MANUEL D’UTILISATION · RÉGIE SON & LUMIÈRE 3.11

Spectacle de la colo

Des choix des enfants au dernier salut.

Édition du 1 novembre 2026 · 71 fiches pratiques · Lecture en ligne et PDF A4

MANUEL D’UTILISATION · 71 FICHES PRATIQUES

Sommaire

Préparer, emporter et jouer le spectacle.

01 Se repérer : préparer, emporter, jouer 3

02 Je débute : préparer mon premier spectacle 4

03 Trouver une réponse dans le manuel 5

04 Ouvrir la bonne colo et utiliser la démo 6

05 Renseigner les choix des enfants 7

06 Adapter les agrès et imprimer les groupes 8

07 Construire la première conduite 9

08 Modifier un numéro et ses consignes 10

09 Restaurer un numéro depuis la corbeille 11

10 Choisir le matériel de chaque numéro 12

11 Préparer et imprimer la fiche plateau 13

12 Scinder et réunir des numéros 14

13 Ordre des passages, entractes et backline 15

14 Lire les alertes et savoir si c’est enregistré 16

15 Importer des morceaux MP3 17

16 Affecter et écouter la musique d’un numéro 18

17 Régler le volume et le passage d’un morceau 19

18 Voir la musique et poser des repères 20

19 Précharger les prochains sons 21

20 Classer et entretenir la bibliothèque musicale 22

21 Comprendre le plan des 20 PAR 23

22 Créer sa première ambiance fixe 24

23 Créer des animations et régler les fondus 25

24 Essayer Aller-retour et Gauche / droite 26

25 Préparer et déclencher un fondu de sortie 27

26 Créer un chenillard étape par étape 28

27 Changer la vitesse du chenillard en direct 29

28 Découvrir l’éditeur de montage lumière 30

29 Créer deux façades directement sur les pistes 31

30 Assembler des scènes déjà enregistrées 32

31 Déplacer, superposer et régler les fondus 33

32 Repérer les superpositions et les priorités 34

33 Enregistrer, réutiliser et jouer un montage 35

34 Lier un montage lumière à la musique du numéro 36

35 Jouer un montage synchronisé et reprendre la main 37

36 Constituer une bibliothèque de scènes 38

37 Restaurer une scène depuis la corbeille 39

38 Affecter et ajuster les lumières par numéro 40

39 Vérifier et actualiser une copie de scène 41

40 Versions de régie et commandes avancées 42

41 Prévoir les durées et les changements de plateau 43

42 Suivre les passages et le temps du spectacle 44

43 Les commandes de la régie son & lumière 45

44 Régler l’entrée et la sortie des musiques 46

45 Enchaîner deux musiques : à la suite ou en fondu croisé 47

46 Déclencher un numéro, puis ses changements 48

47 Configurer les 8 boutons du pad 49

48 Jouer et réutiliser les pads 50

49 Équilibrer musique et bruitages, arrêter un pad 51

50 Lire le niveau audio du spectacle 52

51 Mode spectacle : tout garder à portée de main 53

52 Emporter le spectacle complet sur le Mac 54

53 Ouvrir la copie locale et faire le premier essai 55

54 Relier la régie locale à QLC+ 56

55 Réagir à une liaison QLC+ interrompue 57

56 Consulter le journal de la régie 58

57 Retrouver QLC+ avec un raccourci du Bureau 59

58 Choisir le mode DMX : 4 ou 8 canaux 60

59 Adresses des 20 PAR : repère d’installation 61

60 Tester les PAR un par un 62

61 Vérifier avant spectacle, pas à pas 63

62 Démarrer et terminer une représentation 64

63 Choisir la bonne sauvegarde 65

64 Récupérer un JSON sans créer de doublons 66

65 Garder et récupérer un point de retour 67

66 Ramener les réglages du Mac dans l’administration 68

67 Un exercice complet avec la colo de démonstration 69

68 Dépanner la préparation et le son 70

69 Dépanner la connexion et les lumières 71

70 La fiche à garder près de la régie 72

71 Lexique, impression et références 73

FICHE 01 · PRENDRE SES REPÈRES

Se repérer : préparer, emporter, jouer

Ce manuel décrit **Spectacle de la colo**, régie **3.11**. Les noms en gras correspondent aux commandes à chercher à l’écran. Les exemples sont fictifs.

La rubrique s’ouvre sur **Vue d’ensemble**. Dans la régie, le bandeau identifie la colo, le spectacle, la **Version de régie** et **Administration** ou **Copie locale**. La copie affiche sa date d’export ; elle ne reçoit pas les changements du site. Relis aussi l’état d’enregistrement.

Entrée	Ce que tu y fais
Vue d’ensemble	Voir l’avancement et retrouver les bibliothèques et la liste de matériel.
1 · Enfants & agrès	Renseigner les choix et préparer les groupes.
2 · Numéros & son	Organiser les numéros, artistes, matériel, consignes et MP3.
3 · Lumières	Affecter les lumières par numéro, retrouver la bibliothèque ou créer.
4 · Emporter	Vérifier les fichiers et télécharger le spectacle complet.
Répéter / jouer	Piloter musique, lumières et huit boutons d’effets depuis une seule régie.

Toujours savoir quoi faire ensuite

Le titre indique l’étape actuelle. Les liens **Continuer** mènent à la suivante ; tu peux aussi revenir librement par le bandeau. **Aide pour cette étape** ouvre la fiche adaptée. **Aide & recherche** ouvre le manuel complet.

> **Préparer et jouer**
>
> La préparation ne démarre pas automatiquement les lumières ni la musique. Les départs se font par les boutons explicites de test ou de régie. Sur le Mac, QLC+ reste ouvert en arrière-plan.

Les bibliothèques musicales et lumière et la liste de matériel restent communes aux vraies colos. La démonstration possède désormais ses propres copies, personnelles au compte administrateur.

FICHE 02 · PRENDRE SES REPÈRES

Je débute : préparer mon premier spectacle

Pour un premier essai, choisis la colo de démonstration et prépare un seul numéro. Tu pourras compléter le spectacle ensuite.

01 Dans **Vue d’ensemble**, vérifie la colo et donne éventuellement un titre au spectacle.

02 Dans **1 · Enfants & agrès**, renseigne au moins un choix pour les enfants concernés. Attends la confirmation d’enregistrement.

03 Dans **2 · Numéros & son**, clique sur **Créer depuis les choix**, ou **Ajouter un numéro**. Ouvre **Modifier le numéro** pour les artistes, le matériel et les consignes.

04 Sur la carte du numéro, utilise **Choisir une musique**. Importe ton MP3 dans la bibliothèque si nécessaire, puis affecte-le. **Écouter** permet de le vérifier.

05 Dans **3 · Lumières → Par numéro**, clique sur **Ajouter une lumière** sous ce numéro. Vérifie sa destination dans la bibliothèque, puis **Ajouter au numéro**.

06 Pour créer ta propre ambiance : **Créer / modifier → Nouvelle scène vide**, règle les PAR puis **Enregistrer dans la bibliothèque**. Pour des pistes temporelles, choisis **Nouveau montage lumière**. Reviens ensuite l’ajouter au numéro.

07 Dans **Répéter / jouer**, sélectionne ton numéro et essaie ses départs. Le choix du numéro ne lance rien. **Mode spectacle** regroupe les commandes pour la représentation.

08 Dans **4 · Emporter**, vérifie les fichiers, télécharge le ZIP, décompresse-le sur le Mac puis ouvre **Regie-Uto-Pistes.html**.

> **Pour le tout premier essai**
>
> Tu peux préparer et simuler sans QLC+. Pour commander les vrais projecteurs, il faut ensuite connecter QLC+, activer l’envoi et quitter le noir. Fais un essai réel de l’installation avant la représentation.

FICHE 03 · PRENDRE SES REPÈRES

Trouver une réponse dans le manuel

01 Clique sur **Aide & recherche** dans la rubrique Spectacle de la colo.

02 Dans **Rechercher dans le manuel**, saisis un ou plusieurs mots : par exemple « fondu sortie », « quantité », « MP3 », « montage » ou « QLC ». Les accents et les majuscules ne sont pas nécessaires.

03 Lis le nombre de fiches trouvées. Les résultats affichent le titre et un court extrait. Clique sur le titre pour ouvrir la procédure dans la même page.

04 Clique sur **Effacer** ou appuie sur **Échap** dans le champ pour revoir toutes les fiches. Le sommaire suit le filtre.

Choisir les bons mots

La recherche ignore les petits mots de liaison et reconnaît « je n’ai plus de son », « fade out » et « fade in ». Commence par un terme simple, puis ajoute un deuxième mot pour préciser. Si rien ne correspond, retire un mot.

L’aide au bon endroit

Aide pour cette étape ouvre directement la fiche adaptée à l’écran. Le lien **Je débute : le pas à pas** de la vue d’ensemble donne un parcours court pour le premier spectacle.

Sur le Mac, sans Internet

Le spectacle complet contient **Guide-du-spectacle.html**, avec la même recherche, et **Manuel-du-spectacle.pdf**. Conserve-les près de Regie-Uto-Pistes.html. Les références externes du manuel nécessitent Internet.

Imprimer

Le bouton **Télécharger le PDF** fournit tout le manuel, même si une recherche est active. Dans le lecteur PDF, utilise **Cmd + F** pour chercher puis **Cmd + P** pour imprimer les pages utiles. L’impression de la page web conserve également toutes les fiches.

> **Si la recherche ne réagit pas**
>
> Le sommaire et le texte restent consultables sans JavaScript. Utilise Cmd + F dans le navigateur ou le PDF pour retrouver un mot.

Pour les nouveaux outils, cherche par exemple **passage musique**, **volume**, **arrêter pad**, **test PAR** ou **fiche plateau**. Les fiches correspondantes donnent le chemin et les étapes.

Pour faire suivre une lumière au morceau, cherche **synchronisation**, **synchro** ou **lier montage**. Les deux fiches expliquent la préparation et les commandes pendant le jeu.

Pour reprendre ton travail, cherche **import**, **doublons**, **point de retour** ou **récupérer JSON**. Les fiches expliquent le choix des éléments et les limites de la récupération.

En cas de coupure, cherche **QLC ne répond plus**, **liaison perdue** ou **journal**.

Pour une suppression par erreur, cherche **numéro supprimé**, **scène effacée** ou **corbeille**.

Pour préparer les moments utiles d’un morceau, cherche **repères musique**, **forme d’onde** ou **waveform**.

Pour préparer le déroulement, cherche « durée prévue », « changement plateau », « chronomètre », « retard » ou « sauté ».

FICHE 04 · PRENDRE SES REPÈRES

Ouvrir la bonne colo et utiliser la démo

01 Connecte-toi à l’administration avec un compte ayant accès à **Spectacle de la colo** et à la colo concernée.

02 Ouvre **Spectacle de la colo**. Si une autre colo s’affiche, clique sur **Changer de colo**.

03 Dans **La colo**, sélectionne le séjour souhaité, puis **Ouvrir cette colo**. Vérifie son nom avant toute saisie.

04 Si tu veux nommer le spectacle, clique sur **Ajouter un titre au spectacle**, ou sur la commande de modification du titre. Saisis le titre puis clique sur **Enregistrer le titre**.

> **Résultat attendu**
>
> Les enfants, les choix et la conduite correspondent à la colo sélectionnée. Le titre du spectacle est facultatif. Sa modification nécessite son propre bouton d’enregistrement.

S’entraîner sans modifier les inscriptions

La liste propose **Colo de démonstration · 40 enfants fictifs**. Elle fournit des choix et une conduite d’exemple pour t’exercer. Cette démonstration est personnelle au compte administrateur et ne crée pas de vrais dossiers d’inscription.

Les indications telles que « Exemple · piste 01 » sont des textes : les morceaux doivent encore être importés et affectés. Le nombre de passages peut évoluer selon tes manipulations.

Réinitialiser la démonstration

Réinitialiser la démonstration recrée les choix, la conduite d’exemple et la backline. Les numéros actuels vont dans sa corbeille ; les choix et la backline précédents sont remplacés après confirmation. Les bibliothèques de démo, ses MP3, son matériel et ses versions lumière restent conservés. Les agrès personnels sont gardés désactivés pour les anciens numéros. Vérifie les associations lumière aux nouveaux numéros. Si la corbeille manque de place, la réinitialisation est refusée.

> **Un espace personnel pour essayer**
>
> La démo est isolée : **musiques, catégories, matériel, scènes et conduites** lui appartiennent. À sa première ouverture après cette mise à jour, les musiques et le matériel existants sont copiés une seule fois pour conserver les anciens essais. Les ajouts, renommages et suppressions suivants ne modifient pas les vraies colos, ni la démo d’un autre compte.

FICHE 05 · 1 · ENFANTS & AGRÈS

Renseigner les choix des enfants

Les enfants affichés proviennent des dossiers transmis et actifs de cette colo. Un dossier encore en cours de validation peut donc déjà apparaître. Un brouillon non transmis, une liste d’attente, un dossier annulé ou refusé ne fournit pas un participant actif à cette préparation.

01 Dans **Enfants & agrès**, choisis la vue **Par enfant**.

02 Utilise **Rechercher un enfant** pour retrouver une personne. Le filtre **À décider seulement** permet de te concentrer sur les choix incomplets.

03 Dans sa ligne, choisis un premier **Agrès**. Le deuxième choix est facultatif : utilise **Deuxième agrès · facultatif** si nécessaire.

04 Attends la confirmation d’enregistrement avant de poursuivre rapidement sur plusieurs lignes.

05 Passe à **Par agrès** pour voir les groupes que ces choix dessinent. Tu peux revenir à la vue par enfant à tout moment.

Un, deux ou exceptionnellement plusieurs agrès

Un seul agrès suffit. Les deux choix ne représentent pas un classement de préférence. Ils doivent être différents. **À décider** laisse le premier choix vide ; **Aucun deuxième agrès** retire le second.

Pour un enfant qui participe à plus de deux agrès, coche **Autoriser plus de deux agrès**, puis complète les sélecteurs supplémentaires. Pour retirer cette exception, enlève d’abord les choix au-delà de deux, puis décoche la case.

> **Les choix ne sont pas encore les numéros**
>
> Choisir « Trapèze » pour un enfant ne l’ajoute pas automatiquement à un numéro déjà créé. Il faudra préparer les numéros à partir des choix, ou l’affecter à un numéro existant.

Lire les compteurs

Choix renseignés compte les enfants ayant au moins un choix. **À décider** aide à repérer ceux sans choix. **Numéros préparés** compte les numéros de spectacle, sans compter les entractes. Une recherche à l’écran ne constitue pas une modification des données.

FICHE 06 · 1 · ENFANTS & AGRÈS

Adapter les agrès et imprimer les groupes

Modifier les agrès proposés pour cette colo

01 Clique sur **Agrès proposés**.

02 Coche les agrès proposés pour ce séjour. Décoche ceux qui ne sont pas proposés.

03 Corrige un nom si nécessaire. Pour une nouvelle discipline, utilise **+ Ajouter un agrès**, puis donne-lui un nom distinct.

04 Enregistre la fenêtre. Vérifie ensuite les choix des enfants et les éventuelles alertes.

La liste accepte jusqu’à 80 agrès. Un nom doit être unique. Désactiver un agrès ne supprime pas les choix ni les numéros qui l’utilisaient déjà : ces références restent visibles pour que tu puisses les corriger consciemment.

> **Changer le nom ne réécrit pas tout**
>
> Un titre de numéro est un texte indépendant. Après avoir renommé un agrès, vérifie aussi les titres des numéros et les consignes déjà rédigées.

