullo schermo: cornici che contengono pulsanti, fader, manopole e pad.

Navigare

- La rotella del mouse fa scorrere la console.
- La barra di sinistra: ▲ ● ▼ vanno in alto, al centro e in basso.
- Il mirino ⌖ salta alla cornice di regolazione fine dell'effetto in corso.
- **TAP** (barra di sinistra) salta al tempo generale.
- Il mirino ⌖ salta alla cornice di regolazione fine dell'effetto in corso (effetti PAR, grandi effetti, movimenti); con più effetti in corso, ogni pressione va al successivo. Le scorciatoie colorate sotto saltano alle cornici create dagli strumenti: **COUL** (colori), **MOUV** (movimenti), **ALLUM** (accensioni), **PAR** (effetti PAR), **GROS** (grandi effetti) e **GOBO** (gobo e prisma). Il loro colore è quello della testata di quelle cornici; più cornici dello stesso tipo: ogni pressione va alla successiva. Niente nella pagina: una bolla lo dice.
- Le frecce ◀ ● ▶ in alto fanno scorrere a sinistra, al centro o a destra una pagina più larga dello schermo (appaiono solo in questo caso). Le schede di pagina, in alto, cambiano pagina.
- Le lenti ingrandiscono la console: vedere tutto in un colpo solo, o pulsanti grandi su uno schermo touch.

La regolazione fine

Ogni famiglia di effetti ha la sua cornice di regolazione fine, contornata d'arancione quando uno dei suoi effetti è in corso. Gli effetti si lanciano dai loro pulsanti nella console; la cornice di regolazione fine tiene solo le regolazioni, per fare spazio: per gli effetti PAR, la loro manopola del tempo (TAP); per i grandi effetti e i movimenti, il TAP e i fader (larghezza, altezza, sinistra/destra, su/giù, velocità pan / tilt, giri per ciclo). I fader sono al massimo per impostazione predefinita. Le cornici di accensione hanno una testata di colore diverso per tipo di testa mobile. La velocità di ogni effetto si regola come spiegato nel capitolo 9, «Regolare la velocità di un effetto».

Aggiornare la console (⟳ MAJ CONSOLE)

Il pulsante **⟳ MAJ CONSOLE** della barra in alto rimanda in un colpo tutti gli strumenti già usati nello show, con le regolazioni che vi hanno salvato. La console riceve così le novità degli strumenti (cornici, fader, colori delle testate, scorciatoie) senza riaprire ogni strumento.

- Gli strumenti passano uno alla volta; una bolla mostra l'avanzamento, poi la pagina viene riordinata.

- Uno strumento mai usato nello show non viene toccato; nemmeno uno non incluso nella sua licenza.
- Ciò che ha modificato a mano (nome, colore, posizione di un pulsante, widget aggiunti in una cornice) viene conservato.
- Nessuna funzione può sparire: se uno strumento ne perdesse una, il suo aggiornamento viene rifiutato e nulla cambia.
- Ricordi di salvare dopo (Ctrl+S).

Personalizzare la console

La console creata dall'assistente è un punto di partenza: tutto si può cambiare, e le sue modifiche restano quando rimanda uno strumento o aggiorna la console.

1. **Modalità modifica**: la matita in alto a destra. Tocchi un widget: le sue proprietà si aprono a destra.
2. **Rinominare, ricolorare**: proprietà del pulsante, nome, colori di sfondo e testo, immagine o GIF. Per una cornice: nome e colore della testata.
3. **Spostare, ridimensionare**: trascini il widget; tiri il suo angolo per ridimensionarlo. Una cornice si porta dietro il contenuto.
4. **Aggiungere**: il **+** apre l'elenco dei widget; trascini un pulsante, un fader o una cornice nella console o in una cornice, poi lo colleghi a un effetto (proprietà, Funzione collegata).
5. **Ordinare per pagine**: una scheda per parte dello show (ad esempio «Concerto», «Ballo», «DJ»). Le scorciatoie della barra a sinistra cercano nella pagina mostrata.
6. **Schermo tattile**: le lenti ingrandiscono tutta la console; tenga i pulsanti della serata in alto nella pagina.
7. **Controller o tastiera**: scheda Controlli esterni di un widget (capitolo 11).
8. Esca dalla modalità modifica (matita) e salvi (Ctrl+S).

Un errore? Ctrl+Z annulla, anche una cancellazione. Prima di un grosso cambiamento, salvi una copia dello show (File, Salva con nome).

Il tempo generale

Batti 4 volte su **TAP** a ritmo: tutti gli effetti seguono. I pulsanti da 1/16 a 16 moltiplicano o dividono il tempo, la manopola lo regola a mano, la croce lo azzera.

Il pad XY

Tutte le teste mobili passano dal pad XY. Scegli il gruppo (tutte, spot o wash), poi imposta i limiti: maniglie in alto per la larghezza, a sinistra per l'altezza. Tutti i movimenti, preset compresi, restano in questo riquadro: niente più fasci sul pubblico. Per aggiungere teste mobili al pad: modalità modifica, seleziona il pad, poi **Fixture**, pulsante **+**.

Anim. ed Eco

- **Anim.**: animazioni dei pulsanti (GIF e animazioni): tutte, solo i pulsanti accesi, o nessuna.
- **Eco**: per un computer modesto, le anteprime e le animazioni vengono aggiornate meno spesso. L'uscita DMX non cambia.

Modificare la console

1. Il **+** in alto a destra apre l'elenco dei widget: cornice, cornice esclusiva, pulsante, matrice di pulsanti, fader, matrice di fader, manopola, lista di azioni, controller di velocità, pad XY, animazione, etichetta, trigger audio, orologio. Al passaggio del mouse, la riga si illumina e un promemoria «◀ trascina» si anima: trascina il widget nella console o in una cornice.
2. La matita passa in modalità modifica. Tocca un widget: le sue proprietà si aprono a destra.
3. **Canc** elimina il widget selezionato, dopo conferma. Un pulsante di effetto porta via anche la sua cornice di regolazione fine.
4. **Ctrl+Z** annulla. Ctrl+C / Ctrl+V copiano e incollano, Ctrl+D duplica.
5. Menu principale, **Svuota la console virtuale**: riparte da zero mantenendo proiettori, DMX e pianta 3D. Anche qui Ctrl+Z annulla.

Proprietà di un pulsante

- **Proprietà di base**: scheda del telecomando, nome, colori dello sfondo e del testo, sfondo LWA (bicolore o gobo), carattere, immagine o GIF, livello (Z).
- **Testo del pulsante**: mostrare il testo sotto l'immagine.
- **Animazione del pulsante** quando è acceso.
- **Funzione associata**: ciò che il pulsante avvia; la croce la stacca.
- **Comportamento alla pressione**: attiva/disattiva, flash (scene), blackout, ferma tutto, audio live (on/off, effetto successivo, brano successivo), blocco dimmer PAR, blocco dimmer teste mobili, fade.
- **Regola l'intensità**: avviare la funzione al 60 % per esempio.

Proprietà di un fader

- **Stile di visualizzazione**: percentuale o valore DMX, normale o invertito.
- **Modalità dello slider**: livello (controlla dei canali), regola (intensità o velocità di una funzione), submaster (una cornice), grand master (tutto).
- **Modalità livello**: i canali controllati, spuntare anche gli altri proiettori dello stesso tipo, pulsante di accesso rapido.
- **Intervallo di valori**: limiti alto e basso.
- **Ingresso esterno**: agganciare il valore del controller per evitare salti.

Proprietà di una cornice

- **Effetto collegato**: quando è in corso, la cornice è contornata di arancione. Colore della fascia.
- **Tipo di cornice**: una cornice esclusiva accende un solo pulsante alla volta (colori, movimenti).
- **Intestazione**: mostrarla, con o senza pulsante di attivazione.
- **Pagine**: più pagine in una piccola cornice, navigazione circolare.

La scheda **Controlli esterni** collega un widget a un controller o alla tastiera (sezione 11).

Console «una pagina per compito»

Menu (☰), **Layout della console**: **tutto su una pagina** o **una pagina per compito**, con una scheda per famiglia. Ogni riquadro va sulla scheda dei proiettori che controlla davvero. ⟳ **AGGIORNA CONSOLE** rifà la console per il layout scelto; un riquadro spostato a mano resta.

