# Manuel d'utilisation — LWA Light Contrôleur

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

## 1. Présentation

LWA Light Contrôleur pilote vos projecteurs en DMX et crée une console de live complète en quelques minutes, sans programmation à la main. Il tourne sous Windows, Mac et Linux (voir la configuration requise plus bas).

### Ce que fait le logiciel

- Il reconnaît vos projecteurs (plus de 1 700 fiches de série) et leurs canaux : dimmer, couleurs, pan, tilt, zoom, gobos.
- L'assistant construit la console à votre place : couleurs, effets de PAR, mouvements de lyres, allumages, gros effets, régie.
- Les outils LWA créent de nouveaux effets avec un aperçu en direct, avant de les envoyer dans la console.
- Audio live fait jouer la lumière toute seule sur la musique.
- Le simulateur 3D montre le show sans aucun projecteur branché.

### Installation

1. Téléchargez la version pour votre système sur lwa-light.fr.
2. Windows : lancez l'installateur. Mac : glissez l'application dans Applications. Linux : rendez l'AppImage exécutable, puis lancez-la.
3. Branchez votre interface DMX USB **avant** d'ouvrir le logiciel, pour qu'elle soit détectée.

### Configuration requise

| | **Minimum (console, outils, audio live)** | **Recommandé (grands parcs, mapping, LWA Vision)** |
|---|---|---|
| Système | Windows 10 ou 11 (64 bits), macOS 13 Ventura ou plus récent (Apple Silicon ou Intel), Linux 64 bits (Ubuntu 22.04, Debian 12, Mint 21 ou plus récent) | Idem |
| Processeur | Double cœur 2 GHz (Intel Core i3, AMD Ryzen 3, Apple M1) | Quatre cœurs (Intel Core i5, AMD Ryzen 5, Apple M1 ou plus) |
| Mémoire | 4 Go | 8 Go ou plus |

| | Minimum (console, outils, audio live) | Recommandé (grands parcs, mapping, LWA Vision) |
|---|---|---|
| Carte graphique | Puce intégrée compatible OpenGL 3.3 | Carte dédiée ou puce récente ; une 2e sortie écran pour le vidéoprojecteur (mapping) |
| Écran | 1366 × 768 | 1920 × 1080, tactile possible |
| Disque | 500 Mo | Plus la place de vos vidéos (mapping) |
| Connexions | 1 port USB pour l'interface DMX | Réseau ou Wi-Fi pour Art-Net / sACN, la télécommande et la synchro Pro DJ Link |

Sur un ordinateur modeste, le mode Éco allège l'affichage pour garder le show fluide.

## Premier lancement

1. Le logiciel s'ouvre en français.
2. Il propose de décrire votre parc : ajoutez vos projecteurs (section 3).
3. Lancez l'assistant (section 5) : il crée votre console.
4. Choisissez votre sortie DMX (section 4) et enregistrez le show.

L'essai gratuit dure 30 jours, tout ouvert et sortie DMX active. Après 20 minutes d'utilisation, toutes les 10 minutes, la lumière s'éteint 5 secondes et les lyres se figent (pause démo), puis la lumière remonte en 3 secondes et le show reprend. Au bout des 30 jours, le logiciel s'ouvre sur la fenêtre **Activer la licence** (bouton **Quitter le logiciel** pour le fermer) ; vos shows restent intacts. Une licence supprime la pause démo tout de suite, sans réinstaller : menu principal, **Licence...**, puis **Activer** avec la clé reçue par e-mail, ou **Importer un fichier de licence...** pour un ordinateur sans internet.

# 2. L'interface

Tout se trouve dans la barre du haut : les onglets à gauche, les commandes de live à droite.

## Les onglets

| Onglet | Ce qu'on y fait |
|---|---|
| Projecteurs & fonctions | Le parc, la vue 2D et 3D, la liste des fonctions et les outils LWA |
| Console | La console virtuelle, celle qu'on joue en live |
| Console simple | Un canal par fader, pour tester un projecteur |
| Show manager | Une timeline pour caler un show sur une musique |
| Mapping | La vidéo projetée sur une façade ou un décor |
| Entrées / sorties | Les univers DMX, les interfaces et les contrôleurs |

## La barre de live

| Bouton | Rôle |
|---|---|
| Appareil photo | Capture l'état de la lumière dans une scène |
| BPM | Le tempo général ; le menu choisit sa source (interne ou audio) |
| SYNC | Qui donne le tempo : interne, MIDI Clock, MTC ou Pro DJ Link |
| PARC | Ouvre la description du parc de projecteurs |
| AUDIO LIVE | Allume le module ; un clic sur le nom ouvre ses réglages |
| FADE | Fondu au noir de tout le show, puis retour au même état |
| STOP | Arrête tous les effets ; la couleur des PAR reste. Le chiffre = nombre d'effets en cours |

## Le menu principal

Le bouton tout à gauche ouvre le menu : nouveau projet, ouvrir, enregistrer, enregistrer sous, plan d'adressage DMX en PDF, importer depuis un projet, annuler et rétablir, réseau, outil d'adressage, fonctions classiques, vider la console virtuelle, réglages de l'interface, plein écran, langue et à propos.

## Raccourcis clavier

| Touche | Action |
|---|---|
| Ctrl+S | Enregistrer le show |
| Ctrl+Z / Ctrl+Y | Annuler / rétablir |
| Ctrl+C / Ctrl+V | Copier / coller des widgets |
| Ctrl+D | Dupliquer le widget sélectionné |
| Suppr | Supprimer le widget sélectionné (en mode modification, avec confirmation) |

Tout bouton, fader ou molette de la console peut recevoir son propre raccourci clavier (section 11).

# 3. Le parc de projecteurs

Le parc décrit vos projecteurs une seule fois ; le logiciel calcule leurs adresses DMX et sait ensuite quoi faire de chaque canal.

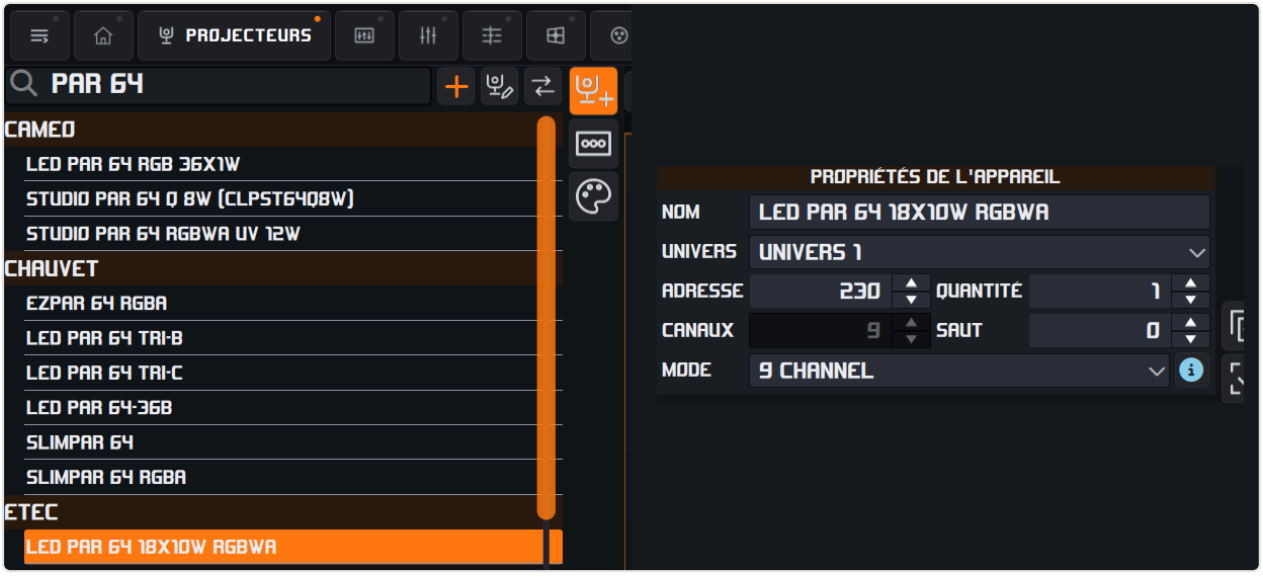
## Ajouter des projecteurs

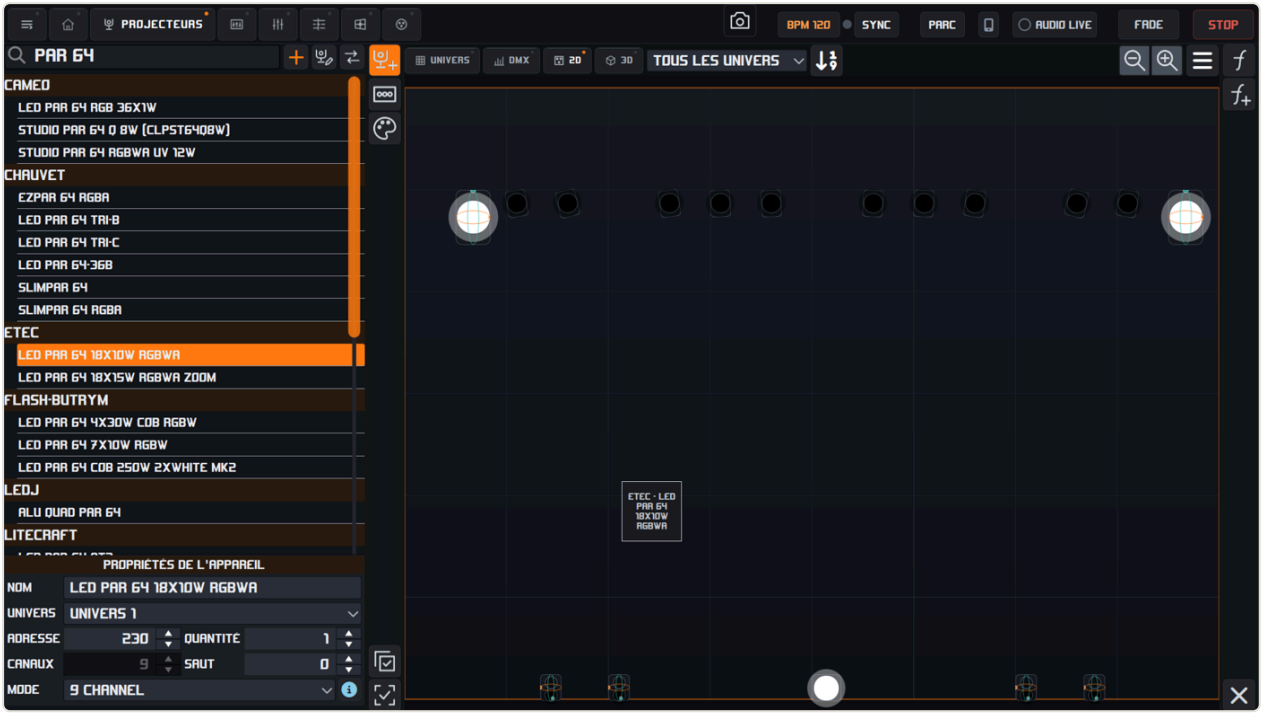
Le plus simple : l'assistant, étape 1 (section 5). Cherchez le modèle, choisissez le mode, le nombre, le rôle et la place, puis **+ AJOUTER**. Les adresses se suivent de gauche à droite, et les noms continuent la numérotation (PAR CONTRE 7, 8…).

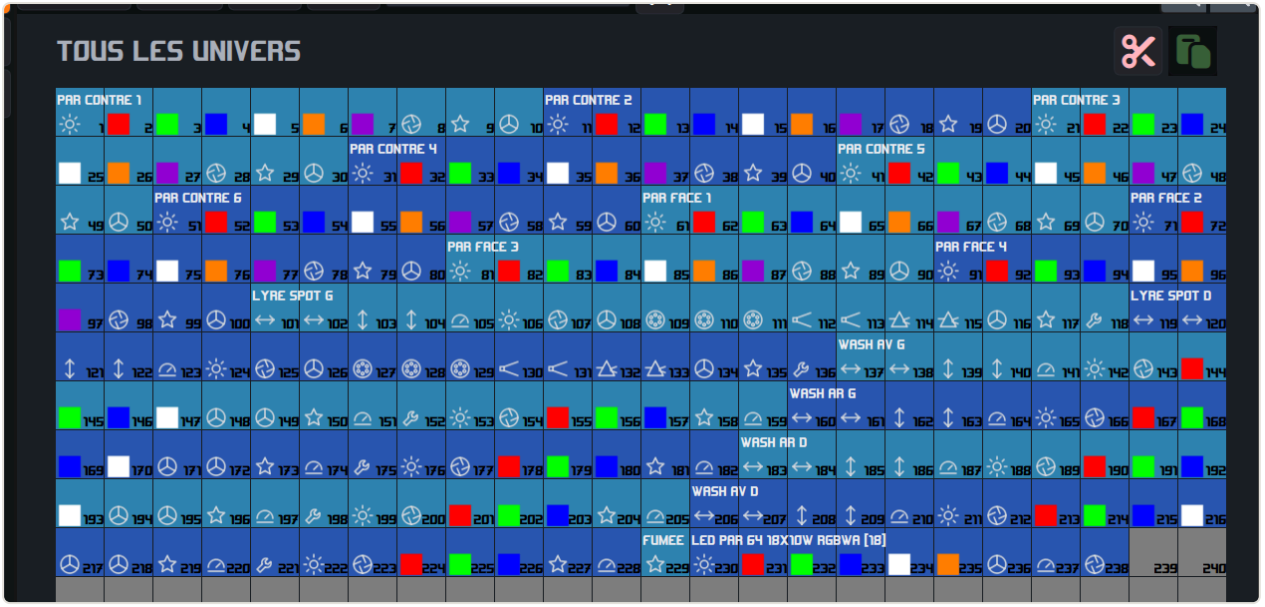
### Ajouter un projecteur à la main

Sans l'assistant, en 5 étapes :

1. Onglet **Projecteurs & fonctions**, bouton **Ajouter des appareils** en haut à gauche (le projecteur avec un +) : la bibliothèque s'ouvre, rangée par marque.
2. Tapez le nom dans la recherche (par exemple « par 64 »), puis cliquez le modèle.
3. En bas, **Propriétés de l'appareil** :
   - **Nom** : celui qui s'affichera partout (PAR CONTRE 1…).
   - **Univers** : la ligne DMX (Univers 1 si vous n'en avez qu'une).
   - **Adresse** : l'adresse de départ. Le logiciel propose la première libre ; mettez la même sur le projecteur.
   - **Quantité** : combien de projecteurs identiques ; leurs adresses se suivent.
   - **Saut** : des canaux laissés libres entre deux projecteurs (0 en général).
   - **Mode** : le nombre de canaux. Il doit être le même que celui réglé sur le projecteur (menu de l'appareil, souvent « 7CH », « 9CH »…). **Canaux** affiche ce nombre.
4. Glissez le modèle sur le plan 2D : le projecteur apparaît, à l'adresse indiquée. Placez-le comme sur la scène.
5. Vérifiez dans **Univers** : chaque case est un canal, le nom du projecteur marque son début. Une adresse déjà prise est refusée (« Adresses qui se chevauchent »).