Imprimer une liste de travail

01 Termine les saisies en cours et vérifie que l’enregistrement est confirmé.

02 Clique sur **PDF · choix** pour les choix par enfant, ou sur **PDF · groupes** pour les groupes par agrès.

03 Ouvre le PDF téléchargé sur le Mac, puis imprime-le avec **Cmd + P**.

04 Conserve la date et la version du document pour savoir de quelle préparation il provient.

Les PDF utilisent les données enregistrées de la colo. Ils ne se limitent pas aux lignes momentanément visibles après une recherche ou un filtre. Si tu veux distribuer seulement certaines pages, choisis la plage de pages dans la fenêtre d’impression.

Si un enfant quitte la liste active

Les anciennes participations ne sont pas effacées silencieusement. Elles peuvent rester dans un numéro ou la backline avec un signalement. Vérifie ces lignes et retire-les manuellement si elles ne correspondent plus au spectacle.

FICHE 07 · 2 · NUMÉROS & SON

Construire la première conduite

À partir des choix des enfants

01 Ouvre **Numéros & son** après avoir renseigné les agrès.

02 Clique sur **Créer depuis les choix**.

03 Lis le résultat : des numéros sont ajoutés pour les participations qui ne sont pas encore représentées.

04 Parcours chaque carte. Renomme les groupes, ajuste les artistes et complète les notes techniques.

05 Organise ensuite l’ordre des passages et vérifie les alertes en bas de la préparation.

Le bouton regroupe les participations manquantes par agrès. Si un numéro existe déjà pour cet agrès, un numéro complémentaire peut être ajouté. Les numéros, leur ordre et leurs notes déjà préparés sont conservés.

> **Tu peux utiliser ce bouton à nouveau**
>
> Après de nouveaux choix, **Créer depuis les choix** complète la conduite. Il ne reconstruit pas automatiquement les groupes existants et ne retire pas un enfant d’un ancien numéro lorsque son choix a changé. Vérifie les alertes pour ces corrections.

Créer une ouverture, un numéro libre ou un final

01 Clique sur **+ Ajouter un numéro**.

02 Donne un **Titre du numéro** : par exemple « Entrée sous le chapiteau ».

03 Coche les agrès concernés, ou laisse cette partie vide pour une ouverture, une danse, une transition ou un final.

04 Sélectionne les artistes, complète les consignes utiles, puis enregistre.

Une conduite peut contenir jusqu’à 200 éléments, numéros et entractes compris. Pour un final collectif, les mêmes enfants peuvent participer à plusieurs numéros : cela n’efface pas leurs autres participations.

Ce que montre une carte

La carte rassemble le titre, les artistes, les agrès, les besoins techniques et la musique affectée. **Lumières →** ouvre directement la bibliothèque lumière avec ce numéro comme destination.

FICHE 08 · 2 · NUMÉROS & SON

Modifier un numéro et ses consignes

01 Sur la carte du numéro, clique sur **Modifier le numéro**.

02 Corrige le **Titre du numéro** et les agrès concernés.

03 Coche ou décoche les artistes. La recherche facilite la sélection dans une longue liste.

04 Dans **Besoin en matériel**, coche les éléments nécessaires et règle leur quantité avec **− / +** ou la saisie directe. Indique le placement dans **Précisions sur le matériel**. Complète les autres consignes, puis enregistre.

05 Vérifie la carte mise à jour et le message de sauvegarde.

Champ	Ce qu’il faut y écrire
Besoin en matériel	Coche les éléments, puis indique leur quantité. Le champ Précisions conserve tes textes pour le placement et l’installation.
Son	Consigne humaine : « Départ au signe de Léa », « Couper après le salut »…
Besoin lumière	Intention ou repère : « Face chaude à l’entrée », « Bleu au deuxième tableau »…
Remarques et commentaires	Entrées, sorties, transitions, aides nécessaires ou rappels de répétition.

> **Écrire une consigne ne programme pas un départ**
>
> Le champ **Son** n’affecte pas de MP3 : utilise ensuite **Choisir une musique**. Le champ **Intention lumière (texte)** n’allume aucun PAR : ajoute ensuite une ambiance à ce numéro dans **Lumières**.

Sélectionner plusieurs artistes

Tout sélectionner et **Tout décocher** agissent sur les personnes visibles dans la recherche. Efface la recherche si tu veux agir sur toute la liste. Tu peux affecter les mêmes artistes à plusieurs numéros.

Fermer ou supprimer

Une fenêtre avec des modifications non enregistrées demande confirmation avant de les abandonner. **Autres actions → Supprimer** déplace le numéro dans la **Corbeille**, après confirmation. Ses artistes, sa musique et ses consignes restent récupérables. Les anciennes étapes lumière restent liées à son identité ; consulte la fiche suivante.

FICHE 09 · 2 · NUMÉROS & SON

Restaurer un numéro depuis la corbeille

La corbeille des numéros appartient à la **colo sélectionnée**. Celle de la démonstration est personnelle. Elle conserve les suppressions faites avec cette version, sans effacement automatique.

Récupérer un numéro supprimé par erreur

01 Ouvre la bonne colo, puis **2 · Numéros & son**.

02 Clique sur **Corbeille**, à côté de Bibliothèque musicale. Le nombre entre parenthèses indique les éléments conservés.

03 Recherche son titre. Relis la date, l’ancienne place, les artistes et, si utile, **Voir les consignes conservées**.

04 Clique sur **Restaurer**. Attends la confirmation d’enregistrement.

05 Ferme la corbeille : le numéro est replacé près de son ancienne position. Vérifie l’ordre, la musique, le matériel et les artistes encore présents.

06 Recharge la rubrique **Lumières**. Les affectations encore liées à ce numéro retrouvent son identité. Réaffecte celles que tu avais retirées ou modifiées, puis emporte un nouveau spectacle complet.

Ce qui revient

Le titre, les agrès, les artistes dont les dossiers existent encore, le MP3 affecté, le matériel coché avec ses quantités, les consignes son et lumière et les commentaires. Restaurer ne remplace pas les autres numéros et ne lance aucun son ou éclairage.

Après une réunion ou une réinitialisation

Réunir des numéros conserve les originaux dans la corbeille, avec la mention **Original avant réunion**. Tu peux en récupérer un sans supprimer le numéro réuni. Une réinitialisation de démo y conserve ses anciens numéros. Vérifie alors les doublons de passages et les quantités.

Effacer définitivement

Dans la corbeille, clique sur **Supprimer définitivement** à côté du numéro, puis confirme. Il ne sera plus récupérable depuis cette liste. Les enfants et le fichier musical restent conservés ; seules les affectations et consignes de ce numéro sont retirées.

> **Limites à connaître**
>
> La corbeille accepte 200 numéros. Si elle est pleine, une suppression ou une réunion est refusée : restaure ou efface un ancien élément. Les suppressions antérieures à cette mise à jour ne peuvent pas être retrouvées automatiquement. Les numéros de la corbeille restent sur le serveur et ne sont pas inclus dans le JSON ou le ZIP à jouer sur le Mac.

FICHE 10 · 2 · NUMÉROS & SON

Choisir le matériel de chaque numéro

Constituer ta liste commune

01 Dans **Numéros & son**, ouvre **Organiser & imprimer → Liste de matériel commune** (ou **Matériel de ma démo**).

02 Écris un nom dans **Nouveau matériel**, par exemple « Tissu aérien », « Tapis de sol » ou « Balles ». Clique sur **Ajouter à la liste**. Un seul élément suffit, quelle que soit la quantité nécessaire.

03 Corrige les noms dans **Gérer la liste : renommer ou supprimer**. **Classer de A à Z** trie les matériels, avec les accents français. Clique sur **Enregistrer** : la liste et son ordre sont communs aux vraies colos. Dans la démo, ils restent personnels.

Cocher et régler les quantités

01 Sur la carte du numéro, clique sur **Modifier**, puis descends jusqu’à **Besoin en matériel**.

02 Coche un matériel : la quantité proposée est **1**. Clique sur **− / +** pour la modifier ou saisis directement **6** pour six tapis, **24** pour vingt-quatre balles.

03 La quantité doit être un nombre entier de **1 à 999**. Pour retirer le besoin, décoche le matériel. Chaque numéro a ses propres quantités, même dans une autre colo.

04 Utilise **Rechercher du matériel** pour filtrer sans perdre tes choix ni tes quantités. S’il manque un élément, saisis son nom puis clique sur **Ajouter et cocher**.

05 Complète **Précisions sur le matériel** pour le placement ou le montage : « Tapis côté jardin, banc au centre ». Clique sur **Enregistrer**.

06 Vérifie la carte : par exemple **6 × Tapis de sol** et **24 × Balles**. Recommence pour les autres numéros.

> **Anciennes sélections et saisies**
>
> Les matériels déjà cochés commencent à 1. Vérifie leurs quantités. Les anciennes précisions restent intactes ; un nombre écrit dans ces notes n’est pas converti automatiquement. Tout décocher retire tous les besoins du numéro, même ceux masqués par la recherche. Annuler abandonne les changements de la fenêtre.

Retrouver ses choix et les exporter

Renommer actualise le nom dans toutes les vraies colos, ou seulement dans ta démo si tu travailles dans cet espace. Supprimer de la liste conserve le matériel et sa quantité dans les numéros qui l’utilisent déjà. Pour le proposer à nouveau : **Matériel retiré de la liste → Remettre dans la liste**, puis **Enregistrer**. Réinitialiser la démo conserve sa liste personnelle.

Vider définitivement les éléments retirés

Ouvre **Matériel retiré de la liste**, puis clique sur **Vider définitivement** pour effacer les éléments inutilisés, ou sur **Supprimer définitivement** à côté d’un seul élément. Confirme, puis clique sur **Enregistrer**. **Annuler** abandonne la suppression avant enregistrement.

Un matériel encore coché, même dans la corbeille des numéros, reste protégé dans cet espace. Restaure au besoin le numéro, décoche le matériel, enregistre, puis rouvre la liste. Un matériel effacé ne peut plus être remis dans la liste.

Les quantités et les précisions figurent dans le **Organiser & imprimer → Imprimer la conduite (PDF)** et la régie hors ligne. Après une modification, télécharge à nouveau le spectacle complet pour actualiser ta copie sur le Mac.

FICHE 11 · PLATEAU · MATÉRIEL ET CONSIGNES

Préparer et imprimer la fiche plateau

La fiche plateau réunit les besoins de tous les numéros dans l’ordre de la conduite : matériel, quantités et consignes. Elle sert à préparer les passages avec l’équipe.

01 Dans **Numéros & son**, ouvre **Modifier le numéro**. Coche le matériel nécessaire et indique les quantités : par exemple **1 tissu aérien**, **4 tapis de sol** ou **24 balles**.

02 Ajoute les repères utiles : qui installe, à quel signal, côté d’entrée, objet à retirer après le passage. Enregistre chaque numéro puis vérifie l’ordre de la conduite.

03 Ouvre **Répéter / jouer** et clique sur **Fiche plateau**, près du numéro sélectionné. La fenêtre affiche **tous les passages**, pas seulement ce numéro.

04 Relis le matériel et les consignes de chaque passage. **Aucun matériel renseigné** signifie qu’aucun besoin n’est saisi : vérifie que c’est bien volontaire.

05 Clique sur **Télécharger la fiche à imprimer**, puis ouvre **Fiche-plateau.html** sur ton Mac.

06 Clique sur **Imprimer / enregistrer en PDF**. Dans la fenêtre d’impression de macOS, choisis l’imprimante ou le menu PDF pour enregistrer le document.

Exemple de lecture

Numéro 1 : 4 tapis. Numéro 2 : 2 tapis. La fiche conserve ces quantités séparées, car les mêmes tapis peuvent servir à plusieurs passages. Elle ne déduit pas un stock total ni les déplacements : prévois-les avec l’équipe.

Après une modification

La fiche reprend la conduite disponible à son ouverture. Si tu modifies le matériel ou l’ordre dans l’administration, télécharge une nouvelle fiche. Pour actualiser la régie du Mac, emporte également un nouveau spectacle complet.

> Le ZIP du spectacle complet contient aussi **Fiche-plateau.html**. Elle fonctionne sans Internet, avec les données présentes au moment de l’export. Elle reprend les consignes saisies ; relis-les avant de donner une copie à l’équipe.

FICHE 12 · 2 · NUMÉROS & SON

Scinder et réunir des numéros

Scinder un groupe trop grand

01 Sur un numéro comportant au moins deux artistes, clique sur **Autres actions → Séparer en deux numéros**.

02 Sélectionne seulement les artistes à déplacer dans le nouveau groupe. Il doit rester au moins une personne dans le groupe d’origine.

03 Donne un titre au nouveau numéro puis confirme.

04 Vérifie les deux cartes. Le nouveau groupe se place juste après l’original.

05 Ajuste les quantités de matériel, les notes, les musiques et les ambiances de chaque groupe.

Les agrès, le matériel coché avec ses quantités, les notes techniques et l’affectation musicale sont recopiés dans le nouveau numéro. Les quantités ne sont pas réparties entre les deux groupes : vérifie chaque besoin. Les artistes sélectionnés quittent le numéro d’origine. Les ambiances lumière associées à l’ancien numéro ne sont pas automatiquement dupliquées vers le nouveau.

Réunir plusieurs numéros

01 Dans **Organiser & imprimer**, clique sur **Réunir des numéros**.

02 Choisis au moins deux numéros de spectacle et donne un titre commun. Les entractes ne peuvent pas être réunis avec eux.

03 Confirme puis vérifie le numéro obtenu à la place du premier numéro sélectionné.

04 Relis les notes réunies et choisis la bonne musique si plusieurs morceaux étaient utilisés.

05 Dans **Par numéro**, réassocie les ambiances utiles au nouveau numéro.

Les listes d’artistes, d’agrès et de matériel sont réunies sans doublon. Les quantités d’un même matériel sont additionnées : 3 tapis et 4 tapis donnent 7 tapis. Ajuste le résultat selon les besoins réels. Les notes sont conservées avec le titre du numéro dont elles proviennent. Si une seule musique distincte était affectée, elle est conservée. Si plusieurs musiques différentes existaient, leurs titres sont reportés dans les consignes son et tu dois en choisir une pour le numéro commun.

> **À contrôler après une réorganisation**
>
> Un numéro créé par scission ou réunion a sa propre identité. Même si son titre ressemble à un ancien titre, vérifie ses associations lumière. Une ancienne étape peut apparaître avec la mention **Numéro retiré**.

Les originaux d’une réunion vont dans la corbeille des numéros. Les restaurer ajoute des passages : vérifie les éventuels doublons avec le numéro réuni.

FICHE 13 · 2 · NUMÉROS & SON

Ordre des passages, entractes et backline

Changer l’ordre

Glisse la pastille du numéro pour déplacer sa carte ou utilise leurs flèches ↑ / ↓. L’ordre est enregistré. Vérifie les enchaînements d’artistes après déplacement. L’entracte ne reçoit pas un numéro de prestation ; la régie unifiée affiche, elle, la position de chaque passage, entracte compris.

Ajouter un entracte

01 Dans **Organiser & imprimer**, clique sur **+ Ajouter un entracte**.

02 Garde « Entracte » ou personnalise son titre. La durée est facultative, entre 1 et 180 minutes.

03 Écris les consignes utiles : accueil, sortie, remise en place du matériel… Puis enregistre.

04 Place l’entracte au bon endroit avec les flèches ou le glisser-déposer.

05 Si tu le souhaites, affecte-lui un MP3 et une ambiance comme à un autre passage.

> **La durée est une indication**
>
> La durée de l’entracte ne crée pas un compte à rebours automatique qui relancerait le spectacle. Les départs restent manuels.