- **Dissolvenza** in entrata e uscita per ogni riquadro (clessidra nell'intestazione).
- **Blocco schermo** con codice: la console resta suonabile, niente si modifica per errore.

7. Gli strumenti LWA

Gli strumenti creano e ritoccano i tuoi effetti, con un'anteprima sui tuoi veri proiettori; **Crea nello show** li invia nella console. Si aprono da **Proiettori & funzioni**, pulsante **Aggiungi una funzione**, poi lo strumento LWA desiderato.

Cosa hanno in comune tutti gli strumenti

- A sinistra, ciò che esiste già nello show; al centro, le impostazioni; a destra, l'anteprima.
- **Preset**: i tuoi preset in alto, i preset LWA sotto: 10 per strumento in Grandi effetti, Effetti PAR, Movimenti e Accensione, più quelli dei pack importati (vedi Pack di preset). **Nuovo** parte da zero, **Duplica** copia.
- **Salva come preset** conserva una creazione sul computer, per tutti i tuoi show.
- **Crea nello show**: un pulsante per effetto. Rilanciarlo aggiorna i pulsanti esistenti, senza doppioni. Durante uno show, si applica a caldo: ciò che sta suonando continua, senza interruzioni.
- Riapri uno strumento in qualsiasi momento: i tuoi effetti sono lì, con le loro impostazioni.
- Gli strumenti si aprono anche dai riquadri della pagina **Home**.
- Caselle di spunta negli elenchi: **Spunta tutto** / **Togli tutte le spunte**, poi **Elimina (n)** cancella più elementi in un colpo solo (Movimenti, Accensione, Grandi effetti, Effetti PAR, Colori, Gobo).
- **I miei preset (su questo computer)**: **Importa un file…** (.lwapreset), **Apri la cartella**, **Canc.**
- Un preset aggiunto chiede a chi assegnarlo: tocca i proiettori, **Tutti** / **Nessuno**, poi **Aggiungi questo preset alla mia lista**.
- Una cornice inviata si sistema sopra le cornici di regolazione fine; una cornice eliminata e poi ricreata torna al suo ultimo posto.
- Definizione incompleta: la fascia **Mancano informazioni nelle tue definizioni** e il suo pulsante **Completa la definizione** aprono l'editor sulla definizione giusta.

L'anteprima

- Nello strumento: **Pausa** / **Riproduzione** blocca o rilancia l'animazione, **Velocità** la accelera o la rallenta (Movimenti, solo anteprima).
- **Invia in DMX** riproduce l'anteprima sui veri proiettori, senza creare nulla nello show. ● **DMX in corso: interrompi** la ferma; l'invio si ferma anche alla chiusura dello strumento.
- **Chiudi l'anteprima** libera spazio per le impostazioni.
- Il posizionamento dei proiettori (vista 3D, simulatore, anteprime) si fa nell'assistente, passo **Posizionamento 3D**.

Gestione teste mobili

Tutto ciò che fanno le tue teste mobili, in un solo strumento (sostituisce Movimenti e Accensione teste; gli effetti dei vecchi show restano nella console e funzionano). Quattro sezioni in alto: **Accensione** (dimmer e colore a tempo), **Movimento / Posizione**, **Movimento + Accensione** e **Concatenazioni** (passi in loop).

- ① **Preset pronti**: più di 50 posizioni e 100 effetti, per famiglie. Un clic li mostra nell'anteprima; **+ Aggiungi** li mette nella console così come sono, **Aggiungi e modifica** apre i passi per adattarli.
- ② **Crea / modifica passo dopo passo**: quali teste (nessuna = tutte), attorno a cosa, la luce dell'effetto, la forma, la distribuzione (fase, ali, blocchi, gruppi), prisma e zoom, poi la **regolazione fine**.
- **Anteprima** 3D dal pubblico e di lato; **Sulle teste (DMX)** riproduce l'effetto sulle teste reali (e in LWA Vision). Punto rosso = la testa non può puntare quel punto.
- **PAD XY**: posizioni ed effetti restano sempre nella zona del pad di ogni testa, mantengono la forma e si adattano alla zona. Regola prima i limiti del pad sui veri finecorsa e posiziona le teste in LWA Vision come sono montate (ruotate, a terra, capovolte), poi **Invia al simulatore 3D**.
- **Regolazione fine**: punto mirato spostato in metri per tutte le teste, il fronte, il controluce o una sola testa, più pan / tilt extra testa per testa.
- Nella console: un riquadro **POSIZIONI ED EFFETTI** per famiglia (rotella tempo, fader **DIMENSIONE**), un riquadro **ACCENSIONE** per tipo e un riquadro **CONCATENAZIONI**. Pulsante spento: le teste tornano allo show.

Anello LED

L'anello di LED attorno alla lente (Maverick Storm 2, Fusion Orbit, Briteq Orbit…): colori ed effetti, senza toccare il fascio.

- Quattro passi: **le teste**, **l'effetto** (pronto o **Crea il mio effetto**), **i colori**, **velocità e livelli**.
- Nella console: un pulsante per effetto nel riquadro **ANELLO LED**, rotella tempo e fader livello. Cambia solo l'anello: fascio, posizione e gobo restano.
- Anello spento o che lampeggia: **Impostazioni proiettori**, il tuo modello, righe **Dimmer anello** e **Strobe anello** (con il valore «aperto»), poi reinvia lo strumento.

Wash a zone

Effetti disegnati su tutta la faccia dei wash a zone in modalità pixel (Big Bee Eyes, B-Eye, Spider…).

- Stessi passi dell'anello LED. Il wash deve essere in una modalità a zone, sull'apparecchio e nel software.
- Nella console: riquadro **TESTE MOBILI A ZONE**, scorciatoia **ZONE** nella barra a sinistra.

Scintille

Macchine a scintille fredde (Sparkular, cold spark...), con la loro sicurezza.

- Tre passi: **le macchine**, **il motivo** (salva, inseguimento, cascata...), **altezza e velocità**.
- Riquadro **SICUREZZA SCINTILLE**: senza **ARMA** nessuna scintilla parte; **STOP SCINTILLE** ferma tutto. Rispetta le distanze di sicurezza.
- L'audio live non fa mai partire scintille; una traccia SCINTILLE di un grande effetto aspetta anch'essa che tu abbia armato.

Effetti PAR

Le animazioni dei PAR, in controluce o frontali, a tempo.

- Impostazioni: nome, lunghezza del ciclo, velocità sul tempo, BPM di partenza.
- **Prioritario** (spuntato per impostazione predefinita): il colore di base dei PAR viene messo da parte durante l'effetto, poi torna quando si ferma. Preset **vintage** (lampada a filamento che sale e ricade) e opzione **Lampada (vintage)** per traccia.
- **Tracce**: ogni traccia è un gruppo di PAR con la sua animazione, il suo ordine, il numero di passaggi e la scia.
- Colore: quello della console, o i colori dell'effetto, o il bianco. Livello di fondo, livello massimo.
- **Sopra**: l'effetto aggiunge solo il flash, il colore dello show resta sotto.

Grandi effetti

Teste mobili, PAR, blinder, barre e scintille in un solo effetto, su un pulsante: il finale, il drop, l'esplosione.

- **Timeline**: una riga per famiglia (PAR, accensione teste, movimento, posizione, colore, gobo, prisma, zoom, fuoco, strobe, barre, scintille). Tocca una casella poi un sample: si posa lì, su una battuta.
- **Sample**: **Preset LWA** o **I miei preset**. Casella vuota = il colore o la posizione dello show restano.
- **Proiettori della traccia**, nell'ordine del palco. L'anteprima riproduce tutto l'effetto; **Invia in DMX** lo riproduce sui tuoi proiettori.
- **Combo**: concatenano più effetti. **Stop tutto** ferma l'effetto e torna al colore base.

Colori

La cornice di colori del controluce e del frontale: un pulsante per colore.

- Ogni **set** diventa una cornice di pulsanti; spunta i suoi proiettori o prendi un gruppo.
- **Tavolozze**: aggiungono i loro colori in un colpo solo. Tocca un colore in basso per toglierlo.
- Schede **Bianchi** e **Teatro** per il frontale. **I miei colori**: scelto sulla ruota, con un nome, conservato per tutti i tuoi show.