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




Le **+** orange à côté de la recherche crée une nouvelle fiche ; le crayon modifie la fiche du modèle choisi (voir L'éditeur de fixture). Après un ajout à la main, rouvrez l'assistant ou les outils : ils prennent le nouveau projecteur en compte.

Un projecteur absent de la bibliothèque ? Créez sa fiche avec l'éditeur (plus bas), ou envoyez sa notice depuis le site (page Contact).

## Le plan d'adressage

- L'onglet **Univers** liste chaque projecteur, ses canaux et son adresse de départ, sans chevauchement.
- **Outil d'adressage** (menu principal) : tapez une adresse, il montre les micro-interrupteurs à mettre sur ON pour un PAR sans écran.
- **Plan d'adressage DMX (PDF)** (menu principal) : à imprimer ou à garder sur le téléphone pour le montage.
- La même liste est sur la télécommande, pour adresser depuis la scène.

## Le parc du jour

Vous créez la console une fois, avec le parc complet. À chaque ouverture du show, la fenêtre **Parc du jour** montre vos projecteurs rangés par type.

- Touchez un projecteur pour le marquer absent ce soir : le logiciel indique quel projecteur du même modèle, le plus proche, prend le relais.
- Effets PAR, gros effets, mouvements, matrices et audio live suivent tout seuls : rien à reprogrammer.
- **Tous** et **Aucun** règlent une famille entière d'un coup.
- Nommez et enregistrez une configuration qui revient souvent, puis rechargez-la d'un clic.
- Une case décide si la fenêtre s'ouvre à chaque ouverture du show. Le bouton **PARC** de la barre du haut la rouvre à tout moment, par exemple si un projecteur tombe en panne.

Si la position de vos lyres a changé, vérifiez les limites du pad XY (section 6).

## Corriger les canaux d'un projecteur

Le logiciel reconnaît seul le dimmer, les couleurs, le pan, le tilt et le zoom. Si une fiche se trompe :

- **Lyres** : bouton ⇄ du PAD XY (pan ou tilt inversé par lyre, par type, par groupe ou en miroir) ; pour une lyre tournée, au sol ou tête en bas, placez-la comme en vrai dans LWA Vision, puis **Envoyer au simulateur 3D**.
  **Valeurs fixes** : outils Effets PAR et Gros effets, section **Réglages des projecteurs (pour tout l'effet)** : une valeur fixe pour un canal (ex. shutter ouvert), gardée pendant tout l'effet.
- **PAR** : outil Couleurs, bouton **Canaux** à côté de chaque projecteur. Dites quel canal est le rouge, le vert, le bleu, le blanc ou l'ambre.

## Réglages projecteurs (⚙)

Un canal mal reconnu se corrige une fois pour toutes, pour tous les outils : bouton **⚙ Réglages projecteurs** en haut de chaque outil (et dans l'assistant, sous la liste du parc, ou **⚙ Un canal mal reconnu ?** dans les groupes).

- Une ligne par modèle et mode du show. Pour chaque commande (dimmer, shutter, zoom, prisme…), le canal trouvé tout seul est proposé ; choisissez-en un autre, ou **aucun**.
- **Dimmer (max)** : la valeur la plus haute à envoyer (un dimmer dont le haut de la plage fait autre chose). **Shutter (ouvert)** : la valeur qui ouvre l'obturateur. **Zoom (serré / large)**, **Prisme (mis)** : les valeurs utiles.
- La catégorie range le projecteur (PAR, lyre, strobe, fumée, autre, ignorer). Les réglages sont gardés sur l'ordinateur et servent dans tous vos shows.

## Projecteurs particuliers

- **Gradateurs** (PAR halogènes, découpes, fresnels sur un bloc gradateur) : dans l'assistant, entrée **Gradateur (circuit)** de la bibliothèque, un projecteur par circuit. Ils vont sur le fader de leur groupe comme les autres.
- **PAR sans dimmer** (3 ou 4 canaux RVB, barres sans master) : le fader DIMMER de leur groupe baisse leurs couleurs comme un vrai dimmer (« dimmer virtuel »). Les modes avec dimmer sont proposés en premier (le mode sans dimmer est marqué « · sans dimmer »).
- **Canal dimmer / strobe** (un seul canal pour les deux) : les outils restent dans la plage dimmer de la fiche, jamais dans la zone strobe.
- **Lyres CMY** (cyan, magenta, jaune) : les couleurs se font par soustraction, la roue reste ouverte ; les blancs chauds passent par le CTO si la lyre en a un.
- **Blancs chaud / froid** (COB, panneaux bicolores) : les blancs sont un vrai mélange par température ; les couleurs vives qu'ils ne savent pas faire sont grisées dans l'outil Couleurs.

- **Machines à fumée**, brumisateurs, ventilateurs : rangés à part, jamais pilotés par les effets ni les couleurs.

La bibliothèque compte plus de 2 200 fiches de projecteurs (plus de 200 marques), vérifiées et complétées en novembre 2026.

## L'éditeur de fixture

Pour un projecteur absent de la bibliothèque : assistant, étape 1, **Créer une fiche**. Un guide en 4 étapes s'affiche à droite. Gardez la notice à la page du tableau DMX.

1. **Général** : marque, modèle et type (l'icône : PAR, lyre, barre LED…).
2. **Création rapide** : une ligne par canal, dans l'ordre de la notice, avec son rôle (dimmer, rouge, vert, bleu, blanc, ambre, UV, strobe, pan, tilt, vitesse, roue, gobo, prisme, zoom, focus, macro, reset…). **Créer les canaux et le mode** fait tout d'un coup. Plusieurs modes : recommencez pour chacun.
3. **Roue de couleurs, gobos, prisme** : choisissez le **Canal** et la **Largeur** d'une plage, puis touchez les couleurs (ou **+ Gobo**, **+ Ouvert**, **+ Prisme**, **+ Sans prisme**) dans l'ordre de la notice. **Enregistrer ces plages** valide, **Recommencer** efface. C'est ce qui donne des boutons de couleur, de gobo et de prisme dans l'assistant. **Revenir au guide** ramène au guide.
4. **Enregistrer la définition**, puis **Retour au logiciel** : le projecteur est dans la bibliothèque.

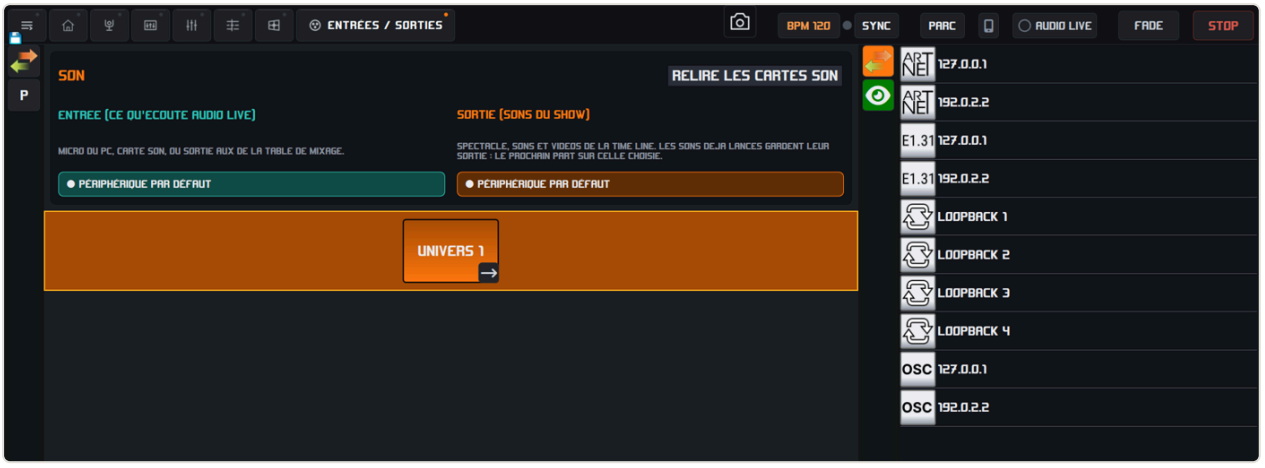
Les propriétés physiques sont facultatives, sauf **Pan maxi** et **Tilt maxi** (en degrés) pour une lyre.

# 4. Entrées / sorties

Pour que la lumière sorte, choisissez par où part le DMX : une interface USB, ou le réseau en Art-Net ou sACN.

## Brancher une sortie

1. Onglet **Entrées / sorties**. Au centre, vos univers : un univers = une ligne DMX de 512 canaux. Un seul suffit pour la plupart des parcs.
2. Touchez l'univers : il s'entoure d'orange et les boutons des côtés apparaissent.
3. À droite, le bouton flèches (**Afficher les sources d'univers de sortie**) ouvre la liste des sorties : votre interface USB, Art-Net, E1.31 (sACN)…
4. Glissez la sortie sur la partie droite de l'univers : un fil jaune la relie, la lumière part tout de suite.
5. Enregistrez le show : la sortie est gardée.







Sur la sortie branchée, le bouton **lecture** met l'envoi en pause et l'**œil** fait un blackout sur cette sortie seulement. Pour la débrancher, glissez-la sur la corbeille qui apparaît pendant le glisser.

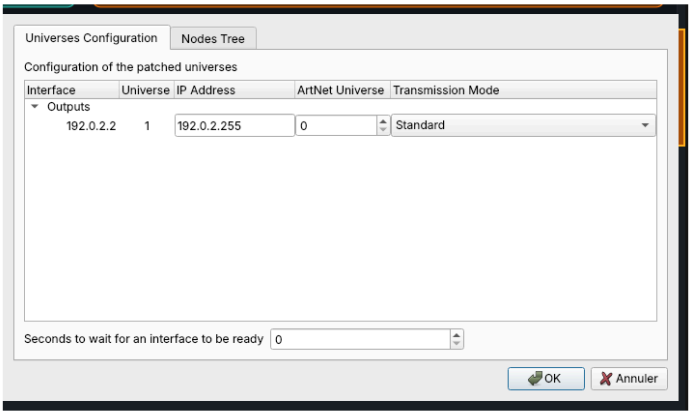
## Interface USB

Branchez-la quand vous voulez, même logiciel ouvert : elle est reconnue à chaud, et se reconnecte toute seule si elle est débranchée puis rebranchée. Si l'univers 1 est vide, elle y est branchée automatiquement (avec la LWA DMX-USB 2 univers, la deuxième sortie va sur

l'univers 2). Les interfaces au protocole DMX USB Pro et les interfaces simples à puce FTDI sont reconnues.

## Art-Net et sACN

Pour des boîtiers réseau (nœuds Art-Net, consoles, gradateurs réseau) : glissez **Art-Net** ou **E1.31** (le sACN) sur l'univers, en choisissant la ligne de la carte réseau reliée à vos boîtiers (son adresse IP s'affiche). La clé à molette (**Ouvrir la configuration du module**) donne, pour chaque univers branché : l'**IP Address** de destination (laissez l'adresse de diffusion en .255 si vous ne savez pas), l'**ArtNet Universe** (le numéro d'univers réglé dans le boîtier, souvent 0) et le **Transmission Mode**. Cette fenêtre est en anglais.




## Plusieurs univers

Le bouton **+** en bas à droite (**Ajouter un nouvel univers**) ajoute un univers ; chacun reçoit sa propre sortie, et le **–** retire l'univers choisi. Au-delà de 512 canaux, mettez une partie des projecteurs sur l'univers 2 (propriété **Univers** du projecteur). Avec une interface à deux sorties (comme la LWA DMX-USB 2 univers), chaque sortie apparaît dans la liste : glissez la première sur l'univers 1, la seconde sur l'univers 2.