Préparer la backline

En bas de la conduite, utilise **Choisir les enfants** ou **Modifier l’équipe**. Coche les enfants qui aident aux changements de plateau, puis enregistre. Ils peuvent également être artistes dans des numéros. La liste apparaît dans le PDF de conduite ; les tâches précises par passage peuvent être écrites dans les notes.

Imprimer la conduite

01 Attends la confirmation d’enregistrement et ferme les fenêtres de saisie.

02 Coche **Prévoir de la place pour les annotations** si tu prévois d’écrire dessus.

03 Clique sur **Organiser & imprimer → Imprimer la conduite (PDF)**. Ouvre le fichier et contrôle les titres, l’ordre, les artistes et les notes.

04 Imprime la version utile à l’équipe avec **Cmd + P**. Après des changements, refais un PDF pour éviter d’utiliser une ancienne conduite.

Ce PDF est une fiche de régie et d’organisation. Il ne contient ni les fichiers MP3 ni un programme DMX exécutable.

FICHE 14 · PRÉPARER SANS PERDRE SON TRAVAIL

Lire les alertes et savoir si c’est enregistré

Signalement	Vérification à faire
Enfant sans numéro	L’affecter à un passage ou vérifier si son absence est volontaire.
Choix d’agrès non représenté	Utiliser **Affecter** : sélectionner un numéro du même agrès ou en créer un.
Agrès non proposé	Vérifier l’ancien choix et le catalogue ; les données ont été conservées.
Participation différente des choix	Vérifier si l’exception est volontaire ou corriger le numéro.
Passages consécutifs pour un enfant	Vérifier le temps de changement ; un entracte sépare les passages.
Participant devenu inactif	Contrôler sa présence dans les numéros et la backline.

Ces alertes aident à relire le spectacle. Elles ne sont pas toutes des erreurs bloquantes : un enchaînement peut être volontaire.

Deux façons d’enregistrer

Les choix d’agrès, l’ordre et l’affectation d’une musique s’enregistrent lors de l’action. Les fenêtres de numéro, de titre, d’agrès ou de backline demandent leur bouton d’enregistrement. Dans **Lumières**, attends **Enregistré dans l’administration** avant de changer de page ou d’exporter.

La mention **version N** dans la préparation est le compteur des modifications de cette conduite. Ce n’est pas le numéro de version du logiciel.

Si un message rose apparaît

01 Lis le texte du message et garde la page ouverte. Une saisie encore affichée n’est pas forcément sauvegardée.

02 S’il s’agit d’une interruption temporaire, rétablis la connexion puis utilise **Réessayer** quand le bouton est proposé.

03 Si les données ont changé dans un autre onglet ou pour une autre personne, conserve d’abord ta saisie utile, puis recharge la version enregistrée.

04 Dans **Lumières**, **Télécharger ma copie** produit un JSON ; **Recharger** propose d’en télécharger une copie avant de recharger. Vérifie que le fichier a bien été téléchargé.

05 Dans **Enfants & agrès / Numéros & son**, copie les textes non enregistrés avant **Recharger les données** : il n’y a pas la même récupération JSON.

> **Une seule préparation active**
>
> Évite de modifier la même colo dans plusieurs onglets à la fois. En cas de conflit, ne suppose pas que l’écran le plus récent est déjà la version du serveur.

FICHE 15 · 2 · NUMÉROS & SON

Importer des morceaux MP3

01 Clique sur **Bibliothèque musicale**, puis sur **+ Importer des MP3**. Tu peux aussi partir de **Importer un MP3** sur un numéro.

02 Utilise **Choisir ou déposer plusieurs fichiers MP3**. Sélectionne un ou plusieurs fichiers depuis le Mac.

03 Si tu le souhaites, coche les catégories à appliquer aux fichiers importés.

04 Clique sur **Importer les fichiers sélectionnés**. Les fichiers sont envoyés l’un après l’autre : laisse la fenêtre ouverte.

05 Lis le bilan. En cas d’échec partiel, les fichiers restant à importer sont signalés. Réessaie après avoir corrigé le problème.

06 Écoute le morceau importé avec **Écouter**. Pour l’utiliser dans un numéro, clique ensuite sur **Choisir** dans le contexte de ce numéro.

> **Importer n’est pas affecter**
>
> Même si tu as ouvert l’import depuis un numéro, le morceau n’est pas automatiquement attaché à ce passage. Il faut encore le choisir dans la liste.

Quels fichiers préparer ?

La bibliothèque accepte de vrais fichiers **MP3**, avec une limite affichée dans la fenêtre. Le maximum prévu est 30 Mo par fichier ; la configuration de l’hébergement peut imposer moins. Renommer un fichier AAC, M4A ou WAV en « .mp3 » ne le convertit pas : exporte-le en MP3 depuis ton logiciel audio.

Un fichier identique déjà connu est réutilisé, sans créer un second morceau. Ses catégories peuvent être complétées. Un autre fichier portant seulement le même nom n’est pas considéré comme identique.

Conserver ses originaux

Les fichiers audio stockés sur le serveur sont exclus des sauvegardes automatiques du site. Garde les MP3 originaux sur le Mac et une copie du spectacle complet. La bibliothèque peut contenir jusqu’à 1 000 morceaux.

> **Fichier à réimporter**
>
> Si un morceau existe dans la liste mais que son fichier manque, réimporte **exactement le même MP3** pour rétablir ses liens. Si tu n’as plus ce fichier, importe le nouveau puis réaffecte-le aux numéros concernés.

FICHE 16 · 2 · NUMÉROS & SON

Affecter et écouter la musique d’un numéro

01 Sur le numéro, clique sur **Choisir une musique** ou **Changer la musique**.

02 Vérifie que la fenêtre indique bien le titre du passage destinataire.

03 Recherche le morceau par son titre ou filtre la liste par catégorie.

04 Clique sur **Écouter** pour le vérifier, puis sur **Choisir** pour l’affecter.

05 Sur la carte du numéro, contrôle le titre et la durée affichés. Utilise **Écouter** pour un dernier essai.

Si tu ouvres simplement **Bibliothèque musicale**, tu parcours le catalogue sans destination. Pour voir les boutons **Choisir**, rouvre la bibliothèque depuis le numéro concerné.

Changer ou retirer

Changer la musique remplace l’affectation. Dans la fenêtre de choix, **Retirer la musique de ce passage** rend le numéro muet sans supprimer le morceau de la bibliothèque. Le même MP3 peut accompagner plusieurs passages, y compris un entracte.

Écouter dans l’administration

Le lecteur propose la lecture, la pause, le déplacement dans le morceau et le volume. **Recommencer** revient au début ; **Stop** arrête la lecture. Un seul lecteur est utilisé : lancer une autre écoute remplace la précédente. Fermer la bibliothèque arrête son écoute.

> **Pour les répétitions**
>
> L’écoute sur la carte vérifie le MP3. Pour piloter un numéro avec musique, lumières et effets, ouvre **Répéter / jouer** dans le bandeau principal. **Mode spectacle** rassemble les commandes sur un écran.

Télécharger seulement les musiques

Organiser & imprimer → Télécharger les MP3 seuls sert à récupérer les morceaux affectés et les indications qui les accompagnent. Ce n’est pas l’export de la régie complète. Pour réunir commandes, lumières et MP3 sur le Mac, utilise l’étape **4. Emporter le spectacle**.

Pour lire un extrait sans modifier le MP3, utilise **Régler cette musique** dans **Répéter / jouer** : voir volume, début et fin du morceau. Le bouton **Arrêter en fondu** reste disponible pour terminer au signal.

FICHE 17 · SON · RÉPÉTER / JOUER

Régler le volume et le passage d’un morceau

Tu peux mémoriser le volume, le début et la fin de la musique de chaque numéro. Le MP3 d’origine reste entier : la régie lit le passage choisi. Ces réglages sont propres à la **Version de régie** sélectionnée.

01 Ouvre **Répéter / jouer**, choisis la bonne version et sélectionne le numéro. Ce choix ne lance rien.

02 Clique sur **Régler cette musique**. Si tu es en Mode spectacle, clique d’abord sur **Préparation**. Sans MP3 affecté, ce bouton reste désactivé.

03 Règle le **Volume du morceau (%)**, de 0 à 100. Exemple : 70 % pour équilibrer un morceau plus fort que les autres.

04 Dans **Commencer à**, indique le repère de départ : **0:15** pour quinze secondes, ou **1:30** pour une minute trente. Le nombre **90** donne aussi une minute trente.

05 Dans **Terminer à**, indique le repère de fin, mesuré depuis le début du MP3. Exemple : début 0:15 et fin 1:45 donnent un passage de 1 min 30 s. Laisse ce champ vide pour aller jusqu’à la fin du fichier.

06 Clique sur **Enregistrer la musique**, attends l’enregistrement puis lance un essai avec **Musique seule**. Le résumé du numéro reprend volume et repères.

Choisir à l’oreille et ajuster

Dans cette fenêtre, place le curseur puis clique sur **Écouter ici**. Mets cette écoute en pause au bon endroit. **Début au curseur** ou **Fin au curseur** recopie sa position dans le champ concerné. **Tout le morceau** remet le départ à zéro et retire la fin choisie, sans changer le volume ni les repères nommés. Consulte la fiche suivante pour afficher la forme d’onde et retrouver tes moments utiles.

Comment le passage se termine

Une fin choisie applique le **fondu de sortie du numéro** avant ce repère : fin à 1:45 et sortie de 3 s donnent un fondu de 1:42 à 1:45. Le fondu est limité à la longueur du passage. Le morceau suivant et sa lumière restent à déclencher manuellement.

> Modifier les réglages ne change pas la lecture déjà lancée : ils s’appliquent au prochain départ. Pause / Reprendre conserve la position. Arrêter revient au début du passage. Le compteur et la barre de position de la régie portent sur le passage ; le lecteur d’écoute de la bibliothèque garde le MP3 complet.

La fin doit dépasser le début d’au moins 0,1 s. Des repères hors du fichier sont signalés. Changer le MP3 du numéro n’applique pas les anciens repères au nouveau morceau : règle-le puis écoute-le. Les réglages suivent les sauvegardes et l’export complet ; un import dans une autre colo demande de les réaffecter.

FICHE 18 · SON · PRÉPARER ET RÉPÉTER

Voir la musique et poser des repères

La **forme d’onde** est le dessin du son (waveform). Les **repères nommés** marquent des moments utiles : entrée, figure, salut. Ils sont propres au numéro, à son MP3 et à la version de régie choisie.

01 Dans **Répéter / jouer**, sélectionne ton numéro puis **Régler cette musique**. Arrête les musiques et les pads de la régie avant l’écoute de préparation.

02 Clique sur **Afficher la forme d’onde**. Attends « Forme d’onde prête ». Le calcul ne lance aucun son. Le dessin est facultatif ; les repères fonctionnent aussi sans lui.

03 Clique sur le dessin, déplace le curseur sous celui-ci, ou saisis une position dans **Curseur**. **0:12.5** signifie 12,5 secondes depuis le début du MP3. Quitte le champ pour appliquer la saisie. Les boutons **− 1 s / + 1 s** affinent la position. Le zoom × 2 ou × 4 rapproche la vue autour du curseur.

04 Clique sur **Écouter ici**, puis sur **Pause** au moment utile. Déplacer le curseur arrête aussi cette écoute. Clique sur **Repère au curseur** et remplace son nom par « Entrée », par exemple.

05 Recommence pour « Figure » et « Salut ». Tu peux modifier le nom ou la position, placer le curseur sur un repère, l’écouter avec son bouton, ou le retirer avec **×**. Maximum : **24 repères par morceau et par numéro**.

06 Si nécessaire, utilise **Début au curseur / Fin au curseur** pour choisir l’extrait joué. Puis clique sur **Enregistrer la musique** et attends l’enregistrement.

Écouter en répétition et lire pendant le spectacle

Écouter ici utilise la sortie audio normale du Mac, le volume du morceau et le général musique. Ce n’est pas une sortie casque séparée. Cette écoute parcourt le MP3 entier, ne lance aucune lumière et s’arrête à la fermeture de la fenêtre. Le départ public conserve les bornes choisies. Pendant sa lecture, la régie et le Mode spectacle affichent le prochain repère dans le passage et le temps restant avant lui. Un repère ne déclenche rien.

Sur le Mac, sans Internet

Une forme d’onde déjà enregistrée est emportée avec le spectacle. Pour la calculer dans le HTML local, choisis le fichier demandé dans le dossier **musiques** du spectacle : son nom ressemble à une longue suite de lettres et chiffres suivie de .mp3. Le sélecteur indique le nom exact. Le fichier est lu localement. Le calcul accepte un MP3 de **15 minutes et 30 Mo maximum** ; au-delà, utilise les repères sans dessin.

> **Conserver les bons repères**
>
> Un repère hors de l’extrait reste enregistré, marqué « Hors passage joué », et n’apparaît pas dans le suivi du prochain repère. Les positions restent mesurées depuis le début du MP3. Changer de MP3 remet les réglages à préparer ; l’ancien dessin n’est pas appliqué au nouveau morceau. Enregistre puis exporte une nouvelle copie pour le Mac. Les JSON et points de retour conservent aussi le dessin et les repères.

FICHE 19 · SON · RÉPÉTER ET JOUER

Précharger les prochains sons

La régie prépare silencieusement le son du numéro sélectionné, le prochain morceau après celui qui joue et les sons des huit pads de la version ouverte. Elle prépare aussi le début de l’extrait choisi. **Aucun son et aucune lumière ne partent sans ta commande.**

Avant la répétition

01 Ouvre **Répéter / jouer** et choisis la bonne version de régie. Dans une copie locale, conserve le dossier **musiques** à côté du HTML.

02 Sélectionne le premier numéro. Sous ses réglages, lis **Son : Prêt**. Sur chaque pad contenant un son, vérifie aussi sa disponibilité.

03 Lance une musique. Sous le bouton d’enchaînement, **Prochain son** indique la préparation de la musique du numéro suivant. Un numéro sans musique demande un départ manuel.

04 Si un fichier a été corrigé ou si un chargement semble bloqué, clique sur **Revérifier les sons**. Cette action relance les préparations sans arrêter la musique en cours ni déclencher un son.

05 Fais un essai volontaire de chaque départ et chaque pad. Vérifie aussi l’écoute dans les enceintes, les volumes et les bons extraits.

Indication	Signification et action
Prêt	Le navigateur dispose de données lisibles au point de départ. Le lecteur préparé sera réutilisé au clic.
Chargement…	La préparation est en cours. Attends si possible avant ton départ.
À tester · chargement incomplet	Après 12 secondes, le navigateur n’a pas confirmé la préparation. Ce n’est pas une preuve de panne : certains navigateurs limitent le chargement anticipé. Essaie le son avant la représentation.
Indisponible · à vérifier	Le fichier ou les bornes de l’extrait posent problème. Vérifie le MP3, son début et sa fin, puis relance la vérification.
Lecture en cours	Le morceau est lancé ; consulte son suivi et le prochain son.

> **« Prêt » reste une aide au départ**
>
> Cette indication ne certifie ni le chargement complet du MP3, ni les enceintes, ni la liaison DMX. Elle est recalculée à chaque ouverture et n’est pas enregistrée comme une validation définitive. Au maximum dix préparations sont conservées ; elles suivent la sélection, les extraits et la version ouverte.