- **Il tuo parco** è ordinato per gruppi (frontale, controluce, laterali, blinder, teste mobili per modello): **Una cornice per questo gruppo**, **Una cornice per gli n gruppi** o **Una cornice per gruppo spuntato**; **+ Cornice vuota (a mano)**. Schede **Temi**, **Colori**, **Bicolori** e **Logo** (i colori del logo del cliente estratti da un'immagine). Il dimmer non viene mai toccato: i fader mantengono l'intensità.

Gobo / prisma / zoom

Cornici di pulsanti per i gobo, la loro rotazione, il prisma e lo zoom delle teste mobili, con i valori letti nella definizione di ogni testa mobile.

- **Aprire**: pagina **Home**, riquadro **GOBO / PRISMA / ZOOM**, oppure **Aggiungi una funzione**, **LWA Gobo / prisma / zoom**.
- Lo strumento tocca solo gobo, rotazione del gobo, prisma e zoom: colore, posizione e accensione continuano a girare, tutto si combina.
- **＋ Nuovo (creazione)**: scegli tu il tipo di cornice, le teste mobili e i pulsanti. **＋ Aggiungi preset: cornici pronte per il tuo parco**, in base alle tue definizioni; spuntane diverse poi **Aggiungi le spuntate**.
- **1 · La cornice**: nome e tipo: **Gobo** (un pulsante per gobo, con il suo disegno), **Animazione gobo** (rotazione, vibrazione), **Prisma** o **Zoom**. Un tipo in grigio: le tue teste mobili non sanno farlo.
- **2 · Le teste mobili**: tocca un modello per prenderlo tutto, o le teste mobili una per una. Consiglio: una cornice per tipo di macchina, ogni definizione ha i suoi gobo.
- **3 · I pulsanti**: letti nella definizione. Tocca un pulsante per provarlo, togli la spunta perché non vada nella console. Gobo: **Aperto** poi ogni gobo («ruota 2» per la seconda ruota). Animazione: rotazioni lente e veloci nei due sensi, **Rotazione ferma**, **Vibra**. Prisma: **Prisma**, **Prisma gira lento / veloce**, **Senza prisma**. Zoom: **Zoom stretto / medio / largo** e tre giochi a tempo: **Zoom che respira**, **Colpo di zoom**, **Apertura lenta**.
- **4 · Tempo dei giochi di zoom**: durata di un ciclo (da 0,5 a 8 s). Nella console, la manopola **Tempo dello zoom** la cambia dal vivo.
- **Anteprima** a destra; **Invia in DMX** riproduce il pulsante provato sulle tue vere teste mobili, **● DMX in corso: interrompi** lo ferma.
- **Crea nello show**: tutto arriva nella cornice **GOBO / PRISMA / ZOOM**, con una cornice esclusiva per ogni cornice dello strumento (un solo pulsante attivo alla volta in ciascuna). Reinviare aggiorna i pulsanti mantenendo il loro posto e i loro comandi MIDI / tastiera.

Controlli rapidi

I fader e i pulsanti di base in pochi clic, per i proiettori che scegli, anche di modelli diversi: lo strumento trova il canale giusto nella definizione di ciascuno.

- **Aprire**: pagina **Home**, riquadro **CONTROLLI RAPIDI**, oppure **Aggiungi una funzione**, **LWA Controlli rapidi**.

- **+ Riquadro fader** (parte con DIMMER e MASTER GENERALE) o **+ Riquadro pulsanti** (parte con FLASH BIANCO, STROBO, STROBO OFF e BLACKOUT). Rinomina la cornice; **Elimina questa cornice** la cancella.
- **1 · I tuoi proiettori**: scorciatoie **Tutti**, **Teste mobili**, **PAR / altri**, **Nessuno**; proiettori ordinati per modello. Scegli 1 fader per tutti, o 1 fader per gruppo dello stesso proiettore (uno per modello). «(definizione non trovata)»: il software non conosce i suoi canali.
- **2 · I fader**: DIMMER, ROSSO, VERDE, BLU, BIANCO, AMBRA, UV, CIANO, MAGENTA, GIALLO, LIME, TEMP. COLORE, RUOTA COLORI, MACRO COLORE, STROBO, IRIS, ZOOM, FOCUS, FROST, GOBO, GOBO 2, ROT. GOBO, PRISMA, ROT. PRISMA, PAN, TILT, VELOCITÀ P/T, MACRO / AUTO, VELOC. MACRO, FUMO, VENTOLA, MASTER GENERALE. In grigio = nessun proiettore scelto ha questo canale; il numero = quanti proiettori controlla.
- **ZOOM** e **VELOCITÀ P/T** vanno nello stesso senso per tutte le teste mobili (in alto: zoom largo, motori veloci), anche se una definizione va nel senso opposto. **DIMMER** apre anche l'otturatore delle teste mobili che lo tengono chiuso a 0. **MACRO COLORE** serve per i PAR che hanno colori preimpostati, **RUOTA COLORI** per la ruota delle teste mobili. **MASTER GENERALE** agisce su tutto lo show.
- **2 · I pulsanti**: ciascuno in **Normale** (una pressione accende, un'altra spegne) o **Flash** (attivo finché tieni premuto). FLASH BIANCO, PIENO, STROBO LENTO / STROBO / STROBO VELOCE, STROBO OFF, dodici colori (miscela o ruota a seconda del proiettore), TESTE AL CENTRO, COLPO DI FUMO, e per tutto lo show BLACKOUT, STOP EFFETTI e FADE OUT / IN (dissolvenza di 3 s).
- Nessuna anteprima in questo strumento: prova le cornici nella console.
- **Crea nello show**: una cornice di console per ogni cornice dello strumento, in uno spazio libero. Reinviare mantiene il loro posto, la loro dimensione e i loro comandi MIDI / tastiera; una cornice eliminata e poi ricreata torna al suo ultimo posto.

Matrici LED

Barre a pixel, strisce LED, pannelli e muri LED, file di PAR: disponi i proiettori a matrice e dai loro effetti pixel per pixel.

- **Aprire**: pagina **Home**, riquadro **MATRICI LED**, oppure **Aggiungi una funzione**, **LWA Matrici LED**. **+ Nuova matrice** parte con tutti i proiettori RGB e due effetti.
- **1 · I tuoi proiettori (in ordine)**: cliccali nell'ordine in cui sono appesi, il numero è il loro posto. Ogni pixel della scheda (testa) conta: una barra da 8 pixel dà 8 caselle. Scorciatoie **Tutti gli RGB**, **Ordina per indirizzo**, **Inverti l'ordine**.
- **2 · La forma**: **In riga**, **In colonna**, **1 fila per proiettore** (barre impilate) o **A griglia** (pixel per fila). **Serpentina** per un cablaggio a zigzag, **Pixel di ogni proiettore al contrario**, **Dissolvenza tra i passi**, **Apri dimmer / shutter** (durante l'effetto) e la **durata di un passo**.
- **3 · Gli effetti**: **+ Aggiungi un effetto** (colore fisso, inseguimento, ghirlanda, riempimento, pari / dispari, onda, arcobaleno, plasma, scintillio, strobo, e per i muri: neve, pioggia, stelle, fuochi d'artificio, palle, cerchi, radar…). Per ciascuno: il nome del pulsante, i colori, la

velocità (da molto lento a molto veloce) e le impostazioni. L'anteprima suona l'effetto esattamente come uscirà.

- **Crea nello show**: il gruppo di proiettori, una matrice RGB per effetto e un riquadro di console **un effetto alla volta**: un pulsante per effetto, la manopola **VELOCITÀ** (tap tempo) e il fader **INTENSITÀ** della matrice. I potenziometri dimmer restano al comando (blocco dimmer).

Pack di preset

Il software arriva con 10 preset LWA per strumento (Grandi effetti, Effetti PAR, Movimenti, Accensione). Un pack ne aggiunge altri, negli strumenti e nell'assistente. I tuoi preset personali restano illimitati.

1. Scarica il pack da lwa-light.fr, pagina **Pack di preset**: il file termina con **.lwapack**. Il **pack scoperta** (8 preset) è gratuito, anche durante la prova.
2. Nella **Home**, clicca **Importa un pack di preset**, scegli il file, poi **Apri**. Appare il nome del pack: è installato su questo computer, una volta per tutte.
3. In uno strumento, **Aggiungi preset**: i preset del pack sono ordinati insieme agli altri. Anche l'assistente li propone.