## Tester que le DMX sort

1. Allumez un projecteur, adressez-le, reliez-le à l'interface.
2. Onglet **Console simple** : un fader par canal de l'univers, avec en bas la liste des projecteurs et leurs adresses (PAR CONTRE 1 : 1-10…).
3. Montez le fader du dimmer du projecteur, puis celui d'une couleur : il doit s'allumer.
4. Rien ? Voir Si rien ne s'allume, plus bas. Remettez les faders à zéro (croix sous chaque fader) avant de jouer la console.




## Les entrées

Le bouton de gauche affiche les entrées : contrôleur MIDI, tablette OSC, console DMX. On les glisse sur l'univers de la même façon (section 11).

## Si rien ne s'allume

Dans l'ordre :

1. **La sortie est-elle sur l'univers ?** Onglet Entrées / sorties : un fil jaune doit relier l'univers à votre interface. Sinon, glissez-la (étapes plus haut).
2. **L'interface apparaît-elle dans la liste ?** Non : débranchez-la et rebranchez-la, essayez un autre port USB. Sous Windows, une interface à puce FTDI peut demander le pilote FTDI (site ftdichip.com).
3. **Le projecteur est-il en mode DMX**, à la bonne adresse et dans le bon mode de canaux ? Comparez avec l'onglet Univers.
4. **Le câble** : XLR 3 ou 5 broches DMX (pas un câble micro de mauvaise qualité), ligne en chaîne d'un projecteur au suivant, bouchon de terminaison (120 Ω) sur le dernier.
5. **La console** : faders de groupe (CONTRE, FACE…) en haut, bouton FADE pas enclenché, pas de blackout sur la sortie (l'œil).
6. **Le voyant de l'interface clignote, mais rien ne s'allume ?** L'interface a été prise pour un autre modèle. C'est fréquent sur Mac avec l'Enttec DMX USB Pro, qui s'y appelle « FT245R ». Onglet Entrées / sorties, clé à molette (Ouvrir la configuration du module) : sur la ligne de l'interface, choisissez le type **Pro RX/TX** (Open TX pour une interface simple de type Open DMX), puis débranchez et rebranchez-la. Les versions récentes reconnaissent seules une Enttec Pro « FT245R ».

# 5. L'assistant

L'assistant crée une console complète en 7 étapes ; chaque étape a un aperçu en direct sur vos projecteurs. **Précédent** et **Suivant** passent d'une étape à l'autre, et on peut cliquer une étape déjà faite en haut.

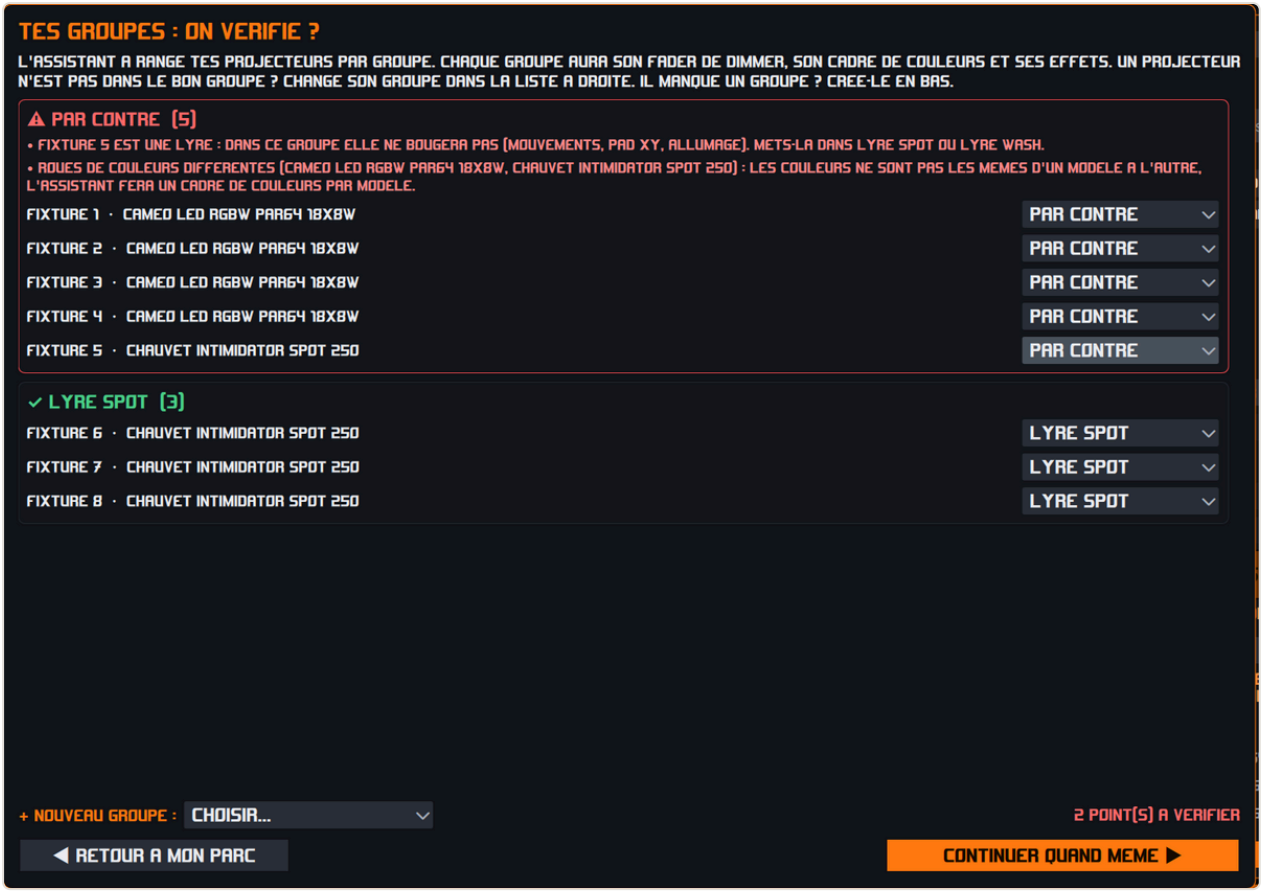
Le bouton **? Aide** en haut donne les conseils de l'étape en cours. À la première ouverture, l'aide de l'étape 1 s'affiche toute seule, avec une flèche vers la recherche.

## 1. Ton parc

- Cherchez le modèle, cliquez-le, choisissez le mode, le nombre, le rôle et la place, puis **+ AJOUTER** : les adresses DMX se suivent, de gauche à droite.
- Vos projecteurs habituels sont proposés sous la recherche.
- Dans la liste : **place sur scène** (contre gauche / centre / droite, face, latéraux gauche / droit, sol avant ou arrière gauche / centre / droit) et **rôle** (PAR contre, PAR face, latéraux, lyre spot, lyre wash, blinder, strobe, fumée). Le rôle est déjà rempli d'après la fiche du projecteur ; changez-le si besoin.
- Cliquez un nom pour le renommer (la télécommande suit). La croix supprime le projecteur.
- **Enregistrer ce parc** le garde pour vos prochains shows ; **Charger un parc** l'ajoute à un show. Le fichier se copie depuis le dossier des parcs (export) et s'importe depuis un fichier (import).
- **PDF à imprimer** : le plan d'adressage.
- Au **Suivant**, l'assistant demande si le parc est complet et comment l'adresser : avec la télécommande (onglet ADRESSES DMX), avec la table DMX imprimée, ou plus tard.

**Tes groupes.** Juste après, la fenêtre « Tes groupes » montre comment l'assistant a rangé vos projecteurs. Chaque groupe aura son fader de dimmer, son cadre de couleurs et ses effets.

- Un projecteur n'est pas dans le bon groupe : changez son groupe dans la liste à droite de son nom.
- Il manque un groupe (latéraux, blinders…) : **+ Nouveau groupe**, puis touchez les projecteurs à mettre dedans.
- Un groupe en rouge mélange des projecteurs qui ne se programment pas pareil. Le message dit quoi faire : une lyre dans un groupe de PAR ne bougera pas, un PAR dans un groupe de lyres non plus, des PAR RGB et des lyres à roue n'auront pas les mêmes couleurs, un projecteur sans couleur ou sans dimmer ne suivra pas le groupe, une machine à fumée va dans Fumée.
- **Valider mes groupes** passe à la suite. S'il reste des points rouges, le bouton devient **Continuer quand même**.




## 2. Placement 3D

D'abord la scène : largeur, profondeur, hauteur des ponts et distance au nez de scène. Les projecteurs se rangent seuls d'après leur place. Touchez un projecteur puis un autre pour les intervertir, glissez-le pour le déplacer. **Suivant** enregistre le plan dans le show (vue 3D, simulateur, LWA Vision, aperçus). L'étape peut être passée, mais c'est déconseillé.

## 3. Couleurs

Un cadre de couleurs par groupe : lyres washs, lyres spots / beams, PAR contre, PAR face, latéraux, blinders. Remplissez avec une ambiance ou touchez les couleurs une par une.

- Lyres à roue de couleurs décrite dans leur fiche : les couleurs de la roue, une case chacune. Si la fiche ne donne pas la teinte d'une couleur, le logiciel la reconnaît à son nom (Rouge, Bleu clair, Vert...). L'outil Couleurs suit la même règle.
- Lyres dont la fiche ne décrit pas la roue : un curseur COULEUR dans les dimmers, et un lien vers l'éditeur de fiches pour compléter la fiche. Rouvrez ensuite l'assistant : les boutons apparaissent.
- Une couleur ouvre l'obturateur des lyres qui le gardent fermé à 0 : le fader les allume.

Les PAR réglés dans un mode court (2 ou 3 canaux : dimmer + couleurs toutes faites) ont aussi leur onglet : leurs couleurs toutes faites, lues dans la fiche, servent comme une roue. Chaque onglet indique le nombre de projecteurs et de couleurs choisies, par exemple « 4 proj. · 8 coul. ».

## 4. Effets PAR

Cochez les groupes qui reçoivent les effets (contre, latéraux, face), le type de soirée (**Proposer pour cette soirée** coche une sélection), puis les effets. Touchez un nom pour l'aperçu. Dans la console, un cadre par famille :

| Famille | Cadre | Ce qui se passe |
|---|---|---|
| Ambiance, groove | EFFETS PAR · DIMMER | Seul le dimmer bouge, votre couleur reste |
| Bicolore | EFFETS PAR · BICOLORE | L'effet amène ses deux couleurs |
| Multicolore | EFFETS PAR · MULTICOLORE | L'effet amène toutes ses couleurs |
| Patate, final | EFFETS PAR · BLANC PAR-DESSUS | Des flashs blancs ajoutés sur votre couleur |

Un effet à la fois par cadre ; deux familles différentes se combinent.

## 5. Mouvements

Choisissez les lyres (washs, spots / beams) : la liste ne montre que les mouvements qui leur vont. Touchez un nom pour voir les faisceaux bouger, cochez ceux que vous voulez. Les mouvements restent dans les limites du pad XY.

## 6. Allumage lyres

Chaque case montre l'allumage sur 8 lyres. Cochez ceux que vous voulez : un bouton chacun dans ALLUMAGE LIVE.

## 7. Ta console

Nom de la page et options : tap tempo général, pad XY, fumée, ventilateur, flash blanc du contre, zoom, **gobos** et **prisme** (des boutons quand la fiche décrit les valeurs, sinon un curseur), rotation du gobo et du prisme, vitesse pan / tilt, cadres de réglage fin. La page explique aussi comment se servir de la console en live. **Créer ma console** la construit et vous amène dessus.

## Après

Le bouton **ASSISTANT** en haut de la console rouvre l'assistant avec vos choix. Relancer met à jour la console sans doublons. Les réglages fins se font dans les outils LWA (section 7).

# 6. La console virtuelle

La console est votre table lumière à l'écran : des cadres qui contiennent des boutons, des faders, des molettes et des pads.

## Naviguer

- La molette de la souris fait défiler la console.
- La barre de gauche : ▲ ● ▼ vont en haut, au milieu et en bas.
- La cible ⌖ saute au cadre de réglage fin de l'effet qui tourne (effets PAR, gros effets, mouvements). Plusieurs effets lancés : chaque appui va au suivant.
- **TAP** (barre de gauche) saute au tempo général.
- Les raccourcis de couleur, dessous, sautent aux cadres faits par les outils : **COUL** (couleurs), **MOUV** (mouvements), **ALLUM** (allumages), **PAR** (effets PAR), **GROS** (gros effets) et **GOBO** (gobos et prisme). Leur couleur est celle des bandeaux de ces cadres ; plusieurs cadres du même genre : chaque appui va au suivant. Rien sur la page : une bulle le dit.
- Les flèches ◀ ● ▶ au-dessus font défiler à gauche, au milieu ou à droite une page plus large que l'écran (elles n'apparaissent que dans ce cas). Les onglets de page, en haut, changent de page.
- Les loupes zooment la console : tout voir d'un coup, ou de gros boutons sur un écran tactile.