FICHE 20 · 2 · NUMÉROS & SON

Classer et entretenir la bibliothèque musicale

Modifier le titre et les catégories d’un morceau

01 Ouvre **Bibliothèque musicale**, puis **Modifier** sur le morceau.

02 Corrige son **Titre** et coche les catégories utiles : plusieurs catégories sont possibles.

03 Enregistre, puis vérifie le résultat dans la liste. Un morceau sans catégorie apparaît comme **À classer**.

La recherche porte sur les titres ; le filtre permet de choisir une catégorie. Les familles de catégories peuvent concerner le style, l’ambiance, l’agrès, la discipline, le rythme ou le format.

Gérer les catégories

01 Clique sur **Gérer les catégories**.

02 Pour en créer une, saisis **Nouvelle catégorie**, puis **Créer la catégorie**.

03 Pour la ranger dans une famille, utilise un nom comme **Ambiance · Calme**. Le séparateur est un point médian entouré d’espaces.

04 Pour corriger une catégorie existante, modifie son nom puis clique sur **Renommer**.

05 Pour retirer une catégorie, clique sur **Supprimer** et confirme. Les morceaux restent disponibles.

Supprimer un morceau

Supprimer retire le morceau de la bibliothèque de cet espace. L’opération est refusée s’il reste utilisé dans une conduite, sa corbeille, un pad ou un point de retour. Dans les vraies colos, la vérification couvre toutes les colos réelles. Dans la démo, elle concerne seulement cette démonstration. Retire ou remplace d’abord ces liens. Un fichier MP3 encore nécessaire à une autre copie de bibliothèque est conservé.

> **Le périmètre est indiqué dans la bibliothèque**
>
> Une modification dans une vraie colo s’applique au catalogue commun des vraies colos. Dans la démo, les titres, catégories, imports et suppressions restent personnels. Le catalogue de la démo est une copie initiale indépendante ; il ne suit pas les nouveaux ajouts réels.

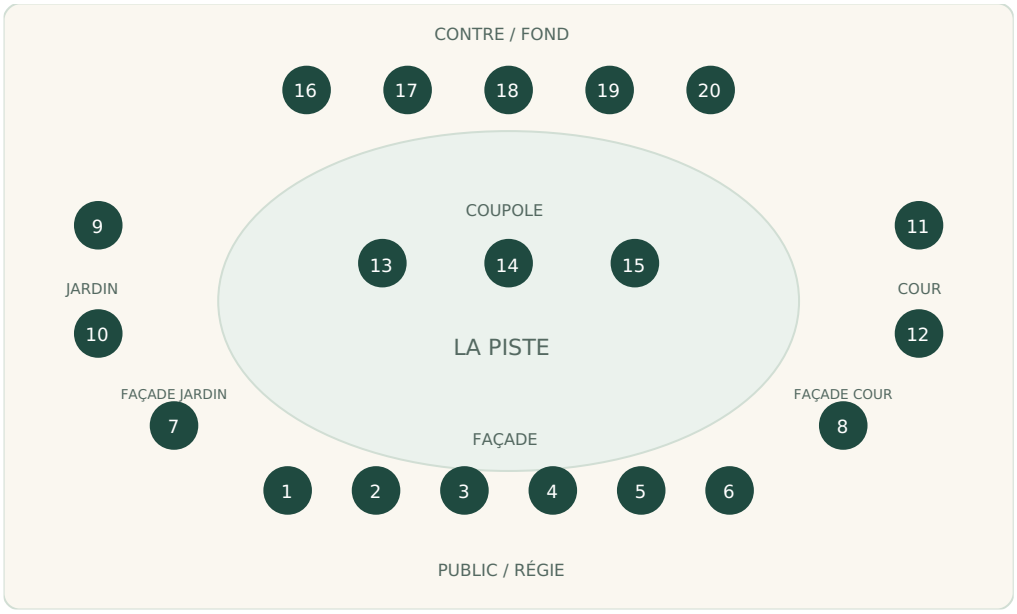
Si la bibliothèque a changé ailleurs

Le message invite à **Recharger la bibliothèque**. Termine ou conserve d’abord le texte que tu veux garder. Le rechargement récupère la version enregistrée et peut abandonner une modification de formulaire non enregistrée. Réapplique ensuite seulement les changements encore nécessaires.

FICHE 21 · 3 · LUMIÈRES

Comprendre le plan des 20 PAR

Ouvre **Lumières → Créer / modifier**. Le plan représente les projecteurs vus du dessus, avec le public en bas. Les numéros du plan restent fixes ; les adresses DMX correspondantes sont réglables dans **Connexion & sauvegardes**.



Toute la façade sélectionne les PAR 1 à 8. **Les deux côtés** sélectionne les PAR 9 à 12. **Tous les PAR** sélectionne les 20. Clique sur un PAR pour l’ajouter ou le retirer de la sélection ; maintiens **Maj (⇧)** pour additionner plusieurs groupes.

> **Repérer la sélection**
>
> Un PAR sélectionné porte un **contour doré épais**, un ✓ et un numéro plus grand. Sa couleur de lumière reste visible. Le bandeau sous le plan liste les numéros concernés ; **Tout désélectionner** vide la sélection sans éteindre les PAR. Sans sélection, clique sur un projecteur ou un groupe.

> **Deux vues du même plan**
>
> **Préparation** affiche l’ambiance que tu composes. **Scène envoyée** affiche la sortie simulée ou envoyée. Passer d’une vue à l’autre ne déclenche pas une ambiance. La hauteur, l’orientation et le rendu réel des faisceaux ne sont pas simulés.

Préparation : … PAR éclairé(s) compte les PAR dont le niveau et la couleur produisent de la lumière dans la préparation. Le détail indique ceux qui restent éclairés **hors sélection**. **Sélectionner les PAR éclairés** les sélectionne sans changer leurs niveaux. Une scène conserve les réglages des 20 PAR : sélectionner seulement les PAR 3 et 4 n’éteint pas les autres.

FICHE 22 · 3 · LUMIÈRES

Créer sa première ambiance fixe

01 Ouvre **Lumières → Créer / modifier**. Le mode **Préparer** est actif par défaut : tes réglages ne changent pas la sortie.

02 Pour repartir de zéro, clique sur **Nouvelle scène vide** et confirme. Enregistre d’abord la préparation précédente si tu veux la garder.

03 Clique sur **Toute la façade**. Choisis une couleur chaude et règle **Intensité** à 50 % pour un premier exemple.

04 Sélectionne ensuite **Contre / fond** et choisis un bleu à 30 %. La façade conserve ses réglages.

05 Choisis **Ambiance fixe** dans **Animation**.

06 Règle **Fondu à l’envoi**, par exemple 2 secondes. Clique sur **Tester / envoyer l’ambiance** pour observer la sortie simulée ou réelle.

07 Clique sur **Enregistrer dans la bibliothèque**. Donne un nom, une catégorie et, si utile, des étiquettes séparées par des virgules.

08 Clique sur **Enregistrer la scène**, puis vérifie qu’elle apparaît dans **Bibliothèque** et que la sauvegarde est confirmée.

> **Exemple, pas réglage universel**
>
> Les valeurs proposées servent à apprendre. Ajuste ensuite les niveaux en répétition selon les artistes, les costumes, la piste et l’implantation réelle.

Choisir et ajuster une couleur librement

Les pastilles sont des raccourcis. Après avoir sélectionné les PAR, clique sur le **carré de couleur** ou sur **Choisir une autre couleur…** : le sélecteur du navigateur permet de choisir une teinte librement. Le code affiché identifie la couleur. **Intensité** règle séparément sa luminosité. Le plan donne un aperçu ; affine ensuite le rendu sur les vrais PAR.

Préparer ou Direct ?

Mode	Effet de tes modifications
Préparer	Modifie l’atelier. La sortie change quand tu utilises **Tester / envoyer l’ambiance**.
Direct	Les prochains réglages modifient immédiatement la sortie, simulée ou réelle si l’envoi QLC+ est activé. Le changement de mode seul ne lance pas le brouillon.

Une scène mémorise les couleurs et intensités des 20 PAR, son animation et ses fondus d’entrée et de sortie. **Intensité générale** et **Noir plateau** ne sont pas mémorisés dans cette scène.

Faire réellement apparaître la lumière

La simulation fonctionne sans QLC+. Pour agir sur les PAR, il faut une connexion valide, l’envoi activé, une sortie DMX configurée et le noir levé avec **Reprendre**. **Tester / envoyer l’ambiance** ne quitte pas automatiquement le noir.

FICHE 23 · 3 · LUMIÈRES

Créer des animations et régler les fondus

Animation	Ce que tu obtiens
Ambiance fixe	Les couleurs et intensités restent stables.
Pulsation douce	L’intensité des PAR ciblés varie ensemble.
Vague entre les PAR	La variation d’intensité se décale entre les PAR ciblés, selon leur ordre.
Deux couleurs en fondu	Les PAR ciblés passent progressivement de leur couleur de base à une seconde couleur.
Aller-retour entre les PAR	Un PAR après l’autre, dans l’ordre des numéros, puis en sens inverse.
Gauche / droite en fondu	Alternance progressive des deux côtés du plan ; les PAR du centre restent fixes.
Chenillard · étape par étape	Les états programmés s’enchaînent avec leurs propres durées et fondus. Voir la fiche « Créer un chenillard ».

01 Prépare d’abord les couleurs et niveaux de base, puis sélectionne les PAR à animer.

02 Choisis une **Animation**. Les projecteurs sélectionnés deviennent sa cible.

03 Règle **Cycle**, de 1 à 60 secondes : plus il est long, plus l’animation est lente.

04 Règle **Variation**, la baisse d’intensité des PAR. À 100 %, ils peuvent s’éteindre. Pour **Deux couleurs**, choisis la deuxième couleur.

05 Si tu changes ensuite le groupe de projecteurs ciblés, clique sur **Appliquer à la sélection actuelle**.

06 Essaie avec **Tester / envoyer l’ambiance**, puis enregistre la scène ou sa nouvelle variante.

> **Une animation par scène**
>
> Les PAR hors de la cible restent fixes. Pour combiner des animations indépendantes, place plusieurs scènes dans un **Montage lumière**.

Distinguer cycle et fondu

Le **Cycle** règle la répétition. Le **Fondu à l’envoi** règle l’arrivée depuis l’ambiance précédente, de 0 à 30 s. Le **Fondu de sortie** règle l’extinction manuelle. Ces réglages se conservent dans la scène.

Arrêter un effet

Figer les effets lumière, dans la barre de sortie, fige l’animation et le fondu sur l’état actuel. Ce n’est pas un noir et cela n’arrête pas la musique. Pour retrouver une scène enregistrée et son animation, relance cette scène ou cette étape.

Les fondus et animations sont calculés dans la page de régie. Pendant leur utilisation réelle, garde la fenêtre au premier plan et le Mac éveillé.

FICHE 24 · 3 · LUMIÈRES

Essayer Aller-retour et Gauche / droite

Ces deux animations fonctionnent avec les mêmes scènes, en mode 4 ou 8 canaux. Elles modifient uniquement l’intensité des PAR ciblés ; leurs couleurs de base restent conservées.

Exemple : un aller-retour sur les PAR 1 à 6

01 Dans **Créer une lumière**, pars d’une nouvelle ambiance ou charge une scène avec **Modifier**.

02 Sur le plan, sélectionne les PAR **1 à 6**, donne-leur une couleur et une intensité, par exemple 80 %.

03 Dans **Animation**, choisis **Aller-retour entre les PAR**. Règle **Cycle** sur 10 s et **Variation** sur 100 %.

04 La séquence est 1, 2, 3, 4, 5, 6, 5, 4, 3, 2, puis elle recommence. Un cycle comprend tout ce passage. Ici, chaque position dure une seconde.

05 Réduis Variation pour garder les autres PAR légèrement allumés. À 0 %, tout reste fixe. Un seul PAR ciblé reste également fixe.

06 Teste puis choisis **Enregistrer dans la bibliothèque**. Donne un nom précis, par exemple « Aller-retour façade bleu 10 s ».

Exemple : deux côtés qui se répondent

01 Prépare les couleurs et les niveaux des PAR de gauche et de droite, puis sélectionne-les.

02 Choisis **Gauche / droite en fondu**. Avec un cycle de 8 s, le côté gauche domine au début, le côté droit à 4 s, puis la gauche à 8 s.

03 Gauche et droite désignent les côtés tels qu’affichés sur le plan. Les PAR du centre, **14 et 18**, restent fixes, même s’ils sont sélectionnés.

04 Règle la variation, teste et enregistre dans la bibliothèque.

> **Les réutiliser dans le spectacle**
>
> Une scène enregistrée peut être affectée à un numéro, à un bouton ponctuel ou placée sur une piste du montage. Pour changer les PAR animés, sélectionne-les puis clique sur **Appliquer à la sélection actuelle**.

FICHE 25 · 3 · LUMIÈRES

Préparer et déclencher un fondu de sortie

Le **Fondu à l’envoi** règle l’arrivée d’une ambiance. Le **Fondu de sortie** règle son extinction manuelle vers le noir. La scène reste allumée aussi longtemps que tu le souhaites : aucune durée de maintien ni extinction automatique n’est ajoutée.

Programmer les deux durées

01 Dans **Créer / modifier**, compose l’ambiance ou charge une scène de la bibliothèque avec **Modifier**.

02 Dans le bloc d’envoi, règle **Fondu à l’envoi**, puis **Fondu de sortie**, de 0 à 30 secondes. Exemple : entrée 2 s, sortie 6 s. À 0 s, le changement est immédiat.

03 Clique sur **Enregistrer dans la bibliothèque** ou **Mettre à jour la scène d’origine**. Le réglage est conservé avec les couleurs, les intensités et l’animation.

04 Ajoute cette scène **Ajouter au numéro**. Dans **Par numéro**, les champs **Entrée** et **Sortie** permettent de régler cette copie pour le numéro concerné.

> **Une copie déjà affectée reste indépendante**
>
> Modifier la scène de bibliothèque ne change pas les étapes ni les pads existants. Pour une étape déjà affectée, ajuste directement sa Sortie. Les scènes, étapes et anciennes sauvegardes sans ce réglage reçoivent une sortie de 2 s ; rien ne s’éteint sans ton clic.

Pendant le spectacle

01 Lance l’ambiance. La barre de sortie affiche **Éteindre en fondu · 6 s**, selon la durée enregistrée au moment de cet envoi.

02 À la fin du passage, clique sur ce bouton. Il agit sur **toute la lumière actuellement envoyée**, même si tu as sélectionné le numéro suivant ou préparé une autre scène. La musique du numéro et les bruitages continuent.

03 Pendant l’extinction, les couleurs sont conservées et les niveaux diminuent jusqu’à zéro. Une animation ou un chenillard se fige sur son état au clic, puis s’éteint. Le bouton indique ensuite **Lumières éteintes**.

04 Pour éclairer à nouveau, lance une ambiance ou la lumière suivante. Un nouvel envoi prend immédiatement la main sur une extinction encore en cours.

Les autres commandes gardent leur rôle

- **Noir plateau** coupe immédiatement ; **Reprendre** lève ce masque. Après une extinction terminée, Reprendre seul ne rallume pas : relance une ambiance.
- **Figer les effets lumière** interrompt le fondu sur son niveau actuel. Tu peux ensuite lancer une ambiance ou recommencer une extinction.
- Si un **pad lumière** est actif, l’extinction utilise la sortie de sa scène copiée et annule son retour automatique. **Revenir à l’ambiance du spectacle** utilise son propre fondu de retour pour retrouver l’ambiance du spectacle.

Pour une transition directe de A vers B, le **Fondu à l’envoi de B** continue de régler tout le passage. Les deux durées ne s’additionnent pas. Le nouveau bouton existe aussi dans **Mode spectacle** et dans un nouvel export complet sur le Mac.