- I pack sono salvati in **Documents / LWA Light Controleur / Packs**. Lo stesso pack importato due volte sostituisce il precedente.
- Un file modificato viene rifiutato: ogni pack è firmato da LWA.
- Un pack acquistato resta nella tua area personale su lwa-light.fr; il link funziona su tutti i tuoi computer.
- I tuoi show mantengono tutti i loro effetti, anche aperti su un computer senza il pack.

Show su colonna sonora

Scrive uno show luci a partire da una colonna sonora (festa di paese, facciata di Natale, spettacolo di fine anno).

1. Aggiungi una colonna sonora (mp3, wav, ogg, flac): un brano = un quadro.
2. Il software trova il tempo e divide il brano in parti (calme, crescendo, esplosioni), ognuna con un effetto e i colori del tema.
3. Tocca una parte per regolare atmosfera, effetto, velocità, senso, colori; dividi o unisci delle parti.
4. **Ascolta** riproduce il brano con l'anteprima. **Nuova estrazione** ridistribuisce gli effetti. Regola flash bianchi, stroboscopio, morbidezza delle transizioni.
5. **Crea nello show** invia lo spettacolo nello Show manager, dove tutto si rifinisce a mano.

8. La regia

La cornice Regia, creata dall'assistente, raggruppa i pulsanti di sicurezza del live.

Pulsante	Cosa fa
Flash bianco controluce	Bianco al massimo sul controluce finché tieni premuto
STOP TUTTI GLI EFFETTI	Ferma tutti gli effetti; il colore dei PAR resta
PAR sotto dimmer	Acceso: gli effetti PAR restano sotto il fader del controluce (fader al 50 % = mai più del 50 %). Il frontale resta libero. Spento: l'effetto passa sopra, a piena potenza
Teste mobili sotto dimmer	La stessa cosa per le teste mobili: movimenti, effetti e accensione live restano sotto il fader delle teste mobili (fader al 50 % = accensione al 50 % al massimo). Spento: l'accensione passa sopra, a piena potenza
Fade out / in	Una pressione: dissolvenza al nero. Una seconda: ritorno identico. Resta acceso finché lo show è al nero

Il pulsante **FADE** della barra in alto fa la stessa cosa da qualsiasi scheda.

Per creare questi pulsanti tu stesso: modalità modifica, tocca un pulsante, poi in **Comportamento alla pressione** scegli blocco dimmer PAR, blocco dimmer teste mobili o fade. Per un fade, la durata della dissolvenza si regola subito sotto (3 s se non indicata).

9. Tempo e sincronizzazione

Tutto ciò che si muove segue un solo tempo generale: effetti PAR, grandi effetti, movimenti, accensioni.

Regolare il tempo

- **TAP**: batti 4 volte a ritmo con la musica.
- I pulsanti accanto moltiplicano o dividono il tempo: ×2 per un ritornello, ÷2 per un passaggio calmo.
- La manopola lo regola a mano, la croce lo azzera.
- Il pulsante **BPM** della barra in alto sceglie la sorgente automatica: generatore interno a BPM fisso, o ingresso audio (rilevamento del tempo).

Il pulsante SYNC: chi dà il tempo

Sorgente	Uso
Interno	Tu, con il tap tempo o con il BPM inserito
MIDI Clock	Un sequencer (Ableton Live, Logic, Traktor) o una drum machine. Scegli l'ingresso MIDI e attiva l'invio del MIDI Clock nel software sorgente
Timecode MTC	Lo show dello Show manager parte, si ferma e salta insieme al sequencer, al fotogramma
Pioneer Pro DJ Link	Collega il computer alla rete dei CDJ o XDJ. Niente da impostare sui lettori: tempo e battiti forti arrivano da soli, il software segue il lettore che sta suonando

L'impostazione viene salvata con lo show.

Regolare la velocità di un effetto

La velocità di un effetto si regola su tre livelli: il tempo generale, il TAP della sua cornice di regolazione fine e, per le teste mobili, la velocità dei loro motori. Dal più generale al più preciso:

1. Il tempo generale (TAP)

Tutti gli effetti seguono il tempo generale finché non gliene dà uno proprio. Tocchi 4 volte **TAP** a ritmo di musica (la scorciatoia **TAP** della barra a sinistra la porta lì), oppure lo lasci dare ad Audio live, al MIDI Clock o a Pro DJ Link. ×2 e ÷2 raddoppiano o dimezzano la velocità di tutto lo show.

2. Il TAP della cornice di regolazione fine

Ogni famiglia di effetti (effetti PAR, grandi effetti, movimenti) ha la sua manopola **Tempo (1 battito)** nella sua cornice di regolazione fine (il mirino ⌖ la porta lì quando l'effetto è in corso). La tocchi a ritmo: solo quegli effetti prendono quel tempo, il resto dello show tiene il tempo generale. I pulsanti da 1/16 a 16 della manopola moltiplicano o dividono la velocità solo di quegli effetti: 1/2 per un effetto due volte più lento, 2 per due volte più veloce. La manopola mostra ● **général** (segue il tempo generale) o ○ **local** (il suo tempo): girarla o toccarla la passa in locale; tocchi il suo titolo per tornare al tempo generale.

3. Teste mobili: i fader di velocità P/T e il pulsante PRIO

Le teste mobili hanno un canale di velocità dei motori pan / tilt: addolcisce o accelera la corsa della testa, senza cambiare il tempo dell'effetto.

- Il fader **VITESSE P/T** della console (uno per modello di testa mobile se ne ha più di uno) regola questa velocità per tutto lo show. Fader in alto = veloce.
- Nella cornice di regolazione fine di un movimento o di un grande effetto, il fader **Vitesse P/T** regola la velocità solo di quell'effetto. Accenda il suo pulsante **PRIO**: finché quell'effetto è in corso, la sua velocità passa davanti al fader generale; quando si ferma, torna la velocità generale. PRIO spento («prio»): comanda il fader generale.
- Una testa mobile in ritardo sul ritmo: alzi la sua velocità P/T. Movimenti a scatti: la abbassi, o rallenti l'effetto con il TAP della sua cornice.
- Se un modello funziona al contrario (fader in alto = lento), corregga il verso in Impostazioni proiettori: le schede non lo indicano sempre.

4. Teste mobili: i giri per ciclo

Nella cornice di regolazione fine di un grande effetto con movimenti, la colonna **Tours / cycle** (una per gruppo di teste mobili) sceglie quante volte la figura (cerchio, otto, spazzata…) viene disegnata durante un ciclo dell'effetto: **1/8**, **1/4**, **1/2 tour** per un movimento lento e ampio, **1 tour**, **2**, **4 tours** per uno veloce. Il pulsante acceso mostra la velocità attuale. I movimenti restano agganciati al tempo della manopola dell'effetto: cambiare il tempo mantiene lo stesso numero di giri per ciclo.

5. In Audio live

I pulsanti ▼ **CALMER LE JEU** (calmare) e **ACCÉLÉRER LE JEU** ▲ (accelerare) del pannello Audio live cambiano insieme la velocità degli effetti e la frequenza dei cambi (capitolo 10).

In breve: troppo veloce per tutto lo show → tempo generale; un solo effetto troppo veloce → TAP o 1/2 della sua cornice; una testa mobile troppo brusca o lenta → velocità P/T (con PRIO solo per quell'effetto); un movimento con troppi o troppo pochi giri → giri per ciclo.

AUTO TEMPO

Il pulsante **AUTO TEMPO** della rotella **TEMPO GENERALE** ascolta il suono (lo stesso ingresso dell'audio live) e regola da solo il tempo di tutti gli effetti, senza pilotare la luce. Un **TAP** a mano riprende il controllo.

10. Audio live

Audio live fa suonare la luce da sola sulla musica: ascolta un ingresso audio, trova il tempo e fa girare i tuoi effetti.

Accendere

Un clic su **AUDIO LIVE** apre le impostazioni; il tondo a sinistra lo accende o lo spegne. Passa davanti a ciò che è in corso; allo spegnimento, o quando la musica si ferma, tutto torna come prima.