## Le réglage fin

Chaque famille d'effets a son cadre de réglage fin, entouré d'orange quand un de ses effets tourne. Les effets se lancent depuis leurs boutons dans la console ; le cadre de réglage ne garde que les réglages, pour laisser de la place : pour les effets PAR, leur molette de tempo (TAP) ; pour les gros effets et les mouvements, le TAP et les faders (largeur, hauteur, gauche/droite, haut/bas, vitesse pan / tilt, tours par cycle). Les faders sont à fond par défaut. Les cadres d'allumage ont un bandeau d'une couleur différente par type de lyre. La vitesse de chaque effet se règle comme expliqué au chapitre 9, « Régler la vitesse d'un effet ».

## Mettre la console à jour (⟳ MAJ CONSOLE)

Le bouton **⟳ MAJ CONSOLE** du bandeau du haut renvoie d'un coup tous les outils déjà utilisés dans le show, avec les réglages qu'ils y ont gardés. La console profite ainsi des nouveautés des outils (cadres, faders, couleurs de bandeau, raccourcis) sans rouvrir chaque outil.

- Les outils passent un par un ; une bulle dit où on en est, puis la page est rangée.
- Un outil jamais utilisé dans le show n'est pas touché ; un outil non compris dans votre licence non plus.

- Ce que vous avez retouché à la main (nom, couleur, place d'un bouton, widgets ajoutés dans un cadre) est gardé.
- Aucune fonction ne peut disparaître : si un outil en perdait, sa mise à jour est refusée et rien ne change.
- Pensez à enregistrer ensuite (Ctrl+S).

## Personnaliser sa console

La console créée par l'assistant est un point de départ : tout se change, et vos changements restent quand vous renvoyez un outil ou mettez la console à jour.

1. **Passer en modification** : le crayon en haut à droite. Touchez un widget : ses propriétés s'ouvrent à droite.
2. **Renommer, recolorer** : propriétés du bouton, nom, couleurs du fond et du texte, image ou GIF. Pour un cadre : son nom et la couleur de son bandeau.
3. **Déplacer, agrandir** : glissez le widget ; tirez son coin pour le redimensionner. Un cadre emporte ce qu'il contient.
4. **Ajouter** : le **+** ouvre la liste des widgets ; glissez un bouton, un fader ou un cadre dans la console ou dans un cadre existant, puis reliez-le à un effet (propriétés, Fonction liée).
5. **Ranger par pages** : un onglet de page par partie du show (par exemple « Concert », « Bal », « DJ »). Les raccourcis de la barre de gauche cherchent sur la page affichée.
6. **Écran tactile** : les loupes agrandissent toute la console ; gardez les boutons du soir dans le haut de la page.
7. **Contrôleur ou clavier** : onglet Contrôles externes d'un widget (chapitre 11).
8. Ressortez du mode modification (crayon) et enregistrez (Ctrl+S).

Une erreur ? Ctrl+Z annule, même une suppression. Avant un gros changement, enregistrez une copie du show (Fichier, Enregistrer sous).

## Le tempo général

Tapez 4 fois sur **TAP** en rythme : tous les effets suivent. Les boutons 1/16 à 16 multiplient ou divisent le tempo, la molette le règle à la main, la croix le remet à zéro.

## Le pad XY

Toutes les lyres passent par le pad XY. Choisissez le groupe (toutes, spots ou washs), puis réglez les limites : poignées du haut pour la largeur, de gauche pour la hauteur. Tous les mouvements, presets compris, restent dans ce cadre : plus de faisceau dans le public. Pour ajouter des lyres au pad : mode modification, sélectionnez le pad, puis **Appareils**, bouton **+**.

## Anim et Éco

- **Anim** : animations des boutons (GIF et animations) : toutes, seulement les boutons allumés, ou aucune.

- **Éco** : pour un ordinateur modeste, les aperçus et animations sont rafraîchis moins souvent. La sortie DMX ne change pas.

## Modifier la console

1. Le **+** en haut à droite ouvre la liste des widgets : cadre, cadre de solos, bouton, matrice de boutons, fader, matrice de faders, potard, séquenceur, contrôleur de vitesse, pad XY, animation, label, déclencheur audio, horloge. Au survol, la ligne s'éclaire et un rappel « ◀ glisser » s'anime : glissez le widget dans la console ou dans un cadre.
2. Le crayon passe en mode modification. Touchez un widget : ses propriétés s'ouvrent à droite.
3. **Suppr** supprime le widget sélectionné, après confirmation. Un bouton d'effet emporte aussi son cadre de réglage fin.
4. **Ctrl+Z** annule. Ctrl+C / Ctrl+V copient et collent, Ctrl+D duplique.
5. Menu principal, **Vider la console virtuelle** : repart de zéro en gardant projecteurs, DMX et plan 3D. Ctrl+Z annule aussi.

## Propriétés d'un bouton

- **Propriétés de base** : onglet de la télécommande, nom, couleurs du fond et du texte, fond LWA (bicolore ou gobo), police, image ou GIF, plan (Z).
- **Texte du bouton** : afficher le texte sous l'image.
- **Animation du bouton** quand il est allumé.
- **Fonction liée** : ce que le bouton lance ; la croix la détache.
- **Comportement à la pression** : activer/désactiver, flash (scènes), blackout, arrêter tout, audio live (on/off, effet suivant, morceau suivant), blocage dimmer PAR, blocage dimmer lyres, fade.
- **Ajuster l'intensité** : lancer la fonction à 60 % par exemple.

## Propriétés d'un fader

- **Style d'affichage** : pourcentage ou valeur DMX, normal ou inversé.
- **Mode fader** : niveau (pilote des canaux), ajuster (intensité ou vitesse d'une fonction), submaster (un cadre), grand master (tout).
- **Mode niveau** : les canaux pilotés, cocher aussi les autres projecteurs du même type, bouton d'accès rapide.
- **Gamme de valeurs** : limites haute et basse.
- **Entrée externe** : rattraper la valeur du contrôleur pour éviter les sauts.

## Propriétés d'un cadre

- **Effet lié** : quand il tourne, le cadre est entouré d'orange. Couleur du bandeau.
- **Type de cadre** : un cadre solo n'allume qu'un bouton à la fois (couleurs, mouvements).

- **En-tête** : l'afficher, avec ou sans bouton d'activation.
- **Pages** : plusieurs pages dans un petit cadre, navigation circulaire.

L'onglet **Contrôles externes** relie un widget à un contrôleur ou au clavier (section 11).

### Console « une page par tâche »

Menu (☰), **Mise en page de la console** : **tout sur une page**, ou **une page par tâche** avec un onglet par famille : régie, couleurs, PAR, lyres spot, lyres wash, matrices, étincelles, gros effets, raccourcis. Chaque cadre va sur l'onglet des projecteurs qu'il pilote vraiment ; le PAD XY et les effets « toutes les lyres » sont sur chaque onglet de lyres, et les réglages fins sous les boutons de leurs lyres. **⟳ MAJ CONSOLE** et le changement de mise en page refont la console pour la mise en page choisie ; un cadre déplacé à la main dans un onglet y reste.

- **Fondu** d'entrée et de sortie au choix pour chaque cadre (sablier dans l'en-tête du cadre).
- **Verrou de l'écran** avec un code au choix (clavier à l'écran) : la console reste jouable, rien ne se modifie par erreur.

# 7. Les outils LWA

Les outils créent et retouchent vos effets, avec un aperçu sur vos vrais projecteurs ; **Créer dans le show** les envoie dans la console. On les ouvre depuis **Projecteurs & fonctions**, bouton **Ajouter une fonction**, puis l'outil LWA voulu.

## Ce qui est commun à tous les outils

- À gauche, ce qui existe déjà dans le show ; au centre, les réglages ; à droite, l'aperçu.
- **Presets** : vos presets en haut, les presets LWA en dessous : 10 par outil dans Gros effets, Effets PAR, Mouvements et Allumage, plus ceux des packs importés (voir Packs de presets). **Nouveau** part de zéro, **Dupliquer** copie.
- **Enregistrer en preset** garde une création sur l'ordinateur, pour tous vos shows.
- **Créer dans le show** : un bouton par effet. Relancer met à jour les boutons existants, sans doublon. Pendant un show, ça s'applique à chaud : ce qui joue continue, sans coupure.
- Rouvrez un outil à tout moment : vos effets y sont, avec leurs réglages.
- Les outils s'ouvrent aussi depuis les tuiles de la page **Accueil**.
- Cases à cocher dans les listes : **Tout cocher** / **Tout décocher**, puis **Supprimer (n)** efface plusieurs éléments d'un coup (Mouvements, Allumage, Gros effets, Effets PAR, Couleurs, Gobos).
- **Mes presets (sur cet ordinateur)** : **Importer un fichier…** (.lwapreset), **Ouvrir le dossier**, **Suppr.**
- Un preset ajouté demande à qui l'attribuer : touchez les projecteurs, **Tous** / **Aucun**, puis **Ajouter ce preset à ma liste**.
- Un cadre envoyé se range au-dessus des cadres de réglage fin ; un cadre supprimé puis recréé revient à sa dernière place.
- Fiche incomplète : le bandeau **Il manque des infos dans tes fiches** et son bouton **Compléter la fiche** ouvrent l'éditeur sur la bonne fiche.

## L'aperçu

- Dans l'outil : **Pause** / **Lecture** fige ou relance l'animation, **Vitesse** l'accélère ou la ralentit (Mouvements, aperçu seulement).
- **Envoyer en DMX** joue l'aperçu sur les vrais projecteurs, sans rien créer dans le show. ● **DMX en cours : couper** l'arrête ; l'envoi s'arrête aussi à la fermeture de l'outil.
- **Fermer l'aperçu** libère de la place pour les réglages.
- Le placement des projecteurs (vue 3D, simulateur, aperçus) se fait dans l'assistant, étape **Placement 3D**.

## Gestion des lyres

Tout ce que font vos têtes mobiles, dans un seul outil (il remplace les outils Mouvements et Allumage lyres ; les effets de vos anciens shows restent dans la console et marchent toujours). Quatre rubriques en haut de l'outil : **Allumage** (dimmer et couleur au tempo), **Mouvement / Position** (où elles visent, ce qu'elles dessinent), **Mouvement + Allumage** (les deux d'un coup) et **Enchaînements** (des pas qui tournent en boucle).

- ① **Presets tout faits** : plus de 50 positions et 100 effets (cercles en ailes, huit, balayages en miroir, ciseaux en tilt, faisceaux en l'air…), rangés par familles. Cliquez un preset pour le voir dans l'aperçu ; **+ Ajouter** le met dans votre console tel quel, **Ajouter et modifier** ouvre les étapes pour l'adapter.
- ② **Créer / modifier pas à pas** : quelles lyres (aucune choisie = toutes, l'ordre gauche-droite vient du plan de scène), autour de quoi, la lumière de l'effet, la forme, la répartition (phase, ailes, blocs, groupes), prisme et zoom, puis le **réglage fin**.
- **Aperçu** en 3D vu du public et en plongée de côté ; **Sur les lyres (DMX)** joue l'effet sur vos vraies lyres (et dans LWA Vision). Un point rouge = la lyre ne peut pas viser ce point (course pan / tilt trop courte).
- **PAD XY** : positions et effets restent toujours dans la zone du pad de chaque lyre. Ils gardent leur forme et s'adaptent à la zone : la lyre prend la façon de viser qui reste dans la zone. Réglez d'abord les limites du pad sur les vraies butées de vos lyres, et placez vos lyres dans LWA Vision comme elles sont accrochées (tournées, au sol, à l'envers), puis **Envoyer au simulateur 3D**.
- **Réglage fin** : point visé décalé en mètres (gauche / droite, devant / fond, bas / haut) pour toutes les lyres, la face, le contre ou une seule lyre, plus pan / tilt en plus lyre par lyre.
- **Doublon / variation sur d'autres lyres** : copie un élément sur d'autres lyres (moins ou plus que l'original, ou toutes) ; la copie va dans le cadre de ses lyres.
- **Élément prioritaire** (éclairage public) : il passe les stops du pad XY. Sur le pad, **HORS ZONE** envoie seulement les lyres choisies vers le public.
- Dans la console : un cadre **POSITIONS & EFFETS** par famille de lyres (molette tempo, fader **TAILLE**), un cadre **ALLUMAGE** par type de lyre (fader niveau) et un cadre **ENCHAÎNEMENTS**. Boutons colorés par sorte : allumage, position, mouvement, mouvement + allumage, enchaînement ; sur un allumage, le nombre de lyres est écrit. Bouton éteint : les lyres reviennent au show.

## Cerclage

L'anneau de LED autour de la lentille des lyres (Maverick Storm 2, Fusion Orbit, Briteq Orbit…) : ses couleurs et ses effets, sans toucher au faisceau.

- Quatre étapes : **les lyres** (aucune choisie = toutes les lyres à anneau), **l'effet** (tout fait, ou **Créer mon effet** : sur quoi ça bouge, le mouvement, le motif, nombre de motifs, largeur, décalage entre lyres), **les couleurs**, **vitesse et niveaux**.

- Dans la console : un bouton par effet dans le cadre **ANNEAU LED** (un seul à la fois), molette tempo et fader niveau. Seul l'anneau change (couleurs, dimmer, strobe) : le faisceau, la position et les gobos ne bougent pas. Bouton éteint : l'anneau revient à ce que fait le show.
- Anneau éteint ou qui clignote : **Réglages projecteurs**, votre modèle, lignes **Dimmer anneau** et **Strobe anneau** (avec sa valeur « ouvert »), puis renvoyez l'outil.