FICHE 26 · 3 · LUMIÈRES

Créer un chenillard étape par étape

Un chenillard rassemble jusqu’à **100 étapes** dans une seule scène. Chaque étape contient les couleurs et intensités de tous les PAR. Un seul clic lance tout l’enchaînement.

Démarrer avec un PAR après l’autre

01 Dans **Créer / modifier**, choisis **Modifier**. Pars d’une ambiance vide pour laisser les autres PAR éteints, ou compose un éclairage de fond à conserver.

02 Sélectionne les PAR du chenillard, puis règle leur couleur et leur intensité. Choisis **Chenillard · étape par étape** dans **Animation**.

03 Dans **Mon chenillard**, clique sur **Un PAR après l’autre** et confirme. Une étape par PAR est créée, dans l’ordre des numéros. Les autres PAR gardent leurs réglages ; un PAR sélectionné à 0 % est proposé à 100 %.

04 Clique sur une étape dans la liste, ou utilise **Modifier l’étape** près des couleurs. Sélectionne les PAR à modifier sur le plan : tu peux en allumer plusieurs, changer leurs couleurs ou en éteindre.

05 Donne un nom à l’étape. Règle **Durée totale (s)** et **Fondu inclus (s)**. Les flèches changent l’ordre ; **Dupliquer l’étape** en ajoute une copie à modifier ; **×** retire une étape après confirmation.

06 Choisis **En boucle** ou **Une seule fois**. Clique sur **Tester / envoyer l’ambiance** : la lecture repart de l’étape 1. Le bas de la régie indique l’étape en cours.

07 Clique sur **Enregistrer dans la bibliothèque**, donne-lui un nom, puis ajoute-la **Ajouter au numéro** pour le numéro voulu. Un clic sur cette ambiance lance toutes ses étapes. Emporte ensuite un nouveau spectacle complet sur le Mac.

Comprendre les durées et les fondus

La durée d’une étape va de **0,1 à 600 secondes**. Son fondu, de **0 à 30 secondes**, est inclus dans cette durée et ne peut pas la dépasser. Exemple : durée 2 s, fondu 0,5 s = transition de 0,5 s puis maintien pendant 1,5 s. À 0, le passage est immédiat.

Au lancement, le **Fondu à l’envoi** mène d’abord à l’étape 1 ; son temps commence ensuite. Le fondu propre à l’étape 1 s’applique seulement au retour de boucle. En lecture unique, la dernière étape reste allumée ; ajoute une dernière étape noire si tu veux terminer au noir.

> **Pendant la lecture**
>
> **Figer les effets lumière** fige la sortie actuelle ; relancer l’ambiance recommence au début. **Noir plateau** masque la lumière sans arrêter le temps du chenillard. En mode **Direct**, modifier un réglage relance le chenillard : utilise **Modifier** pour le travailler au calme. Un chenillard n’est pas synchronisé automatiquement au rythme du MP3.

FICHE 27 · RÉPÉTER / JOUER

Changer la vitesse du chenillard en direct

La commande **Vitesse du chenillard** apparaît dans le bandeau de sortie dès qu’un chenillard est lancé, dans l’administration comme dans la copie hors ligne. Elle reste accessible en **Mode spectacle**.

01 Ouvre **Répéter / jouer** et lance une ambiance de type chenillard. Tu peux aussi la déclencher depuis un des huit boutons du pad.

02 Déplace le curseur vers **Lent** ou **Rapide**. Le réglage va de **×0,25 à ×4** et agit immédiatement, sans repartir au premier PAR.

03 Utilise **×0,5** pour jouer deux fois plus lentement, **×2** pour jouer deux fois plus vite, et **×1** pour retrouver la vitesse enregistrée.

04 Lis le temps affiché par passage. Avec 20 étapes de 1 seconde, un passage dure 20 s à ×1, 10 s à ×2 et 40 s à ×0,5.

Battre le tempo au rythme de la musique

Clique **2 à 5 fois** sur **Battre le tempo**, avec un clic par étape souhaitée. La cadence est ajustée dès le deuxième clic, puis affinée par les suivants. Après une pause de plus de 3 secondes, une nouvelle mesure commence. Si le rythme dépasse la plage ×0,25 à ×4, un message indique la limite.

Les étapes gardent leurs proportions : si leurs durées diffèrent, le tempo correspond à une **cadence moyenne**. Ce bouton mesure tes clics ; il n’analyse pas le MP3 et ne recale pas le premier PAR sur un temps de la musique.

> **Un réglage pour cette lecture**
>
> La bibliothèque, la copie affectée au numéro et la vitesse de la musique restent inchangées. Chaque nouveau lancement repart à **×1**. Les fondus internes suivent la vitesse ; les fondus d’envoi, d’extinction et de retour du pad conservent leurs secondes.

La commande suit la lumière réellement en cours. Si un pad lance un autre chenillard, il possède sa propre vitesse. Au retour, l’ambiance principale retrouve sa vitesse précédente et la position où sa lecture est arrivée. Le réglage est désactivé pendant le fondu de retour ou après la fin d’un chenillard joué une seule fois.

Pour retrouver cette fonction sur le Mac après une mise à jour, télécharge de nouveau le **spectacle complet**. Le réglage ne s’applique pas aux chenillards placés à l’intérieur d’un montage : son calendrier reste celui enregistré.

FICHE 28 · 3 · LUMIÈRES

Découvrir l’éditeur de montage lumière

Un **montage lumière** réunit plusieurs éclairages dans le temps. Chaque éclairage est un **bloc** posé sur une **piste**. Plusieurs pistes peuvent jouer ensemble : les PAR d’une deuxième scène peuvent rejoindre ceux de la première, sans les éteindre.

Deux façons de commencer

Tu disposes de…	La commande à utiliser
Une scène déjà préparée sur le plan	Clique sur Travailler cette scène en montage. La préparation devient le premier bloc.
Scènes dans la bibliothèque	Crée un Nouveau montage lumière, puis choisis une scène dans Scène à ajouter au montage et clique sur Ajouter cette scène.
Une idée à créer directement	Crée un Nouveau montage lumière, puis clique sur Créer un éclairage. Coche ses PAR et règle leur couleur et leur intensité.

01 Ouvre **Spectacle de la colo → Lumières → Créer / modifier**.

02 Enregistre la préparation en cours si tu veux la conserver. Clique sur **Nouveau montage lumière**, puis confirme **Créer le montage**.

03 Utilise **+ Piste** pour ajouter une piste. Clique sur son nom pour la choisir avant d’ajouter un bloc.

04 Clique sur un bloc pour voir ses réglages. Son contour doré indique le bloc sélectionné. Les durées sont exprimées en secondes depuis le départ du montage.

> **Une sélection de PAR explicite**
>
> Dans un bloc, les cases **PAR inclus dans ce bloc** définissent les projecteurs qu’il commande. Un PAR décoché est laissé aux autres pistes. Un PAR coché avec une intensité de 0 % sert au contraire à l’éteindre.

L’atelier accepte jusqu’à **12 pistes, 200 blocs et une heure** par montage. Le montage peut être enregistré dans la même bibliothèque que les scènes fixes et les chenillards.

FICHE 29 · 3 · LUMIÈRES

Créer deux façades directement sur les pistes

Objectif : les PAR **3 et 4** s’allument au départ. Les PAR **2 et 5** s’ajoutent à **15 secondes**. Les quatre restent allumés jusqu’à 60 secondes, puis s’éteignent.

01 Crée un **Nouveau montage lumière**. Sur **Piste 1**, clique sur **Créer un éclairage**.

02 Dans **Le bloc sélectionné**, nomme-le « Façade 3 et 4 ». Règle **Début : 0**, **Durée : 60**, **Fondu d’entrée : 0**, **Fondu de sortie : 0**. Quitte chaque champ après la saisie pour valider.

03 Coche uniquement **3** et **4** dans **PAR inclus dans ce bloc**. Choisis leur couleur et leur intensité, par exemple 80 %. Le récapitulatif indique **2 PAR inclus : 3, 4**.

04 Clique sur **+ Piste**, puis sur **Créer un éclairage**. Nomme ce bloc « Façade 2 et 5 ». Règle **Début : 15**, **Durée : 45**, et les deux fondus à **0**.

05 Coche uniquement **2** et **5**, puis choisis leur couleur et leur intensité. Vérifie **Fin du bloc : 60 s**.

06 Choisis **Lecture : Une seule fois** et **À la fin : Éteindre les lumières**. Laisse le **Fondu à l’envoi à 0** pour commencer exactement avec le premier bloc.

07 Déplace le curseur **Position** avant puis après 15 secondes. L’aperçu passe de **2 PAR allumés : 3, 4** à **4 PAR allumés : 2, 3, 4, 5**. Clique sur **Lire l’aperçu** pour regarder l’enchaînement.

08 Clique sur **Enregistrer dans la bibliothèque**, donne un nom au montage, puis **Enregistrer le montage**.

> **Pour une arrivée progressive**
>
> Sur le deuxième bloc, règle par exemple **Fondu d’entrée : 3 s**. Les PAR 2 et 5 commencent leur montée à 15 s et atteignent leur niveau à 18 s. La fin reste à 60 s.

Régler les PAR individuellement permet de donner des couleurs ou intensités différentes aux PAR d’un même bloc. Les champs communs appliquent ensuite leur nouvelle valeur à tous les PAR inclus.

FICHE 30 · 3 · LUMIÈRES

Assembler des scènes déjà enregistrées

01 Crée ou enregistre d’abord les scènes à réutiliser. Pour une façade limitée aux PAR 3 et 4, vérifie que les autres PAR sont bien à 0 % dans la scène fixe.

02 Dans **Créer / modifier**, ouvre un **Nouveau montage lumière**. Clique sur le nom de la piste qui doit recevoir la scène.

03 Choisis une scène dans **Scène à ajouter au montage**, puis **Ajouter cette scène**. Une copie indépendante est placée à la position de l’aperçu, ou dans le premier emplacement libre suivant si cette piste est occupée.

04 Clique sur le bloc et vérifie ses **PAR inclus**, son début, sa durée et ses fondus. Une scène fixe est proposée pour **15 secondes** ; ajuste cette durée selon ton besoin.

05 Ajoute une autre piste pour superposer un éclairage. Sélectionne l’autre scène, ajoute-la, puis indique par exemple **Début : 15**.

06 Utilise **Lire l’aperçu**, puis enregistre le montage dans la bibliothèque.

Glisser depuis la bibliothèque de l’atelier

Après avoir choisi une scène dans la liste, tu peux aussi **glisser le bouton Ajouter cette scène** sur la piste à l’instant souhaité. Si la place est occupée par un autre bloc de cette piste, le placement est refusé : utilise une autre piste ou un instant libre.

Scènes animées et chenillards

Une pulsation, une vague ou un effet à deux couleurs conserve son animation et ses réglages. Un **chenillard** conserve toutes ses étapes ; sa durée proposée correspond à un passage complet. Allonge le bloc et conserve la boucle du chenillard pour plusieurs passages.

Les étapes internes d’un chenillard se retravaillent dans l’éditeur de scènes d’origine. Réenregistre-le puis sélectionne le bloc et utilise Comparer / actualiser la source pour reprendre ses nouvelles étapes sans déplacer le bloc. Choisir **Éclairage fixe** dans le bloc remplace son animation par une ambiance simple.

> **Les copies sont indépendantes**
>
> Modifier la scène de bibliothèque ne change pas les blocs déjà insérés. Modifier le bloc ne change pas sa scène source. Pour retravailler un montage existant, utilise **Modifier le montage** dans la bibliothèque ; un montage ne s’insère pas à l’intérieur d’un autre montage.

FICHE 31 · 3 · LUMIÈRES

Déplacer, superposer et régler les fondus

Geste ou commande	Résultat
Glisser le centre d’un bloc	Change son début ; glisser sur une autre piste le déplace sur cette piste si la place est libre.
Glisser le bord gauche ou droit	Change le début ou la fin du bloc. Les fondus sont réduits proportionnellement si le bloc devient trop court.
Début, Durée, Piste	Permet un placement précis, au dixième de seconde. La fin est calculée automatiquement.
Dupliquer le bloc	Ajoute une copie indépendante à la suite, dans le prochain espace libre.
Nom, flèches et × près d’une piste	Renomme, change la priorité ou retire la piste. Une piste contenant des blocs demande confirmation.
Annuler / Rétablir	Revient sur les 50 dernières modifications de ce montage en préparation. L’historique repart à zéro quand tu charges un montage.

Comment les pistes se superposent

Sur des PAR différents, les blocs jouent ensemble. Si deux blocs actifs commandent **le même PAR**, la **piste la plus haute** est prioritaire. Pendant son fondu d’entrée ou de sortie, elle se mélange progressivement à l’éclairage situé dessous. Sans éclairage dessous, le fondu part du noir ou y retourne.

Deux blocs ne peuvent pas se chevaucher **sur la même piste**. Le message explique le conflit et l’ancien placement est conservé. Crée une autre piste pour une superposition.

Les fondus font partie de la durée

Un bloc de 20 s avec entrée 3 s et sortie 4 s monte pendant 3 s, reste stable pendant 13 s, puis descend pendant 4 s. La somme entrée + sortie ne peut pas dépasser la durée du bloc. À 0, le changement est immédiat.

> **Trois réglages différents**
>
> Les fondus du **bloc** règlent son apparition et sa disparition sur la piste. Le **Fondu à l’envoi** du montage règle sa transition depuis l’ambiance précédente, sans décaler le chronomètre. **Extinction manuelle** règle le bouton général Éteindre en fondu.

Le **Zoom** agrandit les pistes ; la barre horizontale permet de se déplacer. Après avoir sélectionné un bloc au clavier, les flèches gauche/droite le déplacent de 1 s, ou de 0,1 s avec Maj.

FICHE 32 · 3 · LUMIÈRES

Repérer les superpositions et les priorités

Deux blocs peuvent jouer en même temps sur des pistes différentes. Quand ils incluent le même PAR, il faut savoir lequel commande son éclairage.

Lire une superposition, pas à pas

01 Ouvre le montage dans **Créer / modifier**. Les blocs qui partagent des PAR pendant un même intervalle portent un repère ambré.

02 Déplie **Superpositions sur des PAR communs** sous les pistes. Chaque ligne indique l’intervalle, les PAR concernés et les deux blocs.

03 Clique sur **Voir ce passage dans l’aperçu**. Le curseur se place au milieu de l’intervalle et l’aperçu s’arrête à cet instant, sans envoi sur les projecteurs.

04 Lis l’indication près de l’aperçu : elle nomme la piste prioritaire pour chaque PAR partagé à cet instant. Pendant un fondu, elle indique aussi le mélange avec les pistes en dessous.

05 Si le résultat ne convient pas, déplace un bloc, change ses PAR inclus ou utilise les flèches de priorité des pistes. Les indications se recalculent. **Annuler** revient au réglage précédent.

Exemple : ajouter une façade après 15 secondes

Piste haute : PAR 3 et 4, de 0 à 30 s. Piste basse : PAR 4 et 5, de 15 à 35 s. De 15 à 30 s, les PAR 3 et 5 jouent chacun leur bloc. Le PAR 4 suit le bloc de la piste haute ; pendant son fondu de sortie, il se mélange progressivement avec le bloc du dessous.

Situation	Résultat
PAR différents	Les éclairages s’ajoutent sans se remplacer.
Même PAR, pistes différentes	La piste la plus haute a priorité. Ses fondus dosent le mélange avec les pistes inférieures.
PAR inclus à 0 % sur la piste haute	Ce bloc peut éteindre ce PAR, même si celui du dessous l’allume.
Deux blocs sur la même piste	Le chevauchement est refusé. Place-les sur deux pistes pour une superposition.