Le impostazioni

- **Stile** della serata (rock, elettronica, ballo, jazz...): colori, energia e tempo degli effetti.
- **Segui la struttura**: ritornello più forte, parte calma stabile, break = nero poi colpo di luce.
- **Segnale**: livello del suono ricevuto, soglia oltre la quale è musica, esigenza di ritmo, tempo di silenzio prima di spegnere.
- **Teste mobili**: ampiezza dei movimenti (sempre nel pad XY), reattività dell'accensione, livello minimo. Gobo, prisma e zoom vengono toccati solo se lo spunti nel gruppo (Gobo che cambiano, Prisma sulle parti forti, Gioco di zoom).
- **PAR**: sorgente degli effetti (preset generati o effetti della tua console), reattività, colori, velocità, frequenza di cambio effetto.
- **Fine della musica**: ritorno in dissolvenza verso un colore morbido. Accento sul battito, dimmer che segue il volume, invio del tempo al tap tempo generale.
- **Grandi effetti automatici**: al ritorno del suono dopo un break e all'inizio del ritornello, il modulo lancia uno dei tuoi grandi effetti.
- **Setlist**: in residenza o al soundcheck, clicca **Impara** su un brano e fallo suonare. Memorizza il suo tempo e la sua energia; il giorno dello show, ritrova ogni brano, anche in un altro ordine.
- **Ingresso audio** (microfono o uscita del mixer) e **uscita audio** per i suoni dello show, in fondo.

Effetto successivo cambia effetto subito. Anche i pulsanti della console possono controllare il modulo: on/off, effetto successivo, brano successivo.

Calmare o accelerare il gioco, e l'IA che ricorda

In alto nel pannello, ▼ **CALMER LE JEU** e **ACCÉLÉRER LE JEU** ▲ regolano con un gesto la velocità degli effetti e la frequenza dei cambi (ogni quante battute). La riga sotto mostra velocità e ritmo attuali.

Spunti **IA: ricordare Calmare / Accelerare per ogni parte del brano**: il modulo ricorda le sue correzioni per ogni parte (strofa, ritornello, drop...) e le applica da solo la volta successiva

(«IA: più vivace qui» o «più calmo qui»). Tutto avviene nel computer, senza internet. **Oublier** (dimenticare, due pressioni) cancella ciò che ha imparato.

11. Controller e telecomando

Ogni pulsante, fader o manopola della console si controlla da un controller MIDI, un tablet OSC o la tastiera.

Collegare il controller

1. Collega il controller in USB **prima** di aprire il software (oppure riavvia il software dopo averlo collegato).
2. Scheda **Ingressi / uscite**, tocca l'universo 1: compaiono i pulsanti ai lati.
3. A sinistra, il pulsante con le frecce (**Mostra le sorgenti di ingresso per l'universo**) elenca gli ingressi: il tuo controller è lì, con il suo nome (MIDI, poi il nome del modello).
4. Trascinalo sulla parte sinistra dell'universo: un filo giallo lo collega. Il controller e l'uscita DMX possono stare sullo stesso universo.
5. Pulsante **P** (**Mostra i profili di ingresso per l'universo**): sono descritti più di quaranta controller in commercio (Akai APC, Novation Launchpad, Korg nano, Behringer X-Touch...). Trascina il tuo sull'ingresso collegato: il suo nome appare sopra. Il profilo dà un nome a ogni fader e pulsante («Fader 1», «Pulsante A3») invece di un numero di canale. L'elenco completo è su lwa-light.fr, pagina Hardware.
6. Salva lo show: l'ingresso e il profilo vengono mantenuti.



Collegare un pulsante o un fader (mappatura)

1. Scheda **Console**, matita (modalità modifica); tocca il pulsante o il fader da controllare.
2. A destra, scheda **Controlli esterni**, poi la presa con un + (**Aggiungi un ingresso di controllo esterno**): si aggiunge una riga e la bacchetta magica si accende, il software è in ascolto.
3. Premi il tasto (o muovi il fader) del controller: **Universo** e **Canale** si compilano da soli. La bacchetta si spegne.
4. La tastiera con un + (**Aggiungi una combinazione da tastiera**) collega un tasto del computer (per esempio Spazio per lo stop). La freccia con un + (**Selezione manuale di una sorgente di ingresso**) sceglie l'universo e il canale da un elenco, senza toccare il controller.
5. Ripeti per ogni comando, esci dalla modalità modifica e prova. Salva: la mappatura viene salvata con lo show.



Anche una cornice si può collegare: il suo **Controllo** sceglie cosa controllare (pagina successiva, pagina precedente, attivazione...). Per togliere un comando, il – rosso alla fine della sua riga.

Un controller assente dall'elenco dei profili

Funziona lo stesso: collegalo come sopra, senza profilo, e collega ogni comando con la bacchetta magica. I comandi appaiono allora con il loro numero di canale invece di un nome. Per dargli dei nomi, il **+** sopra l'elenco dei profili crea un profilo; inviaci anche il nome del modello (pagina Contatti) perché venga aggiunto.

I LED del controller (feedback)

Perché i pulsanti del controller si accendano come quelli della console: quando un ingresso è collegato, appare un piccolo pulsante **F** sotto l'universo. Toccalo: diventa verde, e il software rimanda lo stato di ogni pulsante al controller. Il controller deve avere anche un'uscita MIDI con lo stesso nome (è il caso della maggior parte dei controller USB). I controller con LED colorati (APC, Launchpad) prendono i colori previsti dal loro profilo.

Impostazioni MIDI avanzate

La chiave inglese del pannello di sinistra (**Apri la configurazione della plugin**) apre le impostazioni MIDI (finestra in inglese): **MIDI Channel** (il canale ascoltato, da 1 a 16; lascia l'impostazione originale se tutto risponde), **Mode** (come viene inviato il feedback: Note Velocity, Control Change o Program Change) e **Init Message** (un messaggio inviato all'avvio, richiesto da alcuni controller per passare in modalità LED). **Refresh** rilegge l'elenco dei dispositivi.

Se il controller non risponde

1. Non appare negli ingressi: chiudi il software, ricollega il controller, riavvia. Un altro software (DAW, editor del produttore) può bloccarlo su Windows: chiudilo.
2. Appare ma non si muove niente: verifica il filo giallo tra l'ingresso e l'universo, poi il punto di attività dell'ingresso, che lampeggia quando tocchi il controller.
3. Il punto lampeggia ma il pulsante della console non reagisce: rifai la mappatura (bacchetta magica); verifica che lo show sia stato salvato dopo la mappatura.
4. I LED restano spenti: pulsante **F** acceso in verde, e uscita MIDI del controller presente (vedi sopra).

Il telecomando

Il telecomando controlla la console da un telefono o un tablet sulla stessa rete. Ogni widget sceglie nelle sue proprietà in quale scheda del telecomando appare. Fornisce anche l'elenco di indirizzamento dei proiettori, e l'allineamento del mapping.

Su Android, l'app gratuita **LWA Télécommande** trova da sola il computer e apre il telecomando a schermo intero; si scarica su lwa-light.fr, pagina **Telecomando gratuito** (Android la segnala come app «sconosciuta» perché non arriva dal Play Store: la pagina spiega come installarla). **Su iPhone e iPad**, apri l'indirizzo in Safari, poi **Condividi**, **Aggiungi alla schermata Home**. Per collegare un telefono: menu, **Telecomando (telefono, tablet)...**, digita il codice mostrato.

12. Visualizzazione: 2D, 3D e LWA Vision

Tre modi per vedere lo show senza guardare la sala: la vista 2D, il simulatore 3D integrato, e LWA Vision per una resa realistica.

Vista 2D

Scheda **Proiettori & funzioni**, pulsante **2D**: la pianta vista dall'alto, leggera per un computer piccolo. Le lenti in alto a destra ingrandiscono; trascina un proiettore per posizionarlo.

Simulatore 3D

Pulsante **3D**: il palco con teste mobili, wash, PAR, ognuno al suo posto. Tutto ciò che suona la console appare dal vivo.

- Trascinare nel vuoto ruota la vista, la rotella ingrandisce.
- **Sposta**: clicca un proiettore e trascinalo (Maiusc = più di uno). **Ruota** cambia il suo orientamento.
- **Registra una GIF** filma qualche secondo (durata e cartella regolabili), per mostrare un'idea o illustrare un pulsante.
- Il posizionamento si fa nell'assistente, passo Posizionamento 3D, o nel simulatore con il pannello Posiziona / palco: posizioni pronte (frontale, controluce, laterale sinistro o destro, a terra davanti o dietro, fondo, centro) e cursori per le dimensioni del palco. I laterali sono disegnati sui loro stativi. Una sola americana per posizione (controluce, frontale): un proiettore spostato resta agganciato all'americana della sua posizione. Tutto viene salvato con lo show.