## Washs à zones

Des effets dessinés sur toute la face des washs à zones en mode pixels (Big Bee Eyes, B-Eye, Spider…) : centre, couronnes, rotations, moulinets, couleurs.

- Mêmes étapes que le cerclage : lyres, effet (tout fait ou créé), deux couleurs, vitesse et niveaux. Le wash doit être réglé dans un mode à zones, sur la machine comme dans le logiciel.
- L'effet ouvre le dimmer général et l'obturateur (les zones sont le faisceau) ; la position et les gobos ne bougent pas.
- Dans la console : cadre **TÊTES MOBILES À ZONES**, raccourci **ZONES** dans la barre de gauche (et sur l'onglet de ces washs en une page par tâche).

## Étincelles

Les machines à étincelles froides (Sparkular, cold spark…), avec leur sécurité.

- Trois étapes : **les machines**, **le motif** (salve, chenillard, cascade…), **hauteur et vitesse**.
- Cadre **ÉTINCELLES SÉCURITÉ** : **ARMER** met les machines en préchauffe ; sans lui, aucun motif ne fait partir de gerbe. **STOP ÉTINCELLES** coupe tout (gerbe et arrêt d'urgence de la machine), par-dessus le reste. Respectez les distances de sécurité des machines.
- Cadre **ÉTINCELLES** : un bouton par motif, molette tempo, fader hauteur. L'audio live ne déclenche jamais d'étincelles ; une piste ÉTINCELLES d'un gros effet attend aussi que vous ayez armé.

## Effets PAR

Les animations de PAR, en contre ou en face, calées sur le tempo.

- Réglages : nom, longueur du cycle, vitesse sur le tempo, BPM de départ.
- **Prioritaire** (coché par défaut) : la couleur de base des PAR est mise de côté pendant l'effet, puis revient à son arrêt. Presets **vintage** (lampe à filament qui monte et retombe) et option **Lampe (vintage)** par piste.
- **Pistes** : chaque piste est un groupe de PAR avec son animation, son ordre, le nombre de passages et la traînée.
- Couleur : celle de la console, ou les couleurs de l'effet, ou du blanc. Niveau de fond, niveau maxi.
- **Par-dessus** : l'effet n'ajoute que le flash, la couleur du show reste dessous.

## Gros effets

Lyres, PAR, blinders, barres et étincelles dans un seul effet, sur un bouton : le final, le drop, l'explosion.

- **Timeline** : une ligne par famille (PAR, allumage lyres, mouvement, position, couleur, couleur PAR / washs / beams, gobo, prisme, zoom, focus, strobe, barres / sunstrip, étincelles). Touchez une case d'une ligne (le temps où le sample commence), puis un sample : il se pose là, sur une mesure.
- **Samples** : **Presets LWA** (flash, poursuite, cercle, balayage, prisme qui tourne, zoom serré…) ou **Mes presets** (vos réglages des autres outils, avec leurs projecteurs). Une case vide = la couleur ou la position du show garde la main.
- **Projecteurs de la piste** : ceux qui jouent chaque ligne, dans l'ordre de la scène. L'aperçu joue tout l'effet ; **Envoyer en DMX** le joue sur vos projecteurs.
- Un gros effet en cours garde la main sur ses canaux (allumages, Gestion des lyres et anneau lui laissent la place). Les lyres restent dans la zone du pad XY.
- **Combos** : enchaînent plusieurs effets, chaque étape pendant un nombre de cycles. **Stop tout** arrête l'effet et revient sur la couleur de base ; un gros effet arrêté par STOP ne relance pas ce qu'il avait mis de côté.

## Couleurs

Le cadre de couleurs du contre et de la face : un bouton par couleur.

- Chaque **jeu** devient un cadre de boutons ; cochez ses projecteurs ou prenez un groupe.
- **Palettes** : ajoutent leurs couleurs d'un coup. Touchez une couleur en bas pour l'enlever.
- Onglets **Blancs** et **Théâtre** pour la face. **Mes couleurs** : choisie sur la roue, nommée, gardée pour tous vos shows.
- **Ton parc** est rangé par groupes (face, contre, latéraux, blinders, lyres par modèle) : **Un cadre pour ce groupe**, **Un cadre pour les n groupes** ou **Un cadre par groupe coché** ; **+ Cadre vide (à la main)**. Onglets **Thèmes**, **Couleurs**, **Bicolores** et **Logo** (les couleurs du logo du client tirées d'une image). Le dimmer n'est jamais touché : les faders gardent l'intensité.

## Gobos / prisme / zoom

Des cadres de boutons pour les gobos, leur rotation, le prisme et le zoom des lyres, avec les valeurs lues dans la fiche de chaque lyre.

- **Ouvrir** : page **Accueil**, tuile **GOBOS / PRISME / ZOOM**, ou **Ajouter une fonction**, **LWA Gobos / prisme / zoom**.
- L'outil ne touche que gobo, rotation du gobo, prisme et zoom : couleur, position et allumage continuent de tourner, tout se combine.
- **+ Nouveau (création)** : vous choisissez le type de cadre, les lyres et les boutons. **+ Ajouter preset** : des **cadres tout faits pour ton parc**, d'après vos fiches ; cochez-en plusieurs puis **Ajouter les cochées**.

- **1 · Le cadre** : nom et type : **Gobos** (un bouton par gobo, avec son dessin), **Animation gobos** (rotation, vibration), **Prisme** ou **Zoom**. Un type grisé : vos lyres ne savent pas le faire.
- **2 · Les lyres** : touchez un modèle pour le prendre en entier, ou les lyres une par une. Conseil : un cadre par type de machine, chaque fiche a ses propres gobos.
- **3 · Les boutons** : lus dans la fiche. Touchez un bouton pour l'essayer, décochez-le pour qu'il n'aille pas dans la console. Gobos : **Ouvert** puis chaque gobo (« roue 2 » pour la deuxième roue). Animation : rotations lentes et rapides dans les deux sens, **Rotation arrêtée**, **Vibre**. Prisme : **Prisme**, **Prisme tourne lent / vite**, **Sans prisme**. Zoom : **Zoom serré / moyen / large** et trois jeux au tempo : **Zoom qui respire**, **Coup de zoom**, **Ouverture lente**.
- **4 · Tempo des jeux de zoom** : durée d'un cycle (0,5 à 8 s). Dans la console, la molette **Tempo du zoom** la change en live.
- **Aperçu** à droite ; **Envoyer en DMX** joue le bouton essayé sur vos vraies lyres, **● DMX en cours : couper** l'arrête.
- **Créer dans le show** : tout arrive dans le cadre **GOBOS / PRISME / ZOOM**, avec un cadre solo par cadre de l'outil (un seul bouton actif à la fois dans chacun). Renvoyer met à jour les boutons en gardant leur place et leurs commandes MIDI / clavier.

## Contrôles rapides

Les faders et boutons de base en quelques clics, pour les projecteurs que vous choisissez, même de modèles différents : l'outil trouve le bon canal dans la fiche de chacun.

- **Ouvrir** : page **Accueil**, tuile **CONTRÔLES RAPIDES**, ou **Ajouter une fonction**, **LWA Contrôles rapides**.
- **＋ Cadre de faders** (part avec DIMMER et MASTER GÉNÉRAL) ou **＋ Cadre de boutons** (part avec FLASH BLANC, STROBE, STROBE OFF et BLACKOUT). Renommez le cadre ; **Supprimer ce cadre** l'efface.
- **1 · Tes projecteurs** : raccourcis **Tous**, **Les lyres**, **Les PAR / autres**, **Aucun** ; projecteurs rangés par modèle. Choisissez 1 fader pour tous, ou 1 fader par groupe de même projecteur (un par modèle). « (fiche introuvable) » : le logiciel ne connaît pas ses canaux.
- **2 · Les faders** : DIMMER, ROUGE, VERT, BLEU, BLANC, AMBRE, UV, CYAN, MAGENTA, JAUNE, LIME, TEMP. COULEUR, ROUE COULEUR, MACRO COULEUR, STROBE, IRIS, ZOOM, FOCUS, FROST, GOBO, GOBO 2, ROT. GOBO, PRISME, ROT. PRISME, PAN, TILT, VITESSE P/T, MACRO / AUTO, VITESSE MACRO, FUMÉE, VENTILO, MASTER GÉNÉRAL. Grisé = aucun projecteur choisi n'a ce canal ; le chiffre = combien de projecteurs il pilote.
- **ZOOM** et **VITESSE P/T** vont dans le même sens pour toutes les lyres (en haut : zoom large, moteurs rapides), même si une fiche va dans l'autre sens. **DIMMER** ouvre aussi l'obturateur des lyres qui le gardent fermé à 0. **MACRO COULEUR** sert pour les PAR qui ont des couleurs toutes faites, **ROUE COULEUR** pour la roue des lyres. **MASTER GÉNÉRAL** agit sur tout le show.
- **2 · Les boutons** : chacun en **NORMAL** (un appui allume, un autre éteint) ou **FLASH** (actif tant que vous appuyez). FLASH BLANC, PLEIN FEU, STROBE LENT / STROBE / STROBE

RAPIDE, STROBE OFF, douze couleurs (mélange ou roue selon le projecteur), LYRES AU CENTRE, COUP DE FUMÉE, et pour tout le show BLACKOUT, STOP EFFETS et FADE OUT / IN (fondu de 3 s).

- Pas d'aperçu dans cet outil : essayez les cadres dans la console.
- **Créer dans le show** : un cadre de console par cadre de l'outil, dans un espace libre. Renvoyer garde leur place, leur taille et leurs commandes MIDI / clavier ; un cadre supprimé puis recréé revient à sa dernière place.

## Matrices LED

Barres à pixels, rubans LED, panneaux et murs de LED, rangées de PAR : rangez vos projecteurs en matrice et donnez-leur des effets pixel par pixel.

- **Ouvrir** : page **Accueil**, tuile **MATRICES LED**, ou **Ajouter une fonction**, **LWA Matrices LED**. **+ Nouvelle matrice** part avec tous les projecteurs RVB et deux effets.
- **1 · Tes projecteurs (dans l'ordre)** : cliquez-les dans l'ordre où ils sont accrochés, le numéro est leur place. Chaque pixel de la fiche (tête) compte : une barre de 8 pixels donne 8 cases. Raccourcis **Tous les RVB**, **Trier par adresse**, **Inverser l'ordre**.
- **2 · La forme** : **En ligne**, **En colonne**, **1 rang par projecteur** (des barres empilées) ou **En grille** (pixels par rang). **Serpentin** pour un câblage en zigzag, **Pixels de chaque projo à l'envers**, **Fondu entre les pas**, **Ouvrir dimmer / shutter** (pendant l'effet) et le **temps d'un pas**.
- **3 · Les effets** : **+ Ajouter un effet** (couleur fixe, chenillard, guirlande, remplissage, pairs / impairs, vague, arc-en-ciel, plasma, scintillement, strobe, et pour les murs : neige, pluie, étoiles, feu d'artifice, balles, cercles, radar…). Pour chacun : le nom du bouton, ses couleurs, sa vitesse (de très lent à très rapide) et ses réglages. L'aperçu joue l'effet exactement comme il sortira.
- **Créer dans le show** : le groupe de projecteurs, une matrice RGB par effet, et un cadre de console **un effet à la fois** : un bouton par effet, la molette **VITESSE** (tap tempo) et le fader **INTENSITÉ** de la matrice. Les potards de dimmer gardent la main (blocage dimmer).

## Packs de presets

Le logiciel arrive avec 10 presets LWA par outil (Gros effets, Effets PAR, Mouvements, Allumage). Un pack en ajoute d'autres, dans les outils et dans l'assistant. Vos propres presets restent illimités.

1. Téléchargez le pack sur lwa-light.fr, page **Packs de presets** : le fichier se termine par **.lwapack**. Le **pack découverte** (8 presets) est offert, même pendant l'essai.
2. Sur l'**Accueil**, cliquez **Importer un pack de presets**, choisissez le fichier, puis **Ouvrir**. Le nom du pack s'affiche : il est installé sur cet ordinateur, une fois pour toutes.
3. Dans un outil, **Ajouter preset** : les presets du pack sont rangés avec les autres. L'assistant les propose aussi.

- Les packs sont rangés dans **Documents / LWA Light Controleur / Packs**. Le même pack importé deux fois remplace l'ancien.

- Un fichier modifié est refusé : chaque pack est signé par LWA.
- Un pack acheté reste dans votre espace perso sur lwa-light.fr ; le lien marche sur tous vos ordinateurs.
- Vos shows gardent tous leurs effets, même ouverts sur un ordinateur sans le pack.

## Spectacle

Écrit un show lumière à partir d'une bande son (fête de village, façade de Noël, spectacle de fin d'année).

1. Ajoutez une bande son (mp3, wav, ogg, flac) : un morceau = un tableau.
2. Le logiciel trouve le tempo et découpe le morceau en parties (calmes, montées, explosions), chacune avec un effet et les couleurs du thème.
3. Touchez une partie pour régler ambiance, effet, vitesse, sens, couleurs ; coupez ou fusionnez des parties.
4. **Écouter** joue le morceau avec l'aperçu. **Nouveau tirage** redistribue les effets. Réglez flashs blancs, stroboscope, douceur des transitions.
5. **Créer dans le show** envoie le spectacle dans le Show manager, où tout se peaufine à la main.