Une superposition signalée peut être volontaire. Le panneau présente les paires de blocs sur une lecture du montage ; il se limite aux 40 premières lignes et le précise si nécessaire. Sélectionner un bloc filtre le détail sur ce bloc.

FICHE 33 · 3 · LUMIÈRES

Enregistrer, réutiliser et jouer un montage

Enregistrer et retrouver

01 Clique sur **Enregistrer dans la bibliothèque**. Donne un nom, une catégorie et éventuellement des étiquettes, puis **Enregistrer le montage**.

02 Dans **Bibliothèque**, choisis le filtre **Montages lumière**. La carte indique le nombre de pistes, la durée et le mode de lecture.

03 Clique sur **Modifier le montage** pour rouvrir toutes les pistes. **Mettre à jour l’original** remplace l’entrée de bibliothèque. **Enregistrer dans la bibliothèque** crée une nouvelle variante.

04 Dans l’administration, attends la confirmation d’enregistrement. La bibliothèque des vraies colos est commune ; celle de la démonstration reste séparée.

Aperçu et sortie du spectacle

Lire l’aperçu, **Pause de l’aperçu**, **Début** et le curseur **Position** ne changent pas la sortie du plateau. **Lancer le montage depuis le début** envoie le montage entier à la régie. Chaque lancement recommence à 0 s ; il ne repart pas du curseur de l’aperçu.

En lecture **Une seule fois**, **Éteindre les lumières** termine au noir. **Garder le dernier état** fige le résultat juste avant la fin : si les blocs finaux ont un fondu de sortie, cet état peut déjà être noir. **En boucle** recommence au début et ignore le choix de fin.

Dans un numéro ou sur un pad

Depuis la bibliothèque, choisis le numéro destinataire puis **Ajouter au numéro**. Le montage devient une ambiance de ce numéro. Tu peux aussi le choisir comme lumière d’un des huit pads. Ces affectations sont des copies : une correction du montage d’origine demande de remplacer l’ancienne affectation.

Éteindre en fondu arrête le montage et éteint son état actuel. **Figer les effets lumière** fige cet état. **Noir plateau** le masque sans arrêter le chronomètre. Pour recommencer après ces commandes, relance le montage.

> **Son et lumière**
>
> Le départ ordinaire **Musique + première lumière** lance les deux au même signal, avec des horloges indépendantes. Pour que pause et déplacement musical commandent aussi le montage, prépare un montage synchronisé dans **Répéter / jouer**.

Après installation de cette mise à jour, **emporte de nouveau le spectacle complet**. Les anciennes copies HTML ne reçoivent pas l’éditeur toutes seules. Sur le Mac, le nouvel export conserve l’éditeur, les montages, leurs affectations et les commandes QLC+.

FICHE 34 · MUSIQUE ET MONTAGE

Lier un montage lumière à la musique du numéro

Le mode **Musique + montage synchronisé** fait avancer un montage d’après la position du lecteur musical. Les changements préparés sur ses pistes suivent le morceau ; pause, reprise et déplacement dans le passage déplacent aussi le montage.

01 Crée ton montage dans **Créer / modifier**, puis enregistre-le dans la bibliothèque. Pour un premier essai : un bloc sur le PAR 3 de 0 à 30 s, puis un bloc sur le PAR 4 de 15 à 30 s, sur une deuxième piste.

02 Depuis la bibliothèque, choisis le numéro destinataire et clique sur **Ajouter au numéro**. Le montage doit être affecté aux lumières de ce numéro.

03 Ouvre **Répéter / jouer**. Sélectionne la bonne version de régie et le numéro. Il doit avoir un MP3 affecté.

04 Vérifie **Régler cette musique** : le volume, le début et la fin éventuelle du passage.

05 Clique sur **Lier un montage**. Choisis le montage proposé, puis **Enregistrer le lien musique / montage**. S’il n’y en a aucun, **Ajouter un montage à ce numéro** ouvre la bibliothèque.

06 Le champ **Départ de ce numéro** indique maintenant **Musique + montage synchronisé**. Le nom du montage lié s’affiche sous les réglages. Attends l’enregistrement.

07 Clique sur **Démarrer n°…**. Le bloc de lecture affiche **Montage suit la musique**, son nom et sa position. Fais un essai de pause et de reprise, puis écoute et observe tous les changements.

Quel est le repère zéro ?

Le montage commence à zéro au début du **passage musical** : si le MP3 commence à 0:15, le montage est à zéro à cet endroit. Un bloc placé à 15 s intervient donc à 0:30 dans le fichier d’origine. Si tu changes le début du passage, réécoute le montage.

Ce qui est conservé

Les pistes, les blocs, leurs fondus, la boucle et le choix de fin du montage restent identiques. Son fondu global d’entrée suit aussi le temps musical. Un seul montage est lié par numéro ; ses nombreuses pistes peuvent se superposer. Les autres ambiances du numéro restent disponibles à la main.

> Ce lien est enregistré dans la version de régie, puis emporté dans le spectacle complet. Les anciens numéros ne deviennent pas synchronisés automatiquement. Pour retirer le lien, choisis **Musique + première lumière**
>
> ou **Départs séparés**. Les modifications préparent le prochain départ ; une lecture en cours conserve sa copie.

Une ambiance fixe ou un chenillard peut d’abord être travaillé dans un montage. Remplacer le MP3 demande de confirmer son nouveau lien. Après un import dans la même colo, le lien suit la copie du montage ; dans une autre colo, il faut le réaffecter.

FICHE 35 · MUSIQUE ET MONTAGE

Jouer un montage synchronisé et reprendre la main

Le suivi est actif après **Démarrer n°…** avec un montage lié, ou après un enchaînement vers un numéro lié. Le bloc de lecture indique ce qui suit réellement la musique, même si tu sélectionnes un autre numéro.

Ton geste	Résultat lumière
Pause / Reprendre	Le montage se fige, puis continue au même repère que la musique.
Déplacer la barre de position	Les pistes rejoignent le nouveau repère, y compris pendant la pause. Avec l’envoi actif, les PAR changent aussi.
Arrêter en fondu	Le montage suit la musique pendant le fondu sonore, puis garde son dernier état.
Fin musicale ou **Couper la musique**	Le suivi s’arrête et l’état lumière reste figé. Aucun prochain numéro ne démarre seul.
Fin du montage avant la musique	Il applique sa fin prévue : noir, dernier état ou boucle. Revenir en arrière dans la musique retrouve le montage à ce repère.
Noir plateau / Reprendre	Masque puis révèle la sortie ; le temps suit toujours la musique. L’intensité générale reste disponible.
Déclencher un pad lumière	Il couvre temporairement le montage. Au retour, le montage suit la position musicale actuelle.
Envoyer une autre lumière, **Figer les effets lumière** ou **Éteindre en fondu**	Le suivi est interrompu pour respecter cette commande manuelle.

Passer en manuel et revenir

Passer la lumière en manuel fige le montage sans arrêter le son. Pour revenir, clique sur **Reprendre la synchro ici** : la lumière rejoint volontairement le repère actuel de la musique. Ce bouton fonctionne en lecture ou en pause, après la fin d’un éventuel enchaînement.

Enchaîner deux numéros

Si le numéro suivant a un montage lié, le bouton annonce **Enchaîner musique + montage vers n°…**. En mode **À la suite**, son montage démarre après la sortie du précédent morceau, au début de l’entrée du suivant. En **Fondu croisé**, il prend la main dès que le prochain morceau commence son entrée. Une seule sortie lumière est composée à la fois.

Sans lien sur le prochain numéro, l’enchaînement reste musical : le montage précédent suit sa musique jusqu’à son arrêt, puis se fige. La lumière suivante reste à envoyer à la main. **Musique seule** permet également une écoute sans lancer le montage lié.

> Garde la régie au premier plan et teste ce déroulement sur le Mac avec la sonorisation et les PAR. Le suivi utilise le lecteur du navigateur ; ce n’est pas une entrée de timecode externe et les délais du son, de QLC+ et des projecteurs restent à apprécier sur place.

FICHE 36 · 3 · LUMIÈRES

Constituer une bibliothèque de scènes

Retrouver une scène

Dans **Bibliothèque**, recherche un mot du nom, des étiquettes ou de la catégorie. Le filtre de type sépare **Scènes fixes**, **Animations** et **Montages lumière**. Combine la recherche avec une catégorie et, si utile, le filtre **Favoris**. L’étoile sur une carte ajoute ou retire cette scène des favoris. Les huit scènes de départ sont des propositions à adapter.

Créer une variante d’une scène

01 Sur la carte d’origine, clique sur **Modifier**. La scène se charge dans l’atelier ; elle n’est pas envoyée automatiquement.

02 Modifie ses couleurs, niveaux, animation ou fondu.

03 Clique sur **Enregistrer dans la bibliothèque** pour créer une nouvelle entrée, par exemple « Jonglage bleu · version douce ».

04 Renseigne sa catégorie et ses étiquettes, puis enregistre.

Modifier la scène d’origine

Après l’avoir chargée avec **Modifier**, fais tes changements puis utilise **Mettre à jour la scène d’origine**. Cette action remplace l’entrée de bibliothèque. Elle ne modifie pas les copies déjà ajoutées aux conduites.

Commande sur une scène	Résultat
Modifier / Modifier le montage	Charge les réglages dans l’atelier sans lancer la sortie.
Ajouter au numéro / Ajouter aux transitions	Ajoute une copie à la destination affichée.
Supprimer (×)	Déplace la scène dans la corbeille après confirmation ; les copies du spectacle restent.

> **Bibliothèque et spectacle restent indépendants**
>
> Améliorer une scène de bibliothèque ne change pas un spectacle préparé. Dans Par numéro, Modifier puis Enregistrer pour ce numéro ajuste seulement cette copie. Ajouter une nouvelle scène puis retirer l’ancienne permet aussi de la remplacer.

Où les scènes sont-elles conservées ?

Dans les vraies colos, la bibliothèque lumière et les adresses DMX sont partagées dans l’administration. Les variantes de conduite et la préparation appartiennent à la colo. La démo possède une bibliothèque lumière personnelle séparée. Une copie locale exportée devient indépendante du site.

La capacité prévue est de 2 000 scènes actives. Les scènes supprimées se retrouvent dans **Corbeille**. L’import JSON propose une sélection et repère les éléments déjà présents à l’identique.

FICHE 37 · 3 · LUMIÈRES

Restaurer une scène depuis la corbeille

Scène fixe, animation, chenillard ou montage : une création supprimée de la bibliothèque est conservée dans sa **Corbeille**. Elle garde ses couleurs, niveaux, fondus, étapes et pistes.

Restaurer, pas à pas

01 Ouvre **3 · Lumières → Bibliothèque**.

02 Clique sur **Corbeille**, près de **Enregistrer la préparation**.

03 Recherche la scène par son nom. Vérifie son type, sa catégorie et la date de suppression.

04 Clique sur **Restaurer**. La scène revient dans la bibliothèque ; elle n’est pas envoyée aux projecteurs.

05 Ferme la fenêtre et efface au besoin les filtres de bibliothèque pour la retrouver. Tu peux la modifier ou l’ajouter à un numéro comme d’habitude.

Quelle corbeille suis-je en train de consulter ?

Emplacement	Périmètre
Administration · vraie colo	Corbeille commune à la bibliothèque lumière des vraies colos.
Administration · démonstration	Corbeille personnelle de cette démo, séparée des vraies colos.
Copie locale sur le Mac	Corbeille de cette copie, indépendante du site.

Conserver et récupérer ailleurs

Télécharger ma sauvegarde JSON conserve les scènes actives, la corbeille lumière et les réglages. Une nouvelle copie HTML et le ZIP du spectacle complet conservent aussi cette corbeille. Sur le Mac, enregistre un JSON après tes modifications : le navigateur ne réécrit pas le fichier HTML ouvert.

Dans la récupération guidée d’un JSON, choisis **Ajouter des scènes à la bibliothèque**. Les scènes supprimées du fichier sont repérées par **corbeille** ; coche uniquement celles à récupérer. Elles seront ajoutées comme copies actives, sans importer toute l’ancienne corbeille.

Supprimer définitivement

Le bouton correspondant demande confirmation pour une seule scène. Après validation, elle n’est plus récupérable depuis cette corbeille. Les copies déjà affectées aux numéros ou aux pads restent indépendantes. Télécharge le JSON avant si tu veux conserver une possibilité de récupération.

> **Aucun effacement automatique**
>
> Limite : 200 scènes et 512 Ko. Si elle est atteinte, la prochaine suppression est refusée et la scène reste active. La bibliothèque doit aussi avoir une place libre pour restaurer. Les scènes effacées avant cette mise à jour ne sont pas recréées ; cherche-les dans un ancien JSON ou une copie du spectacle.

FICHE 38 · 3 · LUMIÈRES

Affecter et ajuster les lumières par numéro

01 Ouvre **3 · Lumières**. **Par numéro** affiche tous les passages de la colo, même ceux sans ambiance. Vérifie la **Version de régie**.

02 Sur le numéro voulu, clique sur **Ajouter une lumière**. La bibliothèque s’ouvre avec ce numéro comme destination.

03 Clique sur **Ajouter au numéro** sur la scène ou le montage choisi. Répète si ce numéro a plusieurs ambiances.

04 Clique sur **Retour aux numéros**. Chaque copie apparaît sous son numéro. Les flèches changent l’ordre des ambiances de ce numéro.

05 Ouvre **Fondus, consigne et affectation** pour les durées, le repère de déclenchement ou la destination. Ces champs se sauvegardent automatiquement.

06 Pour changer les PAR, couleurs ou pistes de cette copie, clique sur **Modifier**. Travaille dans l’atelier puis clique sur **Enregistrer pour ce numéro**, dans le bandeau de la copie.

07 Ouvre **Répéter / jouer** pour répéter les départs avec le son.

> **Deux enregistrements différents**
>
> **Enregistrer pour ce numéro** remplace la copie du spectacle. **Enregistrer dans la bibliothèque** crée une entrée réutilisable et ne remplace pas la copie du numéro. La bibliothèque ne change pas quand tu ajustes une copie.

Retrouver un passage

Utilise **Rechercher un numéro** ou coche **Sans lumière affectée**. Un passage sans ambiance peut être volontaire. Le filtre masque seulement des cartes ; il ne supprime rien.

Accueil et transitions

Le groupe **Accueil, transitions et numéros retirés** rassemble les lumières hors numéro. Une ancienne association reste repérable dans **Numéro du spectacle**. Réaffecte-la si nécessaire.

Les consignes du numéro peuvent être copiées à l’ajout. Les modifier ensuite dans Numéros & son ne réécrit pas les notes des copies déjà créées.

Pour reprendre une scène révisée dans la bibliothèque, utilise Comparer / actualiser : tu choisis les réglages à reprendre.

FICHE 39 · 3 · LUMIÈRES

Vérifier et actualiser une copie de scène

Une lumière affectée à un numéro, à un pad ou à un bloc de montage est une **copie indépendante**. Modifier sa scène dans la bibliothèque ne la change jamais automatiquement.

Comparer, puis choisir

01 Dans **Lumières → Par numéro**, clique sur **Comparer / actualiser** sous l’ambiance. **Vérifier les copies de cette version** rassemble les lumières des numéros et des pads.

02 Vérifie la **Scène source dans cette bibliothèque**. Une ancienne copie peut afficher **Origine non renseignée** : choisis alors la source toi-même.

03 Lis le tableau : nom, création, fondus et PAR dont la couleur ou l’intensité diffère. **Source modifiée** signifie que la scène a changé depuis la dernière association ; **copie ajustée** signale des adaptations dans la copie.