LWA Vision

Il rendering realistico dello show, per preparare, per la promozione, le fiere e gli appuntamenti con i clienti: l'impianto sulle sue americane con la potenza reale di ogni proiettore, i fasci nella nebbia, gobo, prisma, zoom, strobo e blinder.

Aprirlo dal software

1. Clicchi 👁 **VISION** nella barra in alto. LWA Vision si apre nella sua finestra (Chrome o Edge, senza barra degli indirizzi); il pulsante resta arancione finché è in funzione.
2. Il software aggiunge da solo un'uscita Art-Net verso questo PC su ogni universo dello show, senza toccare le altre uscite. La spia di Vision diventa verde: **DIRECT ART-NET**.
3. Riclicchi il pulsante, o chiuda la finestra di Vision: Vision si ferma e la sua uscita Art-Net viene tolta. Chiudere il software chiude anche Vision. Clic destro sul pulsante: riaprire la finestra.

Su Windows, il firewall chiede la prima volta di autorizzare «Node.js» (il motore di Vision): lo autorizzi. LWA Vision è incluso nelle edizioni Live e Pro. Per vederlo su un altro PC o un tablet,

apra **http://<IP del PC>:8181/** nel suo browser.

Posizionare i proiettori

- **Placer** apre la modifica: trascini un proiettore, lo ruoti o usi la vista dall'alto. Il **magnete americane** aggancia un proiettore trascinato vicino a un'americana.
- **+ Décor**: americana sospesa, americana su stativi, portale, arco, torre, pedana, podio rotondo, schermo LED… Lunghezza e altezza si regolano nella barra. Nessuna americana viene creata da sola: esistono solo quelle che mette lei.
- **Punti di aggancio** (spuntato per impostazione predefinita): punti blu a uguale distanza su ogni americana, arco, torre, pedana o podio. Clicchi un punto (diventa arancione), poi un proiettore: si aggancia nel verso giusto (appeso sotto un'americana, rivolto all'interno sull'arco, verso il pubblico su una torre, in piedi su una pedana). Il punto diventa verde. Il numero di punti si regola nella barra con l'elemento selezionato; Esc annulla.
- **Posizionamento libero**: Vision non segue più la pianta del software per questo show; i proiettori restano dove li ha messi. Tolga la spunta per seguire di nuovo la pianta.
- **Enregistrer** (Salva) conserva il posizionamento dello show. Il percorso del file appare nella barra; il menu 📂 **Posizionamenti salvati** trova e ricarica un posizionamento.

Girare un video del tuo show (🎬 Tournage)

La ripresa non filma lo schermo: ricalcola immagine per immagine una **demo registrata con ● REC**, in alta qualità, e la salva in MP4. Quindi prima registra il tuo show.

1. Avvia il tuo show dal software: Vision mostra **DIRECT ART-NET**.
2. Clicca ● **REC** nella barra in basso, lascia andare per il tempo che vuoi (da 30 s a 1 min), poi clicca di nuovo per fermare.
3. 🎬 **Tournage** → **Démo**: scegli **la tua registrazione** (la più recente). **Non « Demo LWA »**: è la demo di esempio, registrata su un altro show; riprodotta sui tuoi proiettori, dà un video che non c'entra nulla con il tuo schermo.
4. **Caméra**: **Caméra actuelle (fixe)** per tenere esattamente la tua vista; **Montage** cambia inquadratura ogni 4 s.
5. Scegli il formato (TikTok verticale, YouTube, quadrato, 4K), poi **Tourner la vidéo**. Si apre una scheda con una barra di avanzamento: lasciala aperta fino al 100 %.

Il video arriva nella cartella **Download**, e anche nella cartella **videos** di Vision (cartella dati del software, sottocartella **vision**).

Comandi: telecamere Fronte, Fronte sinistra, Fronte destra, Palco (tasti da 1 a 4); **Plan** per la pianta del palco (condivisa con l'assistente); **Auto** per una visita automatica; **Nebbia**, **Esposizione** e **Qualità**; **REC** registra una demo suonata dal vivo, che poi gira in loop senza console. **F** schermo intero, **H** nasconde l'interfaccia.

13. Mapping e Show manager

Il mapping proietta video su una facciata o una scenografia, zona per zona; lo Show manager sincronizza tutto su una linea temporale.

Preparare la facciata

1. Scheda **Mapping**. Accendi il **MONOSCOPIO**, fotografa la facciata il più vicino possibile al videoproiettore, e caricala: disegni direttamente sull'edificio.
2. **Allinea**: posiziona i 4 punti sui 4 angoli dell'immagine proiettata visibili nella foto, iniziando in alto a sinistra, in senso orario.
3. Aggiungi delle **zone**: rettangolo, cerchio o forma libera (clicca i punti del contorno, poi Termina). La **Bacchetta** segue da sola una finestra, una porta o un rosone; tolleranza più alta = forma più grande.
4. Metti un video su ogni zona. **Crea una maschera** oscura ciò che non deve essere illuminato.
5. **Proietta la foto** verifica l'allineamento sull'edificio.

Effetti di facciata (senza video)

Calcolati dal software in base alla forma della zona: niente da preparare né da convertire.

Proiettori colore

Posiziona i tuoi PAR o strisce LED sulla facciata: prendono il colore del video nel loro punto.

Due videoproiettori

Per una facciata troppo larga: l'immagine viene divisa in due con una fascia comune. Allinea i due proiettori con il MONOSCOPIO (le due linee turchesi si sovrappongono). **Sovrapposizione**: di solito dal 15 al 20 %. **Gamma**: alzalo se la fascia comune è più chiara, abbassalo se è più scura (2,2 per la maggior parte).

Allineamento dal telefono

Spunta **Consenti l'allineamento dal telefono**, apri l'indirizzo mostrato e digita il codice (o pulsante ALLINEAMENTO del telecomando). Davanti alla facciata: tocca un angolo di zona e spostalo al pixel, accendi il MONOSCOPIO, annulla un gesto. Il telefono deve essere sulla stessa rete. Nuovo codice a ogni apertura; chiusura automatica dopo 30 minuti senza gesti.

Illuminazione autonoma

Il software funziona da solo, senza operatore (comune, monumento, vetrina). Ogni **fascia oraria** lancia una funzione nei giorni scelti, a ora fissa o al tramonto (con sfasamento). Quando

due fasce si sovrappongono, la più recente ha la precedenza. Opzioni: avviare LWA all'accensione del PC su questo show, accendere da sola l'uscita del mapping, nero fuori dal video. Dopo un'interruzione di corrente, imposta il BIOS del PC perché si riavvii da solo.

Show manager

Una linea temporale: colonna sonora, colori, effetti, concatenazioni e flash, ognuno sulla sua traccia. Lo strumento Show su colonna sonora vi invia i suoi show. Sposta o allunga un blocco, cambia i suoi colori o il suo effetto; **Riproduzione** verifica. Un tempo digitato (12.5 o 1:02.5) seguito da Invio salta a quell'istante. In sincronizzazione MTC, lo show segue il sequencer.

14. Programmare a mano: le funzioni di base

Sotto gli strumenti LWA, il software mantiene tutto il motore di una console luci classica: scene, chaser, sequenze, collezioni, EFX, matrici RGB, script, audio e video. L'assistente e gli strumenti creano queste funzioni per te; puoi anche crearle a mano, ritoccarle e collegarle alla console, come su una console luci classica.

Mostrare le funzioni classiche

Per impostazione predefinita, sono visibili solo gli strumenti LWA. Menu principale, **Funzioni classiche: nascoste**: un clic le mostra, e la scelta viene mantenuta da un avvio all'altro. Nella scheda **Proiettori & funzioni**, l'elenco delle funzioni mostra allora tutto ciò che contiene lo show, ordinato per tipo e per cartella. **Aggiungi una funzione** propone ogni tipo; un doppio clic su una funzione apre il suo editor.