# 8. La régie

Le cadre Régie, créé par l'assistant, regroupe les boutons de sécurité du live.

| Bouton | Ce qu'il fait |
|---|---|
| Flash blanc contre | Blanc à fond sur le contre tant qu'on appuie |
| STOP TOUT EFFET | Arrête tous les effets ; la couleur des PAR reste |
| PAR sous dimmer | Allumé : les effets PAR restent sous le fader du contre (fader à 50 % = jamais plus de 50 %). La face reste libre. Éteint : l'effet passe par-dessus, à pleine puissance |
| Lyres sous dimmer | La même chose pour les lyres : mouvements, effets et allumage live restent sous le fader des lyres (fader à 50 % = allumage à 50 % au plus). Éteint : l'allumage passe par-dessus, à pleine puissance |
| Fade out / in | Un appui : fondu au noir. Un second : retour à l'identique. Reste allumé tant que le show est au noir |

Le bouton **FADE** de la barre du haut fait la même chose depuis n'importe quel onglet.

Pour créer ces boutons vous-même : mode modification, touchez un bouton, puis dans **Comportement à la pression** choisissez blocage dimmer PAR, blocage dimmer lyres ou fade. Pour un fade, la durée du fondu se règle juste en dessous (3 s si rien).

# 9. Tempo et synchro

Tout ce qui bouge suit un seul tempo général : effets PAR, gros effets, mouvements, allumages.

## Régler le tempo

- **TAP** : tapez 4 fois en rythme avec la musique.
- Les boutons à côté multiplient ou divisent le tempo : ×2 pour un refrain, ÷2 pour un passage calme.
- La molette le règle à la main, la croix le remet à zéro.
- Le bouton **BPM** de la barre du haut choisit la source automatique : générateur interne à BPM fixe, ou entrée audio (détection du tempo).

## Le bouton SYNC : qui donne le tempo

| Source | Usage |
|---|---|
| Interne | Vous, au tap tempo ou avec le BPM saisi |
| MIDI Clock | Un séquenceur (Ableton Live, Logic, Traktor) ou une boîte à rythmes. Choisissez l'entrée MIDI et activez l'envoi du MIDI Clock dans le logiciel source |
| Timecode MTC | Le show du Show manager démarre, s'arrête et saute avec le séquenceur, à l'image près |
| Pioneer Pro DJ Link | Reliez l'ordinateur au réseau des CDJ ou XDJ. Rien à régler sur les platines : tempo et temps forts arrivent seuls, le logiciel suit la platine qui joue |

Le réglage est gardé avec le show.

## Régler la vitesse d'un effet

La vitesse d'un effet se règle à trois niveaux : le tempo général, le TAP de son cadre de réglage fin, et pour les lyres la vitesse de leurs moteurs. Du plus général au plus précis :

### 1. Le tempo général (TAP)

Tous les effets suivent le tempo général tant que vous ne leur donnez pas le leur. Tapez 4 fois sur **TAP** en rythme avec la musique (raccourci **TAP** de la barre de gauche pour y aller), ou laissez Audio live, le MIDI Clock ou Pro DJ Link le donner. ×2 et ÷2 doublent ou divisent la vitesse de tout le show.

### 2. Le TAP du cadre de réglage fin

Chaque famille d'effets (effets PAR, gros effets, mouvements) a sa molette **Tempo (1 temps)** dans son cadre de réglage fin (la cible ⌖ y mène quand l'effet tourne). Tapez dessus en rythme

: seuls ces effets prennent ce tempo, le reste du show garde le tempo général. Les boutons 1/16 à 16 de la molette multiplient ou divisent la vitesse de ces seuls effets : 1/2 pour un effet deux fois plus lent, 2 pour deux fois plus rapide. La molette affiche ● **général** (elle suit le tempo général) ou ○ **local** (son propre tempo) : tourner la molette ou taper dessus la passe en local ; touchez son titre pour revenir au tempo général.

### 3. Lyres : les faders Vitesse P/T et le bouton PRIO

Les lyres ont un canal de vitesse de leurs moteurs pan / tilt : il adoucit ou accélère le trajet de la tête, sans changer le tempo de l'effet.

- Le fader **VITESSE P/T** de la console (un par modèle de lyre quand vous en avez plusieurs) règle cette vitesse pour tout le show. Fader en haut = rapide.
- Dans le cadre de réglage fin d'un mouvement ou d'un gros effet, le fader **Vitesse P/T** règle la vitesse propre à cet effet. Allumez son bouton **PRIO** : tant que cet effet tourne, sa vitesse passe devant le fader général ; à son arrêt, la vitesse générale reprend. PRIO éteint (« prio »), c'est le fader général qui commande.
- Une lyre qui « traîne » derrière le rythme : montez sa vitesse P/T. Des mouvements saccadés : baissez-la, ou ralentissez l'effet avec le TAP de son cadre.
- Si un modèle va à l'envers (fader en haut = lent), corrigez le sens dans Réglages projecteurs : les fiches ne le donnent pas toujours.

### 4. Lyres : les tours par cycle

Dans le cadre de réglage fin d'un gros effet avec des mouvements, la colonne **Tours / cycle** (une par groupe de lyres) choisit combien de fois la figure (cercle, huit, balayage…) est faite pendant un cycle de l'effet : **1/8 tour**, **1/4 tour**, **1/2 tour** pour un mouvement lent et ample, **1 tour**, **2 tours**, **4 tours** pour un mouvement rapide. Le bouton allumé montre la vitesse en cours. Les mouvements restent calés sur le tempo de la molette de l'effet : changer le tempo garde le même nombre de tours par cycle.

### 5. En Audio live

Les boutons ▼ **CALMER LE JEU** et **ACCÉLÉRER LE JEU** ▲ du panneau Audio live changent la vitesse des effets et la fréquence des changements d'un coup (chapitre 10).

En résumé : un effet trop rapide pour tout le show → tempo général ; un seul effet trop rapide → TAP ou 1/2 de son cadre ; une lyre trop brusque ou trop lente à suivre → Vitesse P/T (avec PRIO pour cet effet seulement) ; un mouvement qui fait trop ou pas assez de tours → Tours / cycle.

## AUTO TEMPO

Le bouton **AUTO TEMPO** de la molette **TEMPO GÉNÉRAL** écoute le son (la même entrée que l'audio live) et règle le tempo de tous les effets tout seul, sans piloter la lumière. Il lui faut quelques mesures de musique rythmée. Un **TAP** à la main reprend la main.

# 10. Audio live

Audio live fait jouer la lumière toute seule sur la musique : il écoute une entrée son, trouve le tempo et fait tourner vos effets.

## Allumer

Un clic sur **AUDIO LIVE** ouvre les réglages ; le rond à gauche l'allume ou l'éteint. Il passe devant ce qui tourne ; à l'arrêt, ou quand la musique s'arrête, tout revient comme avant.

## Les réglages

- **Style** de la soirée (rock, électro, bal, jazz…) : couleurs, énergie et tempo des effets.
- **Suivre la structure** : refrain plus fort, passage calme posé, break = noir puis coup de lumière.
- **Signal** : niveau du son reçu, seuil à partir duquel c'est de la musique, exigence de rythme, temps de silence avant de couper.
- **Lyres** : amplitude des mouvements (toujours dans le pad XY), réactivité de l'allumage, niveau mini. Gobos, prisme et zoom ne sont touchés que si vous le cochez dans le groupe (Gobos qui changent, Prisme sur les parties fortes, Jeu de zoom).
- **PAR** : source des effets (presets générés ou effets de votre console), réactivité, couleurs, vitesse, fréquence de changement d'effet.
- **Fin de musique** : retour en fondu vers une couleur douce. Accent sur le temps, dimmer qui suit le volume, envoi du tempo au tap tempo général.
- **Gros effets automatiques** : au retour du son après un break et au début du refrain, le module lance un de vos gros effets.
- **Setlist** : en résidence ou aux balances, cliquez **Apprendre** sur un morceau et faites-le jouer. Il retient son tempo et son énergie ; le jour J, il retrouve chaque morceau, même dans un autre ordre.
- **Entrée audio** (micro ou sortie de la table) et **sortie audio** pour les sons du show, tout en bas.

**Effet suivant** change d'effet tout de suite. Des boutons de console peuvent aussi piloter le module : on/off, effet suivant, morceau suivant.

## Calmer ou accélérer le jeu, et l'IA qui retient

En haut du panneau, **▼ CALMER LE JEU** et **ACCÉLÉRER LE JEU ▲** règlent d'un geste la vitesse des effets et la fréquence des changements (toutes les combien de mesures). La ligne dessous affiche la vitesse et le rythme en cours.

Cochez **IA : retenir Calmer / Accélérer pour chaque partie du morceau** : le module se souvient de vos corrections pour chaque partie (couplet, refrain, drop…) et les refait tout seul la fois

suivante (« IA : plus vif ici » ou « plus calme ici »). Tout se passe dans l'ordinateur, sans internet. **Oublier** (deux appuis) efface ce qu'il a appris.

# 11. Contrôleurs et télécommande

Chaque bouton, fader ou molette de la console se pilote depuis un contrôleur MIDI, une tablette OSC ou le clavier.

## Brancher le contrôleur

1. Branchez le contrôleur en USB **avant** d'ouvrir le logiciel (ou relancez le logiciel après l'avoir branché).
2. Onglet **Entrées / sorties**, touchez l'univers 1 : les boutons des côtés apparaissent.
3. À gauche, le bouton flèches (**Afficher les sources d'univers d'entrée**) liste les entrées : votre contrôleur y est, avec son nom (MIDI, puis le nom du modèle).
4. Glissez-le sur la partie gauche de l'univers : un fil jaune le relie. Le contrôleur et la sortie DMX peuvent être sur le même univers.
5. Bouton **P** (**Afficher les profils d'univers d'entrée**) : plus de quarante contrôleurs du commerce sont décrits (Akai APC, Novation Launchpad, Korg nano, Behringer X-Touch...). Glissez le vôtre sur l'entrée branchée : son nom s'affiche au-dessus. Le profil nomme chaque fader et bouton (« Fader 1 », « Bouton A3 ») au lieu d'un numéro de canal. La liste complète est sur lwa-light.fr, page Matériel.
6. Enregistrez le show : l'entrée et le profil sont gardés.




## Relier un bouton ou un fader (mappage)

1. Onglet **Console**, crayon (mode modification) ; touchez le bouton ou le fader à piloter.
2. À droite, onglet **Contrôles externes**, puis la prise avec un + (**Ajouter une entrée de contrôleur externe**) : une ligne s'ajoute et la baguette magique s'allume, le logiciel écoute.
3. Appuyez sur la touche (ou bougez le fader) du contrôleur : **Univers** et **Canal** se remplissent seuls. La baguette s'éteint.
4. Le clavier avec un + (**Ajouter une combinaison de touches**) relie une touche de l'ordinateur (par exemple Espace pour le stop). La flèche avec un + (**Sélectionner manuellement une source d'entrée**) choisit l'univers et le canal dans une liste, sans toucher au contrôleur.
5. Recommencez pour chaque commande, quittez le mode modification et essayez. Enregistrez : le mappage est gardé avec le show.




Un cadre se relie aussi : son **Contrôle** choisit quoi piloter (page suivante, page précédente, activation…). Pour enlever une commande, le – rouge au bout de sa ligne.

## Un contrôleur absent de la liste des profils

Il marche quand même : branchez-le comme plus haut, sans profil, et reliez chaque commande avec la baguette magique. Les commandes s'affichent alors par leur numéro de canal au lieu d'un nom. Pour lui donner des noms, le **+** au-dessus de la liste des profils crée un profil ; envoyez-nous aussi le nom du modèle (page Contact) pour qu'il soit ajouté.

## Les LED du contrôleur (retour)

Pour que les boutons du contrôleur s'allument comme ceux de la console : quand une entrée est branchée, un petit bouton **F** apparaît sous l'univers. Touchez-le : il passe au vert, et le logiciel renvoie l'état de chaque bouton au contrôleur. Il faut que le contrôleur ait aussi une sortie MIDI du même nom (c'est le cas de la plupart des contrôleurs USB). Les contrôleurs à LED de couleur (APC, Launchpad) prennent les couleurs prévues par leur profil.

## Réglages MIDI avancés

La clé à molette du panneau de gauche (**Ouvrir la configuration du module**) ouvre les réglages MIDI (fenêtre en anglais) : **MIDI Channel** (le canal écouté, de 1 à 16 ; laissez le réglage d'origine si tout répond), **Mode** (comment le retour est envoyé : Note Velocity, Control Change ou Program Change) et **Init Message** (un message envoyé au démarrage, que demandent certains contrôleurs pour passer en mode LED). **Refresh** relit la liste des appareils.

## Si le contrôleur ne répond pas

1. Il n'apparaît pas dans les entrées : fermez le logiciel, rebranchez le contrôleur, relancez. Un autre logiciel (DAW, éditeur du fabricant) peut le bloquer sous Windows : fermez-le.
2. Il apparaît mais rien ne bouge : vérifiez le fil jaune entre l'entrée et l'univers, puis le point d'activité de l'entrée, qui clignote quand on touche le contrôleur.
3. Le point clignote mais le bouton de la console ne réagit pas : refaites le mappage (baguette magique) ; vérifiez que le show a été enregistré après le mappage.
4. Les LED restent éteintes : bouton **F** allumé en vert, et sortie MIDI du contrôleur présente (voir plus haut).