04 Pour renseigner seulement l’origine, clique sur **Associer sans changer la lumière**. Cela conserve tous les réglages actuels.

05 Pour reprendre les couleurs, intensités et l’animation, clique sur **Actualiser cette copie**. Les fondus restent en place, sauf si tu coches **Reprendre aussi les fondus de la source**. Le nom, le numéro, la consigne et le son sont conservés.

06 Attends l’enregistrement, puis vérifie le résultat en répétition. Une actualisation ne lance aucun éclairage et ne modifie pas celui qui joue déjà.

Pads et blocs de montage

Pour les pads : **Configurer les boutons → Vérifier les sources lumière**. Pour un bloc : sélectionne-le dans l’éditeur, puis **Comparer / actualiser la source**. Son début, sa durée, sa piste et ses fondus restent en place. Les PAR inclus restent identiques, sauf si tu coches l’option correspondante.

> **Remplacer demande un choix**
>
> Actualiser écrase les adaptations lumière de cette copie ; pour un montage entier, toutes ses pistes sont reprises. Un point de retour conserve la version avant l’actualisation d’un numéro ou d’un pad. Dans l’éditeur, utilise Annuler pour un bloc.

Une source absente n’empêche pas de jouer la copie. Sur le Mac, la comparaison utilise la bibliothèque de ce fichier, sans consulter le serveur. Importe les nouvelles scènes ou refais un export complet pour disposer des changements du site.

FICHE 40 · 3 · LUMIÈRES

Versions de régie et commandes avancées

Une **version de régie** conserve les ambiances, départs, fondus musicaux, volumes et passages des morceaux, liens des montages synchronisés, huit boutons d’effets et choix volontaires sans son/lumière de cette colo. Les numéros, leur ordre et leurs MP3 restent communs aux versions.

01 Dans **Lumières → Par numéro**, ouvre **Gérer les versions**.

02 Clique sur **Nouvelle version**, donne un nom explicite puis enregistre. Elle démarre vide : elle ne duplique pas la version précédente.

03 Ajoute les ambiances depuis la bibliothèque. Configure les départs et les huit boutons dans **Répéter / jouer**.

04 Utilise le sélecteur **Version de régie** pour retrouver une autre version. Vérifie toujours ce choix avant d’emporter le spectacle.

Réordonner

Les flèches d’une ambiance la déplacent à l’intérieur de son numéro. **Reprendre l’ordre des numéros**, dans la gestion des versions, remet également la liste globale en accord avec la conduite. Les ambiances sans numéro se retrouvent à la fin.

Tester seulement la liste lumière

Le volet **Conduite lumière seule · avancé** ouvre les commandes de la liste globale. **Lumière suivante** avance cette liste ; **Précédente** revient à l’ambiance précédente ; **Revenir au début** remet le curseur avant la première sans changer la lumière active.

> **Raccourci Espace**
>
> Dans Par numéro, Espace avance la liste lumière seulement si le volet de lecture avancée est ouvert et si le focus n’est pas dans un champ ou sur une commande. Il ne démarre pas un numéro avec sa musique.

Renommer ou supprimer

Dans **Gérer les versions**, utilise **Renommer** ou **Supprimer cette version**. La suppression demande confirmation et retire ses ambiances, départs, fondus, pads et choix de vérification. Si c’était la dernière, une version vide est recréée. Conserve une sauvegarde avant suppression.

FICHE 41 · DURÉES ET REPRÉSENTATION

Prévoir les durées et les changements de plateau

Les durées prévues servent à estimer la longueur du spectacle. Elles sont propres à la **version de régie** ouverte. Elles ne raccourcissent pas les musiques et ne déclenchent aucune lumière.

01 Ouvre la bonne colo. Dans **Numéros & son**, clique sur **Durées & déroulement** pour rejoindre la régie. Ce bouton est aussi disponible dans la colonne **La conduite** de **Répéter / jouer**.

02 Vérifie la **version de régie**. Ouvre **Durées & déroulement**.

03 Pour chaque passage, indique sa **durée prévue**, par exemple **3:30** pour trois minutes trente, ou **210** secondes. Laisse vide si tu ne sais pas encore. Une valeur doit être comprise entre 0:01 et 180:00, en secondes entières.

04 Renseigne le **changement avant** : temps de mise en place du matériel ou de présentation avant ce passage. Zéro signifie aucun temps supplémentaire. Le maximum est 30:00. Le changement du premier passage est compté lui aussi.

05 Si le numéro dure exactement le passage musical préparé, utilise **Reprendre…**. Le bouton tient compte du début et de la fin choisis dans « Régler cette musique ». Cette reprise est volontaire ; une modification ultérieure du MP3 ne change pas la durée prévue.

06 Clique sur **Enregistrer les durées**. Dans l’administration, attends la confirmation d’enregistrement avant de quitter. Pour le Mac, emporte de nouveau le spectacle complet.

Lire le total et imprimer

Le total additionne les durées et les changements avant. Exemple : un numéro de 3:00, un changement de 0:30 et un numéro de 4:00 donnent **7:30**. Si un passage reste inconnu, **+ ?** et le nombre de durées à préciser signalent une estimation partielle.

Après l’enregistrement, rouvre la fenêtre et clique sur **Télécharger la fiche enregistrée**. Ouvre **Durees-prevues.html**, puis **Imprimer / enregistrer en PDF**. Le spectacle complet contient aussi **Durees-prevues.html**, avec une fiche par version, et les temps dans **CONDUITE.txt**.

> **Entractes, copies et retours**
>
> La durée d’un entracte préparé sert de valeur initiale. Après enregistrement dans une version, elle peut être réglée séparément. Les durées suivent les copies de cette version, les points de retour et les imports dans la même colo. Un import depuis une autre colo ne reprend pas les durées liées à ses numéros.

FICHE 42 · DURÉES ET REPRÉSENTATION

Suivre les passages et le temps du spectacle

Le suivi est facultatif. Il fournit un chronomètre et les états **À venir** / **En cours** / **Passé** / **Sauté**. Il ne commande jamais le son ni la lumière.

01 Ouvre la bonne version dans **Répéter / jouer**, puis **Mode spectacle** si tu le souhaites. Vérifie les durées et sélectionne le premier numéro.

02 Au début du spectacle, clique sur **Démarrer le suivi**. Le chronomètre part ; aucun son ni lumière ne part avec lui.

03 Quand tu lances la musique d’un nouveau numéro, son état devient **En cours** une fois le départ réussi. « Démarrer » sans musique fait de même s’il envoie une première lumière. Le passage précédemment en cours devient « Passé ». Cela fonctionne seulement lorsque le suivi tourne.

04 Pour un numéro sans son, ou piloté uniquement avec les commandes lumière séparées, choisis toi-même **En cours** dans **État du passage**. Sélectionner une carte ou jouer un pad ne change pas cet état.

05 À la fin du numéro, clique sur **Marquer terminé et préparer le suivant** : le passage devient « Passé » et le prochain disponible est préparé. Son départ reste manuel.

06 Pour omettre un passage, sélectionne-le puis choisis **Sauté**. Il reste conservé. « Préparer suivant » et « Enchaîner la musique » ignorent les passages passés ou sautés. Vérifie toujours le titre cible avant un enchaînement ; un passage sans musique reste un arrêt manuel.

Comprendre les quatre indicateurs

Écoulé mesure le suivi depuis son démarrage, hors pauses du suivi. **Total prévu** garde le programme complet. **Restant estimé** exclut les passages passés ou sautés et décompte la durée prévue du passage en cours. Il peut être partiel.

Écart au départ compare le départ du numéro en cours à son départ théorique, changements compris et passages sautés exclus. C’est un repère au départ, pas un retard recalculé en permanence. Il reste « — » si une durée précédente manque. Revenir en arrière ou changer les états peut modifier cette comparaison.

Pause, correction et prochaine représentation

Pause du suivi arrête seulement le chronomètre. La pause ou la fin d’une musique ne l’arrêtent pas et ne terminent pas le numéro. Pour corriger un état, sélectionne le passage et remets **À venir**.

À la réouverture, le suivi revient **en pause** sur le passage en cours, sinon le premier à venir. Clique sur **Reprendre le suivi** au moment voulu. **Nouveau suivi**, après confirmation, remet le chronomètre à zéro et tous les passages à venir ; les réglages préparés restent conservés.

> **Un suivi local à cette représentation**
>
> Le suivi est mémorisé par navigateur, copie et version, environ toutes les cinq secondes pendant qu’il tourne. Il ne se transmet pas dans les exports ou entre appareils. Un arrêt brutal peut perdre les dernières secondes. En cas d’alerte de stockage ou d’autre onglet, suis le message affiché ; aucun son ni lumière n’est modifié.

En mode spectacle, clique sur la ligne Suivi pour déplier les durées. Replier ce panneau ne met pas le suivi en pause. Marquer terminé et préparer le suivant ne coupe ni musique ni lumière.

FICHE 43 · JOUER LE SPECTACLE

Les commandes de la régie son & lumière

Lecture musicale indique le morceau réellement en cours. **Prêt à démarrer** identifie le numéro sélectionné : le choisir ne lance rien. Le bandeau **Lumière en cours** nomme la commande active, avec son numéro quand elle est affectée. La musique et la lumière peuvent appartenir à deux numéros différents.

Commande	Ce qu’elle fait
Cliquer sur un numéro	Change la sélection. La musique et la lumière en cours continuent.
Démarrer n°…	En mode lié : démarre le MP3 au début puis sa première ambiance. Sans musique : lance la première lumière.
Musique seule	Lance le morceau seul, ou le reprend au point de pause pour ce numéro.
Pause / Reprendre	Suspend ou reprend la musique en cours, même si un autre numéro est sélectionné.
Arrêter en fondu · durée	Baisse le volume, puis arrête le morceau et le remet au début. La progression est affichée.
Couper la musique	Arrête immédiatement la musique principale, même pendant un fondu.
Régler les fondus	Choisit les entrées, les sorties et le mode d’enchaînement, avec des exceptions par numéro.
Enchaîner la musique vers n°…	Termine le morceau actuel et démarre le suivant à la suite ou en fondu croisé. Les lumières restent manuelles.
Envoyer lumière 1, 2…	Envoie une ambiance du numéro sélectionné, sans changer le son.
Clic sur une ambiance	Envoie directement cette ambiance, même si ce n’est pas la suivante.
Préparer n°…	Sélectionne le passage suivant sans le lancer.
Noir plateau / Reprendre	Coupe ou restitue la lumière. Ne touche pas au son.
Éteindre en fondu	Éteint toute la lumière avec la durée de sortie de l’ambiance envoyée. Le son continue.
Intensité générale	Ajuste la lumière globale sans réécrire les scènes.

> **Musique du numéro et bruitages**
>
> Si une autre musique joue, le départ affiche « Remplacer directement par n°… » : il coupe le morceau précédent sans fondu. Pour une transition, utilise « Enchaîner la musique ». Les pads sont indépendants. La fin d’un MP3 ne lance jamais le suivant.

Une seule entrée pour répéter et jouer

Répéter / jouer est accessible directement dans le bandeau principal. Le même pupitre est disponible sur le Mac dans la copie complète. **Mode spectacle** réunit les commandes musique, lumière et effets ; les effets peuvent se replier. Dans **Numéros & son**, le bouton **Écouter** sert à contrôler un MP3 pendant la préparation.

FICHE 44 · JOUER LE SPECTACLE

Régler l’entrée et la sortie des musiques

Le **fondu d’entrée** (« fade in ») fait monter le volume au démarrage. Le **fondu de sortie** (« fade out ») le baisse jusqu’au silence avant d’arrêter le morceau. Ils concernent la musique principale des numéros.

Choisir les durées, pas à pas

01 Ouvre **Répéter / jouer** et choisis la bonne version du spectacle.

02 Sélectionne le numéro à régler, puis clique sur **Régler les fondus**, sous le lecteur. Ce bouton reste accessible en **Mode spectacle**.

03 Dans **Fondu d’entrée** et **Fondu de sortie**, règle la **Durée commune** entre **0 et 15 secondes**, par pas de 0,5 seconde. À 0, le changement est immédiat. Au départ : entrée **0 s** et sortie **3 s**. Les sorties déjà enregistrées sont conservées.

04 Pour le numéro sélectionné, garde **Utiliser la durée commune** ou choisis **Durée personnalisée** dans chaque bloc. Exemple : entrée commune 2 s, mais entrée de 8 s pour le jonglage. L’entrée et la sortie se règlent indépendamment.

05 Choisis le mode d’**enchaînement vers le numéro suivant**, puis clique sur **Enregistrer les réglages**. Remettre un numéro sur la durée commune retire son exception.

Démarrer ou terminer un morceau

Démarrer n°… et **Musique seule** appliquent le fondu d’entrée du numéro au nouveau départ. **Reprendre** après une pause continue au même endroit et au volume choisi, sans nouveau fondu d’entrée.

Arrêter en fondu · 3 s utilise la sortie de la musique réellement en cours, même si tu as sélectionné le numéro suivant. Un compte à rebours et une barre de progression apparaissent ; le morceau s’arrête puis revient au début. À 0 s, le bouton affiche **Arrêter · sans fondu**.

Couper la musique interrompt le son sans attendre. Le prochain départ utilise de nouveau le volume choisi, avec son éventuel fondu d’entrée. Si tu arrêtes pendant une montée, la sortie commence au niveau atteint, sans saut vers le volume maximal.

> **Une commande par intention**
>
> Pour terminer le son : Arrêter en fondu. Pour passer progressivement au prochain morceau : **Enchaîner**. Lancer directement un autre numéro remplace le précédent immédiatement, puis applique l’entrée du nouveau. Les bruitages des pads et les lumières gardent leurs propres commandes.

Conserver les réglages

Chaque version conserve ses durées communes et ses exceptions. Une modification ne change pas un fondu déjà commencé. Attends la confirmation d’enregistrement dans l’administration, puis **réexporte le spectacle complet** pour le Mac. JSON et copies HTML conservent les réglages. Importer dans une autre colo retire les exceptions liées aux anciens numéros, mais conserve les durées communes et le mode.

FICHE 45 · JOUER LE SPECTACLE

Enchaîner deux musiques : à la suite ou en fondu croisé

Enchaîner la musique vers n°… lance une transition musicale à ton clic. La sortie utilise la durée du morceau qui joue ; l’entrée utilise celle du numéro qui arrive. Ce numéro est le **passage immédiatement suivant dans la conduite**, à partir de la musique en cours, même si tu as sélectionné une autre fiche.

Choisir l’effet souhaité

Mode	Ce que tu entends	Exemple : sortie 3 s, entrée 5 s
À la suite	La musique A disparaît, puis B démarre depuis le début et monte progressivement.	A descend de 0 à 3 s. B monte de 3 à 8 s.
Fondu croisé	B commence à monter pendant que A descend. Les deux se superposent brièvement.	A descend de 0 à 3 s. B monte de 0 à 5 s.

Pendant le spectacle, pas à pas

01 Fais jouer la musique du numéro actuel. Le bouton affiche la destination, par exemple **Enchaîner la musique vers n° 2 · Jonglage**. Le titre du prochain MP3 et les deux durées figurent juste dessous.

02 Vérifie cette destination et choisis **À la suite** ou **Fondu croisé** dans la liste **Enchaînement**. Ce choix est enregistré dans la version du spectacle.

03 Au bon moment, clique une fois sur **Enchaîner**. Le lecteur vérifie le départ du prochain morceau avant de diminuer l’ancien. Le prochain numéro devient sélectionné quand le démarrage est accepté.

04 Suis les **deux noms, les deux niveaux et le compte à rebours**. En mode À la suite, le prochain morceau indique d’abord En attente, puis son entrée. Le réglage Volume musique agit sur les deux.