Le funzioni in breve

Funzione	Cos'è	Esempio
Scena	Valori fissi su dei canali: uno «stato» della luce	I PAR frontali in ambra al 70 %
Chaser	Funzioni suonate una dopo l'altra	4 scene di colore che girano a tempo
Sequenza	Un chaser in cui ogni passo è una scena degli stessi proiettori, regolata sul posto	Un chase su 8 PAR
Collezione	Più funzioni avviate insieme	Colore + movimento + strobo su un solo pulsante
EFX	Un movimento di teste mobili disegnato da una forma	Un cerchio o un otto sulle teste mobili spot
Matrice RGB	Un'animazione su una griglia di proiettori RGB	Un arcobaleno che scorre su barre LED
Script	Comandi passo a passo	Accendere, attendere 2 s, avviare un chaser
Audio, Video	Un file audio o video riprodotto dallo show	L'intro musicale, un video su uno schermo
Show su colonna sonora	Una timeline su cui si posizionano delle funzioni	Uno show sincronizzato su una colonna sonora (sezione 13, Show manager)

Due regole da conoscere

- Una funzione tocca solo i canali che contiene: il resto continua come prima.
- Due funzioni sullo stesso canale: per l'intensità, vince la più alta (HTP); per il colore, la posizione, il gobo, vince l'ultima avviata (LTP).

Scena

1. **Aggiungi una funzione**, **Scena**. Aggiungi i proiettori interessati.
2. Attiva i canali che la scena deve tenere: vengono suonati solo i canali attivati.
3. Regola i valori con i fader, la ruota colori o il pad di posizione. L'anteprima suona dal vivo sui tuoi proiettori.
4. Imposta un **fade in** e un **fade out** se la scena deve arrivare dolcemente.

Più veloce: regola la luce sulla console, poi la **fotocamera** della barra in alto cattura lo stato in una nuova scena. **Proiettori identici** (in basso nell'editor) regola con un solo gesto tutti i proiettori dello stesso modello.

Chaser

1. **Aggiungi una funzione**, **Chaser**, poi aggiungi i passi: ogni passo è una funzione, il più delle volte una scena.
2. Per ogni passo: **fade in**, **hold**, **fade out**. Le durate possono essere comuni a tutti i passi o proprie di ciascuno.
3. Scegli l'ordine: in loop, una sola volta, avanti e indietro o casuale, e il senso.
4. Le durate si impostano in secondi o in battiti musicali: in battiti, il chaser segue il tempo generale (sezione 9).

Sequenza

Una sequenza è un chaser fatto di un solo elenco di proiettori: ogni passo è una versione della stessa scena, e se ne regolano i valori direttamente nella sequenza. È il modo più semplice per un chase o un avanti e indietro su una fila di PAR.

Collezione

Aggiungi delle funzioni: partono tutte insieme e si fermano insieme. Pratico per lanciare un quadro completo (colore, movimento, gobo, effetto) da un solo pulsante.

EFX

Scegli le teste mobili, poi la forma: cerchio, otto, linea, rombo, quadrato, Lissajous, tra le altre. Regola la larghezza, l'altezza, il centro, la rotazione e la velocità. Le teste mobili possono muoversi insieme, sfasate una dopo l'altra, o a specchio. Lo strumento **Movimenti** (sezione 7) fa la stessa cosa con un'anteprima e preset pronti: tieni l'EFX per un disegno molto preciso.

Matrice RGB

Una matrice ha bisogno di un **gruppo di proiettori** disposto su una griglia (scheda **Proiettori & funzioni**, gruppi). Scegli poi l'animazione (pieno, chase, onda, arcobaleno, testo, immagine, casuale…), i colori di partenza e di arrivo e la velocità. Lo strumento **Effetti PAR** (sezione 7) copre la maggior parte dei casi con un'anteprima.

Script, audio e video

- **Script**: un elenco di comandi eseguiti in ordine: avviare o fermare una funzione, attendere, impostare un canale.
- **Audio**: un file audio, con fade in e fade out; la scheda audio si sceglie in **Ingressi / uscite**.
- **Video**: un file video sullo schermo che preferisci, a schermo intero o in finestra. Per una facciata, il Mapping (sezione 13) va molto più lontano.

Collegare una funzione alla console

1. Metti la console in modalità modifica (sezione 6) e aggiungi un **pulsante** o un **fader**.
2. Nelle proprietà del pulsante, scegli la funzione e il comportamento: pressione per accendere / spegnere, o flash finché tieni premuto.
3. Un fader in modalità riproduzione regola l'intensità di una funzione: a 0 la ferma, in alto suona al massimo.
4. Per un teatro o uno spettacolo scritto, la **Lista di azioni** (nell'elenco del + della console) suona un chaser passo a passo con un tasto GO.

Ogni pulsante o fader si collega anche a un tasto della tastiera o a un controller MIDI (sezione 11).

15. Salvataggio e risoluzione dei problemi

Dove sono i tuoi file

I tuoi show sono dove li salvi. I pack di preset sono in **Documents / LWA Light Controleur / Packs**; i tuoi preset personali si aprono con **Apri la cartella** in ogni strumento; il registro degli errori è nella cartella **LWA Light Controleur / Journal** dei dati del computer.

Salvataggio

- **Ctrl+S** salva lo show. Gli show sono cifrati: solo LWA Light Contrôleur e LWA Vision li leggono; i vecchi show in chiaro si aprono sempre.
- **Salvataggio di emergenza**: dopo un crash o un'interruzione, il software riapre l'ultimo show salvato e rimette la console com'era (fader, colori in corso). Le modifiche fatte dopo l'ultimo salvataggio sono in una copia scritta 30 secondi dopo ogni modifica, NomDuShow.autosave.qxw, accanto allo show: aprila, poi Salva il progetto come... con il nome abituale. Uno show mai salvato non si recupera: salva fin dall'inizio.
- **Importa da progetto** (menu principale) riprende elementi da un altro show.

Trasportare uno show su una chiavetta USB

Copia le tue definizioni personali nella stessa cartella dello show: all'apertura, il software le trova da solo. Il file di ogni definizione deve chiamarsi **Marca-Modello.qxf**, con trattini al posto degli spazi, per esempio `ALGAM-MV430Z.qxf`.

Se una definizione manca sul PC, una fascia lo indica all'apertura, con il numero di proiettori interessati. Questi proiettori funzionano allora come semplici dimmer, e gli effetti degli strumenti che li usano non possono essere modificati. Non si perde niente: lo show mantiene il loro vero modello, anche se lo salvi. Installa la definizione (o copiala accanto allo show), poi riapri lo show.

Risoluzione dei problemi

Problema	Da verificare
Non si accende niente	L'uscita è sull'universo; cavo, terminazione, indirizzi; fader del gruppo e blocco dimmer
La spia dell'interfaccia lampeggia, non si accende niente	Chiave inglese di Ingressi / uscite: tipo Pro RX/TX per una Enttec Pro («FT245R» su Mac)
L'interfaccia USB non appare	Scollegala e ricollegala: viene riconosciuta a caldo
Un PAR mostra un colore sbagliato	Strumento Colori, pulsante Canali

Problema	Da verificare
Una testa mobile va al contrario	Strumento Movimenti, specchio o pan/tilt invertito
Il fascio va sul pubblico	Limiti del pad XY
L'effetto non supera un certo livello	PAR o teste mobili sotto dimmer acceso: alza il fader o spegni il blocco
È tutto al nero	Pulsante FADE o Fade out / in acceso: premi di nuovo
Il controller non risponde	Collegarlo prima dell'avvio; ingresso trascinato sull'universo; mappatura
Computer lento	Modalità Eco, Anim.: nessuna, vista 2D invece della 3D

Aiuto

Una domanda, un bug, un proiettore mancante: pagina **Contatti** su lwa-light.fr. I tutorial video sono nella pagina Tutorial. Un problema da risolvere subito: l'assistente di risoluzione dei problemi, lwa-light.fr/aide.html, ti guida passo passo.

16. Tutte le piccole funzioni da conoscere

Queste scorciatoie fanno risparmiare molto tempo sia in preparazione sia dal vivo; sono ordinate qui per zona del software.