## La télécommande

La télécommande pilote la console depuis un téléphone ou une tablette sur le même réseau. Chaque widget choisit dans ses propriétés sur quel onglet de la télécommande il apparaît. Elle donne aussi la liste d'adressage des projecteurs, et le calage du mapping.

**Sur Android**, l'application gratuite **LWA Télécommande** trouve l'ordinateur toute seule et ouvre la télécommande en plein écran ; elle se télécharge sur lwa-light.fr, page **Télécommande gratuite** (Android signale une application « inconnue » parce qu'elle ne vient pas du Play Store : la page explique comment l'installer). **Sur iPhone et iPad**, ouvrez l'adresse dans Safari puis **Partager**, **Sur l'écran d'accueil**. Pour relier un téléphone : menu, **Télécommande (téléphone, tablette)…**, tapez le code affiché.

# 12. Visualisation : 2D, 3D et LWA Vision

Trois façons de voir le show sans regarder la salle : la vue 2D, le simulateur 3D intégré, et LWA Vision pour un rendu réaliste.

## Vue 2D

Onglet **Projecteurs & fonctions**, bouton **2D** : le plan vu de dessus, léger pour un petit ordinateur. Les loupes en haut à droite zooment ; glissez un projecteur pour le placer.

## Simulateur 3D

Bouton **3D** : la scène avec lyres, washs, PAR, chacun à sa place. Tout ce que joue la console s'affiche en direct.

- Glisser dans le vide tourne la vue, la molette zoome.
- **Déplacer** : cliquez un projecteur et glissez-le (Maj = plusieurs). **Tourner** change son orientation.
- **Enregistrer un GIF** filme quelques secondes (durée et dossier réglables), pour montrer une idée ou illustrer un bouton.
- Le placement se fait dans l'assistant, étape Placement 3D, ou dans le simulateur avec le panneau Placer / scène : positions toutes prêtes (face, contre, latéral gauche ou droit, sol avant ou arrière, fond, centre) et curseurs pour les dimensions de la scène. Les latéraux sont dessinés sur leurs pieds. Un seul pont par emplacement (contre, face) : un projecteur déplacé reste accroché au pont de son emplacement. Tout est gardé avec le show.

## LWA Vision

Le rendu réaliste du show, pour préparer, pour la promo, les salons et les rendez-vous clients : le kit sur ses ponts avec la vraie puissance de chaque projecteur, les faisceaux dans la brume, gobos, prisme, zoom, strobe et blinders.

### L'ouvrir depuis le logiciel

1. Cliquez 👁 **VISION** dans le bandeau du haut. LWA Vision s'ouvre dans sa propre fenêtre (Chrome ou Edge, sans barre d'adresse) ; le bouton reste orange tant qu'il tourne.
2. Le logiciel ajoute tout seul une sortie Art-Net vers ce PC sur chaque univers du show, sans toucher à vos autres sorties. Le voyant de Vision passe au vert : **DIRECT ART-NET**.
3. Re-cliquez le bouton, ou fermez la fenêtre de Vision : Vision s'arrête et sa sortie Art-Net est retirée. Fermer le logiciel ferme aussi Vision. Clic droit sur le bouton : rouvrir la fenêtre.

Sous Windows, le pare-feu demande la première fois d'autoriser « Node.js » (le moteur de Vision) : autorisez-le. LWA Vision est compris dans les formules Live et Pro. Pour l'afficher sur un autre PC ou une tablette, ouvrez **http://<IP du PC>:8181/** dans son navigateur.

### Placer ses projecteurs

- **Placer** ouvre l'édition : glissez un projecteur, tournez-le, ou utilisez la vue de dessus. L'**aimant ponts** accroche un projecteur glissé près d'un pont.
- **+ Décor** : pont suspendu, pont sur pieds, portique, arche, tour, praticable, podium, écran LED… La longueur et la hauteur se règlent dans la barre. Aucun pont n'est créé tout seul : seuls ceux que vous posez existent.
- **Points d'accroche** (case cochée par défaut) : des points bleus à égale distance sur chaque pont, arche, tour, praticable ou podium. Cliquez un point (il passe orange), puis un projecteur : il s'y accroche dans le bon sens (suspendu sous un pont, tourné vers l'intérieur sur l'arche, face public sur une tour, debout sur un praticable). Le point passe au vert. Le nombre de points se règle dans la barre quand le décor est sélectionné ; Échap annule.
- **Placement libre** : Vision ne suit plus le plan du logiciel pour ce show ; vos projecteurs restent où vous les avez mis, même après être passé dans le logiciel. Décochez pour suivre de nouveau le plan.
- **Enregistrer** garde le placement du show. Le chemin du fichier s'affiche dans la barre ; le menu 📂 **Placements enregistrés** retrouve et recharge un placement.

### Tourner une vidéo de son show (🎬 Tournage)

Le tournage ne filme pas l'écran : il recalcule image par image une **démo enregistrée avec ● REC**, en haute qualité, puis l'enregistre en MP4. Il faut donc d'abord enregistrer votre show.

1. Lancez votre show depuis le logiciel : Vision affiche **DIRECT ART-NET**.
2. Cliquez ● **REC** dans la barre du bas, laissez jouer le temps voulu (30 s à 1 min), puis recliquez pour arrêter.
3. 🎬 **Tournage** → **Démo** : choisissez **votre enregistrement** (le plus récent). **Pas « Demo LWA »** : c'est la démo d'exemple, enregistrée sur un autre show ; rejouée sur vos projecteurs, elle donne une vidéo qui n'a rien à voir avec votre écran.
4. **Caméra** : **Caméra actuelle (fixe)** pour garder exactement votre vue ; **Montage** change de plan toutes les 4 s.
5. Choisissez le format (TikTok vertical, YouTube, carré, 4K), puis **Tourner la vidéo**. Un onglet s'ouvre avec une barre de progression : laissez-le ouvert jusqu'à 100 %.

La vidéo arrive dans votre dossier **Téléchargements**, et aussi dans le dossier **videos** de Vision (dossier des données du logiciel, sous-dossier **vision**).

Commandes : caméras Face, Face gauche, Face droite, Scène (touches 1 à 4) ; **Plan** pour le plan de scène (partagé avec l'assistant) ; **Auto** pour une visite automatique ; **Brume**, **Expo** et **Qualité** ; **REC** enregistre une démo jouée en direct, qui tourne ensuite en boucle sans console. **F** plein écran, **H** cache l'interface.

# 13. Mapping et Show manager

Le mapping projette des vidéos sur une façade ou un décor, zone par zone ; le Show manager cale tout sur une ligne de temps.

## Préparer la façade

1. Onglet **Mapping**. Allumez la **MIRE**, prenez la façade en photo au plus près du vidéoprojecteur, et chargez-la : vous dessinez directement sur le bâtiment.
2. **Caler** : posez les 4 points sur les 4 coins de l'image projetée visibles sur la photo, en commençant en haut à gauche, dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Ajoutez des **zones** : rectangle, cercle ou forme libre (cliquez les points du contour, puis Terminer). La **Baguette** suit seule une fenêtre, une porte ou une rosace ; tolérance plus haute = forme plus grande.
4. Posez une vidéo sur chaque zone. **Créer un masque** noircit ce qui ne doit pas être éclairé.
5. **Projeter la photo** vérifie le calage sur le bâtiment.

## Effets de façade (sans vidéo)

Calculés par le logiciel à la forme de la zone : rien à préparer ni à convertir.

## Projecteurs couleur

Posez vos PAR ou rubans LED sur la façade : ils prennent la couleur de la vidéo à leur point.

## Deux vidéoprojecteurs

Pour une façade trop large : l'image est partagée en deux avec une bande commune. Calez les deux projecteurs avec la MIRE (les deux lignes turquoise se superposent). **Recouvrement** : 15 à 20 % en général. **Gamma** : montez-le si la bande commune est plus claire, baissez-le si elle est plus sombre (2,2 pour la plupart).

## Calage depuis le téléphone

Cochez **Autoriser le calage depuis le téléphone**, ouvrez l'adresse affichée et tapez le code (ou bouton CALAGE de la télécommande). Devant la façade : touchez un coin de zone et poussez-le au pixel près, allumez la MIRE, annulez un geste. Le téléphone doit être sur le même réseau. Nouveau code à chaque ouverture ; fermeture seule après 30 minutes sans geste.

## Illumination autonome

Le logiciel tourne seul, sans régisseur (mairie, monument, vitrine). Chaque **plage horaire** lance une fonction les jours choisis, à heure fixe ou au coucher du soleil (avec décalage). Quand

deux plages se chevauchent, la plus récente passe devant. Options : lancer LWA au démarrage du PC sur ce show, allumer la sortie du mapping seule, noir hors vidéo. Après une coupure de courant, réglez le BIOS du PC pour qu'il redémarre seul.

## Show manager

Une ligne de temps : bande son, couleurs, effets, enchaînements et flashs, chacun sur sa piste. L'outil Spectacle y envoie ses shows. Déplacez ou allongez un bloc, changez ses couleurs ou son effet ; **Lecture** vérifie. Un temps tapé (12.5 ou 1:02.5) puis Entrée saute à cet instant. En synchro MTC, le show suit le séquenceur.

# 14. Programmer à la main : les fonctions de base

Sous les outils LWA, le logiciel garde tout le moteur d'une console lumière classique : scènes, chasers, séquences, collections, EFX, matrices RVB, scripts, audio et vidéo. L'assistant et les outils créent ces fonctions pour vous ; vous pouvez aussi les faire à la main, les retoucher et les relier à la console, comme sur une console lumière classique.

## Afficher les fonctions classiques

Par défaut, seuls les outils LWA sont visibles. Menu principal, **Fonctions classiques : cachées** : un clic les affiche, et le choix est gardé d'un lancement à l'autre. Dans l'onglet **Projecteurs & fonctions**, la liste des fonctions montre alors tout ce que contient le show, rangé par type et par dossier. **Ajouter une fonction** propose chaque type ; un double-clic sur une fonction ouvre son éditeur.

## Les fonctions en un coup d'œil

| Fonction | Ce que c'est | Exemple |
|---|---|---|
| Scène | Des valeurs fixes sur des canaux : un « état » de la lumière | Les PAR face en ambre à 70 % |
| Chaser | Des fonctions jouées l'une après l'autre | 4 scènes de couleur qui tournent au tempo |
| Séquence | Un chaser dont chaque pas est une scène des mêmes projecteurs, réglée sur place | Un chenillard sur 8 PAR |
| Collection | Plusieurs fonctions lancées ensemble | Couleur + mouvement + strobe sur un seul bouton |
| EFX | Un mouvement de lyres dessiné par une forme | Un cercle ou un huit sur les lyres spot |
| Matrice RVB | Une animation sur une grille de projecteurs RVB | Un arc-en-ciel qui défile sur des barres LED |
| Script | Des commandes pas à pas | Allumer, attendre 2 s, lancer un chaser |
| Audio, Vidéo | Un fichier son ou vidéo joué par le show | L'intro musicale, une vidéo sur un écran |
| Spectacle | Une timeline où l'on pose des fonctions | Un show calé sur une bande son (section 13, Show manager) |

### Deux règles à connaître

- Une fonction ne touche que les canaux qu'elle contient : le reste continue comme avant.
- Deux fonctions sur le même canal : pour l'intensité, la plus haute gagne (HTP) ; pour la couleur, la position, le gobo, la dernière lancée gagne (LTP).

### Scène

1. **Ajouter une fonction**, **Scène**. Ajoutez les projecteurs concernés.
2. Activez les canaux que la scène doit tenir : seuls les canaux activés sont joués.
3. Réglez les valeurs avec les faders, la roue de couleurs ou le pad de position. L'aperçu joue en direct sur vos projecteurs.
4. Donnez un **fondu d'entrée** et un **fondu de sortie** si la scène doit arriver en douceur.

Plus rapide : réglez la lumière à la console, puis l'**appareil photo** de la barre du haut capture l'état dans une nouvelle scène. **Projos identiques** (en bas de l'éditeur) règle d'un seul geste tous les projecteurs du même modèle.

### Chaser

1. **Ajouter une fonction**, **Chaser**, puis ajoutez les pas : chaque pas est une fonction, le plus souvent une scène.
2. Pour chaque pas : **fondu d'entrée**, **maintien**, **fondu de sortie**. Les durées peuvent être communes à tous les pas ou propres à chacun.
3. Choisissez l'ordre : en boucle, une seule fois, aller-retour ou aléatoire, et le sens.
4. Les durées se règlent en secondes ou en temps musicaux : en temps, le chaser suit le tempo général (section 9).

### Séquence

Une séquence est un chaser fait d'une seule liste de projecteurs : chaque pas est une version de la même scène, et on règle ses valeurs directement dans la séquence. C'est le plus simple pour un chenillard ou un aller-retour sur une rangée de PAR.

### Collection

Ajoutez des fonctions : elles démarrent toutes ensemble et s'arrêtent ensemble. Pratique pour lancer un tableau complet (couleur, mouvement, gobo, effet) depuis un seul bouton.

### EFX

Choisissez les lyres, puis la forme : cercle, huit, ligne, losange, carré, Lissajous, entre autres. Réglez la largeur, la hauteur, le centre, la rotation et la vitesse. Les lyres peuvent bouger ensemble, décalées l'une après l'autre, ou en miroir. L'outil **Mouvements** (section 7) fait la

même chose avec un aperçu et des presets tout prêts : gardez l'EFX pour un dessin très précis.

### Matrice RVB

Une matrice a besoin d'un **groupe de projecteurs** posé sur une grille (onglet **Projecteurs & fonctions**, groupes). Choisissez ensuite l'animation (plein, chenillard, vague, arc-en-ciel, texte, image, aléatoire…), les couleurs de départ et d'arrivée et la vitesse. L'outil **Effets PAR** (section 7) couvre la plupart des cas avec un aperçu.

### Script, audio et vidéo

- **Script** : une liste de commandes exécutées dans l'ordre : lancer ou arrêter une fonction, attendre, régler un canal.
- **Audio** : un fichier son, avec fondus d'entrée et de sortie ; la carte son se choisit dans **Entrées / sorties**.
- **Vidéo** : un fichier vidéo sur l'écran de votre choix, en plein écran ou en fenêtre. Pour une façade, le Mapping (section 13) va beaucoup plus loin.

### Relier une fonction à la console

1. Passez la console en mode modification (section 6) et ajoutez un **bouton** ou un **fader**.
2. Dans les propriétés du bouton, choisissez la fonction et le comportement : appui pour allumer / éteindre, ou flash tant qu'on appuie.
3. Un fader en mode lecture règle l'intensité d'une fonction : 0 l'arrête, en haut elle joue à fond.
4. Pour un théâtre ou un spectacle écrit, le **Séquenceur** (dans la liste du + de la console) joue un chaser pas à pas avec une touche GO.

Chaque bouton ou fader se relie aussi à une touche du clavier ou à un contrôleur MIDI (section 11).

# 15. Sauvegarde et dépannage

## Où sont vos fichiers

Vos shows sont là où vous les enregistrez. Les packs de presets sont dans **Documents / LWA Light Controleur / Packs** ; vos presets perso s'ouvrent avec **Ouvrir le dossier** dans chaque outil ; le journal d'erreurs est dans le dossier **LWA Light Controleur / Journal** des données de l'ordinateur.

## Sauvegarde

- **Ctrl+S** enregistre le show. Les shows sont chiffrés : seuls LWA Light Contrôleur et LWA Vision les lisent ; les anciens shows en clair s'ouvrent toujours.
- **Sauvegarde de secours** : après un plantage ou une coupure, le logiciel rouvre le dernier show enregistré et remet la console comme elle était (faders, couleurs en cours). Les changements faits depuis le dernier enregistrement sont dans une copie écrite 30 secondes après chaque changement, NomDuShow.autosave.qxw, à côté du show : ouvrez-la, puis Enregistrer le projet sous... avec le nom habituel. Un show jamais enregistré ne se récupère pas : enregistrez dès le début.
- **Importer depuis le projet** (menu principal) reprend des éléments d'un autre show.

## Transporter un show sur une clé USB

Copiez vos fiches perso dans le même dossier que le show : à l'ouverture, le logiciel les trouve tout seul. Le fichier de chaque fiche doit s'appeler **Marque-Modèle.qxf**, avec des tirets à la place des espaces, par exemple `ALGAM-MV430Z.qxf`.

Si une fiche manque sur le PC, un bandeau l'indique à l'ouverture, avec le nombre de projecteurs concernés. Ces projecteurs marchent alors comme de simples dimmers, et les effets des outils qui les utilisent ne peuvent pas être modifiés. Rien n'est perdu : le show garde leur vrai modèle, même si vous l'enregistrez. Installez la fiche (ou copiez-la à côté du show), puis rouvrez le show.

## Dépannage

| Problème | À vérifier |
|---|---|
| Rien ne s'allume | La sortie est sur l'univers ; câble, terminaison, adresses ; fader du groupe et blocage dimmer |
| Le voyant de l'interface clignote, rien ne s'allume | Clé à molette des Entrées / sorties : type Pro RX/TX pour une Enttec Pro (« FT245R » sur Mac) |
| L'interface USB n'apparaît pas | Débranchez-la et rebranchez-la : elle est reconnue à chaud |

| Problème | À vérifier |
|---|---|
| Un PAR affiche une mauvaise couleur | Outil Couleurs, bouton Canaux |
| Une lyre part à l'envers | Outil Mouvements, inverser ou pan/tilt à l'envers |
| Le faisceau va dans le public | Limites du pad XY |
| L'effet ne dépasse pas un certain niveau | PAR ou lyres sous dimmer allumé : montez le fader ou éteignez le blocage |
| Tout est au noir | Bouton FADE ou Fade out / in allumé : rappuyez |
| Le contrôleur ne répond pas | Le brancher avant le lancement ; entrée glissée sur l'univers ; mappage |
| Ordinateur lent | Mode Éco, Anim : aucune, vue 2D plutôt que 3D |

## Aide

Une question, un bug, un projecteur manquant : page **Contact** sur lwa-light.fr. Les tutos vidéo sont sur la page Tutos. Un problème à régler tout de suite : l'assistant de dépannage, lwa-light.fr/aide.html, vous guide pas à pas.

# 16. Toutes les petites fonctions à connaître

Ces raccourcis font gagner beaucoup de temps en préparation comme en live ; ils sont rangés ici par endroit du logiciel.

## Pour le live

- **FADE** (barre du haut) : fondu au noir de tout le show en 3 s, couleurs et positions gardées. La touche devient **FADE IN** : un appui ramène la lumière à l'identique. Aussi en bouton de console (comportement **Fade**, durée réglable) et dans Contrôles rapides (**FADE OUT / IN**).
- **Flash blanc** : blanc à fond tant qu'on appuie. Dans la régie de l'assistant (**FLASH BLANC CONTRE**) ou, pour n'importe quels projecteurs, avec l'outil Contrôles rapides (**FLASH BLANC**, en mode FLASH).
- **STOP TOUT EFFET** arrête tous les effets ; la couleur des PAR reste. Le chiffre sur la touche STOP = nombre d'effets en cours.
- Bouton « Stop tout » de console : **Stop tout : remettre ces faders à zéro** (avec **Cocher les faders "dimmer"**) et **Fin de morceau : garder ces cadres** (coupe toutes les animations sauf celles lancées depuis les cadres cochés).
- **PRIO** sur le fader Vitesse P/T du réglage fin d'un mouvement : PRIO allumé, ce mouvement passe devant la vitesse pan / tilt générale ; elle reprend à son arrêt.
- Molette de tempo ● **général** / ○ **local** : toucher le titre bascule ; tourner la molette passe en local.
- **PARC 7/8** : la touche PARC montre combien de projecteurs sont présents ce soir.
- Bouton **téléphone** de la barre du haut : appairer une télécommande ; le voyant compte les appareils connectés.

## Pour régler la console vite

- **Fader rapide des lyres** (propriétés d'un fader) : **Zoom des lyres** ou **Vitesse des lyres**, un clic et le fader pilote le zoom ou la vitesse pan / tilt de toutes les lyres, dans le même sens pour toutes.
- **Cocher aussi** (propriétés d'un fader en mode niveau) : **Seulement ce projecteur**, **Même nom (PAR PONT 1, 2, 3…)** ou **Même modèle**. Un canal coché sur un projecteur se coche sur tous les autres d'un coup.
- Le pourcentage d'un fader suit sa course réelle : limité à 0-127, il affiche 100 % en haut.
- **Animation du bouton** quand il est allumé : **Respire**, **Clignote**, **Balayage lumineux**, **Contour arc-en-ciel** ; réglage général avec **Anim**.
- Un widget déplacé va dans le cadre sous la souris ; la page défile près des bords.
- **Ctrl+Z / Ctrl+Y**, **Suppr**, **Vider la console** (projecteurs et plan gardés).
- Pad XY : **Mode joystick** pour le joystick de la BLAST (il donne une vitesse et revient au centre sans ramener les lyres), **Course complète à fond en**.

- Le bouton **ASSISTANT** n'apparaît que si la console a été faite avec l'assistant.
- **Aperçu 3D** (liste des widgets, bouton **+**) : une « télé » du simulateur dans la console, réglable en largeur et hauteur comme un cadre. Elle montre en direct ce que joue la console ; on ne déplace rien dedans.

## Dans les scènes et le parc

- **Projos identiques** (éditeur de scène, icône en bas) : chaque canal activé ou réglé sur un projecteur l'est aussi sur tous les projecteurs du même modèle de la scène, d'un seul geste. L'icône voisine copie les valeurs sélectionnées sur tous les projecteurs du même type.
- **Réordonner et réadresser les projecteurs** (flèche 1-9 de la barre des vues) : glissez pour changer l'ordre, choisissez univers, départ et canaux libres ; les adresses se recalculent (alerte « DÉPASSE 512 ! »). Rien ne change avant **Appliquer**.
- **Échanger deux canaux** (Console simple, ⇄ sous chaque canal) : pour une fiche qui inverse deux canaux ; cliquez la flèche d'un canal puis celle d'un autre.
- Matrice RVB : canaux blanc, ambre et UV pour les PAR qui en ont, code couleur, % RVB, copier / coller la couleur.

## Assistant

- Étape 2 : **Remettre à sa place** et **Tout replacer auto**. Changer le rôle d'un PAR (contre, face, latéral) change aussi sa place, et le simulateur suit.
- Étape 3 : **Couleurs perso** (partagées avec l'outil Couleurs) ; **Compléter la fiche de la lyre** ouvre directement l'éditeur.
- Console créée : cadre **DIMMERS** avec un curseur par groupe et par modèle, plus **MASTER GÉNÉRAL** ; ZOOM et VITESSE P/T dans le même sens pour toutes les lyres.
- Bouton plein écran en haut de l'assistant.

## Audio live

- **Aide l'outil : on est dans…** : **Auto** / **Refrain** / **Drop** / **Solo**. Appuyez sur Refrain pendant le premier refrain : il est reconnu tout seul quand il revient.
- **Ton parc, groupe par groupe** : amplitude, vitesse des têtes, allumage, jeu de zoom, gobos qui changent, prisme sur les parties fortes, et la couleur : **Couleurs auto** / **Couleur du show** / **Couleur choisie** (pour les lyres à roue, les couleurs de leur roue).
- **PAR : d'où viennent les effets** : **Générés** / **Effets du show** / **Mélange des deux**.
- **Quand la musique s'arrête** : **Comme avant** / **Repos si c'était noir** / **Lumière de repos**.
- Setlist : style, BPM, binaire / ternaire par morceau, **Re-apprendre**, **Passer au morceau suivant tout seul**.
- Indicateurs TEMPO, RYTHME, MESURE, MUSIQUE, PARTIE ; bouton pour agrandir le panneau.

## Tempo et synchro

- Timecode MTC : **Show qui suit**, **Début du show à** avec **Caler ici** (le timecode actuel devient le début du show).
- Pioneer DJ Link : **Platine suivie** : automatique (celle qui joue) ou platine 1 à 4.

## Mapping

- **SORTIE** / **SORTIE ON** allume la sortie vers le vidéoprojecteur. **VIDEO GPU / VIDEO CPU** (redémarrage nécessaire).
- Zones : **Dupliquer**, Ctrl+C / Ctrl+V / Ctrl+D, **Grille** 3×3 à 6×6 pour épouser une colonne ou une voûte.
- Blocs : départ, durée, fondus, en boucle ou sans fin, opacité ; **Remplacer** garde zone, début, durée et fondus ; **Suppr** efface.
- Effets de façade sans vidéo (contours, fenêtres, neige, feu, vagues, texte, logo…) et **packs d'effets** en option : Noël / hiver, Patrimoine / église, Fêtes / 14 juillet, Halloween / nature (en filigrane tant que le pack n'est pas activé).
- Projecteurs couleur : **+ Projos**, **Aligner**, **Dimmer**, **Lissage**, **Clignote**, **Noir hors vidéo**.
- Show manager : la piste **MAPPING VIDÉO** ; un double-clic sur son bloc rouvre la page Mapping.

## Le logiciel

- Page **Accueil** au lancement : assistant, nouveau / ouvrir / récents, toutes les tuiles des outils (Mapping et Spectacle en BETA), **Importer un pack de presets**, et le numéro de version (aussi dans **À propos**).
- **Langue** : Français, English, Deutsch, Español, Italiano. Un show se relit dans n'importe quelle langue.
- Sur Mac : Cmd au lieu de Ctrl, la touche delete supprime.
- Entrées / sorties : **Entrée** (ce qu'écoute Audio live) et **Sortie** (sons du show), **Relire les cartes son**.
- Simulateur : la vue **3D** ouvre le simulateur LWA, léger, pensé pour tourner pendant le show.
- Après un plantage, un bandeau propose d'ouvrir le dossier du journal pour nous envoyer `journal-precedent.log` (page Contact). Le journal est rangé dans le dossier **LWA Light Controleur / Journal** des données de l'ordinateur.
- **Licence…** (menu principal) : état de l'essai ou de la formule, code du poste (bouton Copier, pour le coller sur la page Activer sans internet du site), **Activer** avec la clé (internet une seule fois) ou **Importer un fichier de licence…** (sans internet), désactivation du poste. Pendant l'essai, tout est ouvert ; après 20 minutes, toutes les 10 minutes, la lumière s'éteint 5 s et les lyres se figent, puis tout remonte en 3 s (« pause démo »).