Per il live

- **FADE** (barra in alto): dissolvenza al nero di tutto lo show in 3 s, colori e posizioni mantenuti. Il tasto diventa **FADE IN**: una pressione riporta la luce identica. Anche come pulsante della console (comportamento **Fade**, durata regolabile) e in Controlli rapidi (**FADE OUT / IN**).
- **Flash bianco**: bianco al massimo finché tieni premuto. Nella regia dell'assistente (**FLASH BIANCO CONTROLUCE**) oppure, per qualsiasi proiettore, con lo strumento Controlli rapidi (**FLASH BIANCO**, in modalità Flash).
- **STOP TUTTI GLI EFFETTI** ferma tutti gli effetti; il colore dei PAR resta. Il numero sul tasto STOP = quanti effetti sono in corso.
- Pulsante «Stop tutto» della console: **Stop tutto: riporta questi fader a zero** (con **Spunta i fader "dimmer"**) e **Fine del brano: mantieni queste cornici** (interrompe tutte le animazioni tranne quelle avviate dalle cornici spuntate).
- **PRIO** sul fader Velocità P/T della regolazione fine di un movimento: con PRIO acceso, questo movimento ha la precedenza sulla velocità pan / tilt generale; questa riprende quando si ferma.
- Manopola del tempo ● **generale** / ○ **locale**: toccare il titolo commuta; girare la manopola passa in locale.
- **PARCO 7/8**: il tasto PARCO mostra quanti proiettori sono presenti stasera.
- Pulsante **telefono** della barra in alto: abbinare un telecomando; la spia conta i dispositivi collegati.

Per impostare la console in fretta

- **Fader rapido delle teste mobili** (proprietà di un fader): **Zoom delle teste mobili** o **Velocità delle teste mobili**, un clic e il fader controlla lo zoom o la velocità pan / tilt di tutte le teste mobili, nello stesso senso per tutte.
- **Spunta anche** (proprietà di un fader in modalità livello): **Solo questo proiettore**, **Stesso nome (PAR AMERICANA 1, 2, 3…)** o **Stesso modello**. Un canale spuntato su un proiettore si spunta su tutti gli altri in un colpo solo.
- La percentuale di un fader segue la sua corsa reale: limitato a 0-127, mostra 100 % in alto.
- **Animazione del pulsante** quando è acceso: **Respira**, **Lampeggia**, **Scia luminosa**, **Contorno arcobaleno**; impostazione generale con **Anim.**.
- Un widget spostato va nella cornice sotto il mouse; la pagina scorre vicino ai bordi.
- **Ctrl+Z / Ctrl+Y**, **Canc**, **Svuota la console** (proiettori e pianta mantenuti).

- Pad XY: **Modalità joystick** per il joystick della BLAST (dà una velocità e torna al centro senza riportare indietro le teste mobili), **Corsa completa al massimo in**.
- Il pulsante **ASSISTENTE** appare solo se la console è stata creata con l'assistente.
- **Anteprima 3D** (elenco dei widget, pulsante **+**): una «TV» del simulatore nella console, regolabile in larghezza e altezza come una cornice. Mostra dal vivo ciò che suona la console; non vi si sposta nulla.

Nelle scene e nel parco

- **Proiettori identici** (editor di scena, icona in basso): ogni canale attivato o regolato su un proiettore lo è anche su tutti i proiettori dello stesso modello della scena, con un solo gesto. L'icona accanto copia i valori selezionati su tutti i proiettori dello stesso tipo.
- **Riordina e reindirizza i proiettori** (freccia 1-9 della barra delle viste): trascina per cambiare l'ordine, scegli universo, partenza e canali liberi; gli indirizzi si ricalcolano (avviso «SUPERA 512!»). Non cambia nulla prima di **Applica**.
- **Scambia due canali** (Console semplice, ⇄ sotto ogni canale): per una definizione che inverte due canali; clicca la freccia di un canale poi quella di un altro.
- Matrice RGB: canali bianco, ambra e UV per i PAR che li hanno, codice colore, % RGB, copia / incolla il colore.

Assistente

- Passo 2: **Rimetti al suo posto** e **Riposiziona tutto auto**. Cambiare il ruolo di un PAR (controluce, frontale, laterale) cambia anche la sua posizione, e il simulatore segue.
- Passo 3: **Colori personalizzati** (condivisi con lo strumento Colori); **Completa la definizione della testa mobile** apre direttamente l'editor.
- Console creata: cornice **DIMMER** con un cursore per gruppo e per modello, più **MASTER GENERALE**; ZOOM e VELOCITÀ P/T nello stesso senso per tutte le teste mobili.
- Pulsante schermo intero in alto nell'assistente.

Audio live

- **Aiuta lo strumento: siamo in…**: **Auto** / **Ritornello** / **Drop** / **Solo**. Premi Ritornello durante il primo ritornello: viene riconosciuto da solo quando ritorna.
- **Il tuo parco, gruppo per gruppo**: ampiezza, velocità delle teste, accensione, gioco di zoom, gobo che cambiano, prisma sulle parti forti, e il colore: **Colori auto** / **Colore dello show** / **Colore scelto** (per le teste mobili a ruota, i colori della loro ruota).
- **PAR: da dove vengono gli effetti**: **Generati** / **Effetti dello show** / **Miscela dei due**.
- **Quando la musica si ferma**: **Come prima** / **Riposo se era nero** / **Luce di riposo**.
- Setlist: stile, BPM, binario / ternario per brano, **Ri-impara**, **Passa al brano successivo da solo**.
- Indicatori TEMPO, RITMO, BATTUTA, MUSICA, PARTE; pulsante per ingrandire il pannello.

Tempo e sincronizzazione

- Timecode MTC: **Show da seguire**, **Inizio dello show alle** con **Allinea qui** (il timecode attuale diventa l'inizio dello show).
- Pioneer DJ Link: **Deck seguito**: automatico (quello che suona) o deck da 1 a 4.

Mapping

- **USCITA** / **USCITA ON** accende l'uscita verso il videoproiettore. **VIDEO GPU / VIDEO CPU** (riavvio necessario).
- Zone: **Duplica**, Ctrl+C / Ctrl+V / Ctrl+D, **Griglia** da 3×3 a 6×6 per seguire una colonna o una volta.
- Blocchi: partenza, durata, dissolvenze, in loop o senza fine, opacità; **Sostituisci** mantiene zona, inizio, durata e dissolvenze; **Canc** cancella.
- Effetti di facciata senza video (contorni, finestre, neve, fuoco, onde, testo, logo...) e **pack di effetti** opzionali: Natale / inverno, Patrimonio / chiesa, Feste / 14 luglio, Halloween / natura (in filigrana finché il pack non è attivato).
- Proiettori colore: **+ Proiettori**, **Allinea**, **Dimmer**, **Smussatura**, **Lampeggia**, **Nero fuori dal video**.
- Show manager: la traccia **MAPPING VIDEO**; un doppio clic sul suo blocco riapre la pagina Mapping.

Il software

- Pagina **Home** all'avvio: assistente, nuovo / apri / recenti, tutti i riquadri degli strumenti (Mapping e Show su colonna sonora in BETA), **Importa un pack di preset**, e il numero di versione (anche in **Informazioni**).
- **Lingua**: Français, English, Deutsch, Español, Italiano. Uno show si rilegge in qualsiasi lingua.
- Su Mac: Cmd invece di Ctrl, il tasto delete elimina.
- Ingressi / uscite: **Ingresso** (ciò che ascolta Audio live) e **Uscita** (suoni dello show), **Rileggi le schede audio**.
- Simulatore: la vista **3D** apre il simulatore LWA, leggero, pensato per girare durante lo show.
- Dopo un crash, una fascia propone di aprire la cartella del registro per inviarci `journal-precedent.log` (pagina Contatti). Il registro è nella cartella **LWA Light Controleur / Journal** dei dati del computer.
- **Licenza...** (menu principale): stato della prova o del piano, codice della postazione (pulsante Copia, per incollarlo nella pagina Attiva senza internet del sito), **Attiva** con la chiave (internet una sola volta) o **Importa un file di licenza...** (senza internet), disattivazione della postazione. Durante la prova, tutto è sbloccato; dopo 20 minuti, ogni 10 minuti, la luce si spegne per 5 s e le teste mobili si bloccano, poi tutto risale in 3 s («pausa demo»). Alla fine dei 30 giorni, il software si apre sulla finestra **Attiva la licenza** (pulsante **Esci dal software** per chiuderlo); i tuoi show restano intatti.