05 À la fin, le lecteur principal affiche le nouveau morceau. Sans montage lié, envoie sa première lumière au signal voulu. Avec un montage lié, celui-ci démarre au début audible de ce morceau : le bouton annonce **musique + montage**.

> **Garder la main**
>
> **Couper la musique** arrête les deux musiques, y compris pendant la préparation ou la transition. Pause, la barre de position et un second enchaînement sont désactivés pendant la transition. Les pads restent disponibles. Les durées et le mode déjà engagés ne changent pas en cours de route.

Si le bouton n’est pas disponible

Il faut une musique en lecture et un numéro suivant avec un MP3 disponible. Un passage sans musique n’est pas sauté automatiquement ; le dernier numéro n’a pas de suivant. Si le MP3 suivant ne démarre pas, la transition est annulée. **La fin naturelle d’un morceau ne déclenche jamais seule le prochain numéro.**

Préparer n°… change seulement la sélection. Un enchaînement avec montage lié est détaillé dans Jouer un montage synchronisé. Après la mise à jour du site, télécharge une nouvelle copie complète pour retrouver les commandes sur le Mac.

En mode spectacle, le choix À la suite / Fondu croisé se trouve dans Réglages audio. Le bouton Enchaîner reste directement accessible.

FICHE 46 · JOUER LE SPECTACLE

Déclencher un numéro, puis ses changements

Préparer le mode de départ

Pour chaque numéro et chaque variante, règle **Départ de ce numéro**. **Musique + première lumière** propose un départ lié. **Départs séparés** affiche les commandes indépendantes et masque le gros bouton de départ lié. Ce réglage est enregistré.

Départ lié : pas à pas

01 Sélectionne le bon numéro et vérifie le morceau ainsi que la première ambiance.

02 Pour jouer avec les PAR, vérifie que QLC+ est relié, l’envoi activé et le noir levé. Si le bouton affiche **Reprendre**, le noir est encore actif.

03 Au signal de départ, clique sur **Démarrer n°…**.

04 La musique démarre au début du passage enregistré. La première ambiance est déclenchée après confirmation de lecture par le navigateur.

05 Aux repères suivants, clique sur **Envoyer lumière…** ou directement sur une ambiance de la liste.

06 À la fin, prépare le passage suivant. Utilise Arrêter en fondu pour terminer la musique en douceur, et les commandes lumière selon la conduite : ces gestes sont indépendants.

> **Un départ coordonné, pas un séquenceur musical**
>
> Avec **Musique + première lumière**, les changements suivants restent manuels et la pause musicale ne bloque pas une animation. Pour programmer des changements à des repères du morceau, utilise Musique + montage synchronisé. Si la musique ne démarre pas, sa lumière liée n’est pas lancée.

Départs séparés

Clique sur **Envoyer lumière 1…** quand le plateau est prêt, puis **Musique seule** au signal sonore, ou fais l’inverse. Le choix du mode ne lance rien. Un numéro sans MP3 peut utiliser uniquement ses lumières ; un numéro sans ambiance peut jouer uniquement sa musique.

Pause, reprise et retour au début

Après **Pause**, utilise **Reprendre la musique** pour continuer au même endroit. **Démarrer n°…** recommence le MP3 et la première ambiance depuis le départ. Pour relancer un numéro déjà en lecture, arrête d’abord sa musique. Un départ ne lève jamais automatiquement le noir.

Changer de variante pendant la lecture demande confirmation et arrête la musique et les bruitages. Une lumière de pad est retirée pour rendre la main à l’ambiance du spectacle. Fais ce choix avant le spectacle quand c’est possible.

FICHE 47 · JOUER LE SPECTACLE

Configurer les 8 boutons du pad

Le bloc **Mon pad · 8 boutons**, dans **Répéter / jouer**, permet de lancer un bruitage, une scène lumière ou les deux d’un clic, indépendamment des numéros. Il propose deux rangées de quatre boutons sur ordinateur, et deux colonnes sur petit écran. Chaque variante du spectacle garde ses propres huit boutons.

Préparer un bouton, pas à pas

01 Ajoute d’abord les bruitages MP3 dans **Numéros & son → Bibliothèque musicale**. Crée et enregistre les scènes lumière dans **Créer / modifier** ; une scène peut être fixe ou être un chenillard.

02 Ouvre **Répéter / jouer**, puis clique sur **Configurer les boutons**. Les huit boutons servent maintenant à ouvrir leurs réglages, sans lancer d’effet.

03 Clique sur le bouton à préparer. Donne-lui un **Nom du bouton** court, par exemple Magie, et une **Couleur du bouton** pour le reconnaître. Cette couleur ne règle pas les PAR.

04 Dans **Son de la bibliothèque**, choisis un MP3, ou **Sans son**. Règle le **Volume du bruitage** et sa lecture : **Une seule fois** ou **En boucle jusqu’à l’arrêt**. Règle aussi le fondu à l’arrêt du bruitage (0 à 15 s). En boucle, choisis aussi **Quand je reclique sur le pad** : **Démarrer / arrêter la boucle** ou **Relancer le son depuis le début**. Les anciens pads gardent leur relance ; les nouveaux passages en boucle proposent démarrer / arrêter.

05 Dans **Scène lumière**, choisis une scène enregistrée, ou **Sans lumière**. Le bouton conserve une copie complète de cette scène, y compris les étapes d’un chenillard.

06 Si une lumière est choisie, règle son **Fondu d’entrée**, puis **Après le déclenchement** : revenir à l’ambiance du spectacle ou garder cette lumière. Règle la durée avant retour si nécessaire, et le fondu de retour.

07 Clique sur **Enregistrer le bouton**. Dans l’administration, attends la confirmation de sauvegarde. Répète pour les autres boutons, puis clique sur **Terminer les réglages** pour les utiliser.

> **Exemple : une apparition magique**
>
> Son : un tintement, volume 35 %, une seule fois. Lumière : une scène violette, fondu d’entrée 0 s, retour après 3 s, fondu de retour 0,5 s. Un clic lance le son, puis la lumière dès que la lecture est confirmée par le navigateur. La musique du numéro continue.

Modifier ou vider un bouton

Rouvre ses réglages pour le modifier. **Vider ce bouton** retire ses affectations après confirmation, sans supprimer le MP3 ni la scène des bibliothèques. Enregistrer un bouton arrête son bruitage s’il joue. Pour comparer ou actualiser sa lumière, ferme la fenêtre puis utilise Vérifier les sources lumière dans le mode de configuration. Consulte la fiche Vérifier et actualiser une copie de scène.

FICHE 48 · JOUER LE SPECTACLE

Jouer et réutiliser les pads

Les gestes pendant le spectacle

Commande ou situation	Résultat
Cliquer sur un bouton configuré	Lance le son et/ou la lumière. Pour une boucle réglée sur Démarrer / arrêter, un deuxième clic arrête ce pad avec son fondu et rend sa lumière si elle est encore active. Sinon, le clic relance le son.
Cliquer sur deux boutons son	Les deux bruitages peuvent se superposer à la musique du numéro. Jusqu’à huit bruitages, un par bouton.
Arrêter les bruitages	Arrête tous les sons des pads avec leurs fondus enregistrés, sans arrêter la musique du numéro ni une lumière déjà lancée.
Revenir à l’ambiance du spectacle	Revient à l’ambiance du spectacle avec le fondu de retour du pad. Le son du pad continue indépendamment.
Une nouvelle lumière de la conduite	Prend la main et annule le retour automatique du pad précédent.
Noir plateau / Intensité générale	S’appliquent aussi à la lumière du pad ; les horloges continuent.

Un seul pad lumière éclaire à la fois. Il couvre l’ambiance du spectacle ; au retour, son animation ou son chenillard reprend à l’endroit où son horloge est arrivée. La **durée avant retour inclut le fondu d’entrée**. La durée de la lumière est indépendante de celle du MP3. En mode **Garder cette lumière**, utilise **Revenir à l’ambiance du spectacle** ou lance une autre ambiance.

> **Bouton son + lumière**
>
> Si le son ne démarre pas, la lumière associée n’est pas déclenchée. Si tu arrêtes les bruitages ou envoies une autre lumière pendant le chargement, l’ancienne lumière en attente ne se lancera pas ensuite. Les pads ne démarrent jamais au simple chargement de la page.

Copier les huit boutons pour une autre colo

01 Dans le spectacle de destination, ouvre la bonne variante puis **Configurer les boutons → Copier depuis un spectacle**.

02 Choisis une autre colo dans **Spectacle source**, puis sa **Version source**. Pour copier une variante du spectacle ouvert, garde **Variantes de ce spectacle**.

03 Clique sur **Copier les huit boutons**, puis confirme le remplacement. Les anciens bruitages en cours sont arrêtés. Seuls les pads sont copiés : ni les numéros, ni les musiques affectées aux numéros, ni la conduite ne sont remplacés.

04 Vérifie les réglages et attends l’enregistrement. Les copies sont indépendantes : modifier la source ne modifie pas les boutons copiés.

Hors ligne, copie les variantes du fichier ouvert. Pour un autre spectacle, importe son JSON. Emporte les MP3 depuis l’administration : le JSON ne contient pas le son.

> **Emporter les bruitages**
>
> Le téléchargement du spectacle complet inclut les MP3 utilisés par les pads de toutes ses variantes. Une ancienne copie locale ne les reçoit pas automatiquement : télécharge une nouvelle version après tes préparatifs.

FICHE 49 · SON · PENDANT LE SPECTACLE

Équilibrer musique et bruitages, arrêter un pad

Deux réglages généraux permettent d’équilibrer ce que tu entends sans modifier tous les morceaux ou tous les boutons.

Commande	Effet
Général musique	Agit sur la musique du numéro, ou les deux musiques pendant un enchaînement.
Général bruitages	Agit sur tous les sons des pads en cours et sur les prochains déclenchements.
Volume mémorisé du morceau / du bruitage	Équilibre individuellement un élément. Il est enregistré dans la version de régie.

Les volumes se multiplient : un morceau mémorisé à 60 % avec le général musique à 50 % joue à 30 %, avant les fondus. Les généraux sont temporaires pour cette session ; après réouverture, contrôle-les de nouveau. Le volume du Mac et celui de la sonorisation restent à vérifier séparément.

Préparer l’arrêt doux d’un bruitage

01 Dans **Répéter / jouer**, clique sur **Configurer les boutons**, puis sur le pad concerné.

02 Règle **Fondu à l’arrêt du bruitage**, de 0 à 15 s. À 0, l’arrêt est immédiat. Les anciens boutons gardent 0 s tant que tu ne les modifies pas.

03 Enregistre le bouton, puis clique sur **Terminer les réglages**.

04 Lance ce pad. Sous lui, clique sur **Arrêter** : son bruitage baisse progressivement ; les autres pads et la musique continuent.

05 Pendant le fondu, **Couper** arrête immédiatement ce seul bruitage. Le grand bouton fait de même pour une boucle en mode **Démarrer / arrêter** ; en mode **Relancer**, il redémarre le son.

Son et lumière du même bouton

Arrêter sous un pad lance le fondu de son bruitage et le retour de sa lumière, si elle est encore active. Chaque fondu garde sa propre durée. L’arrêt d’un ancien pad ne retire pas la lumière d’un autre pad envoyé ensuite.

Arrêter les bruitages utilise les fondus de tous les sons des pads, sans changer les lumières. **Revenir à l’ambiance du spectacle** rend la main à l’ambiance sans arrêter leurs sons. Le fondu du bruitage concerne son arrêt commandé ; il ne modifie pas la fin naturelle du MP3.

FICHE 50 · SON · RÉPÉTER ET JOUER

Lire le niveau audio du spectacle

L’indicateur facultatif mesure séparément les crêtes gauche et droite du **mélange des musiques et des bruitages**, après leurs volumes et fondus. Il se trouve dans le bloc Lecture musicale, y compris en Mode spectacle. Sa mesure est prise **avant le volume du Mac**.

Activer avant de jouer, pas à pas

01 Arrête les musiques et les bruitages. Clique sur **Activer le niveau audio**.

02 Dans l’administration, les MP3 du site sont utilisés directement. Sur le Mac, dans le HTML local, clique sur **Choisir les MP3**, ouvre le dossier **musiques** de ce spectacle et sélectionne tous ses MP3 avec **Cmd + A**. Valide le sélecteur.

03 En local, attends le nombre de MP3 reconnus. Si un morceau manque, sélectionne de nouveau tous les fichiers du bon dossier. Leurs noms comportent une suite de lettres et chiffres : ne les renomme pas.

04 Clique sur **Activer la mesure**. Aucun son ne part. Lance ensuite volontairement une musique, un fondu croisé puis les pads que tu utiliseras ensemble.

05 Écoute le résultat et ajuste les volumes du morceau, du pad ou les généraux. Observe les deux canaux ; les fondus et les superpositions se reflètent dans la mesure.

Comprendre l’affichage

Silence désigne un signal inférieur à −60 dBFS. Plus la valeur se rapproche de **0 dBFS**, plus la crête numérique est forte. Dès **−1 dBFS**, une alerte reste visible quelques instants : baisse les volumes concernés. Plusieurs sons peuvent s’additionner. **Aucun limiteur ni ajustement automatique du volume n’est appliqué.**

Le niveau ne mesure pas les décibels dans le chapiteau, le volume des enceintes ou le micro. L’écoute de préparation dans **Régler cette musique** et le lecteur de bibliothèque restent hors de cet indicateur.

Revenir à la lecture habituelle ou reprendre après interruption

Arrête les sons, puis **Réglages du niveau audio → Revenir à la lecture habituelle**. Le lecteur est réinitialisé ; un prochain départ reprend au début du passage enregistré. Tes réglages de musique et de pads restent conservés.

Si la sortie audio est interrompue, la régie met la musique en pause ou annule l’enchaînement et arrête les bruitages. Vérifie la sortie du Mac, clique sur **Rétablir la sortie audio**, puis reprends volontairement la musique ou les pads au bon moment. La reprise ne relance aucun son toute seule.

> **Une activation pour cette ouverture seulement**
>
> À la prochaine ouverture du HTML, la lecture habituelle revient. Il faut réactiver la mesure et, en local, choisir les MP3 de nouveau. Ce choix lit les fichiers sur le Mac sans les envoyer sur le site ; les fichiers eux-mêmes ne sont pas modifiés. Si la mesure n’est pas disponible, continue avec la lecture habituelle.

FICHE 51 · JOUER LE SPECTACLE

Mode spectacle : tout garder à portée de main

Le mode spectacle rapproche les commandes sans couper le son ni la lumière. Il n’active pas l’envoi QLC+. La préparation reste accessible par **← Préparation**.

Se repérer

- **À gauche : la conduite.** Choisir un numéro ne déclenche rien. La ligne **Suivi** déplie les durées et le chronomètre ; ce suivi est facultatif.
- **Au centre : En cours · musique.** Lecture, volume et arrêt agissent sur le morceau réellement lancé, même si un autre numéro est sélectionné.
- **Prêt à démarrer** désigne la sélection. Vérifie son nom avant **Démarrer n°…**. La lumière possède son propre état dans le bandeau.
- **À droite : les effets. Replier les effets** libère de la place. La barre du bas conserve leur état, l’arrêt des bruitages et le retour à l’ambiance. Sans effet configuré, elle est repliée par défaut.

Où retrouver les réglages ?

Outils regroupe Journal, Vérifier avant spectacle, Connexion & sauvegardes, Touches 1–8 et Aide aux raccourcis. Les alertes de liaison restent visibles. Vérifications et connexion ouvrent la préparation sans arrêter ce qui joue.

Réglages audio déplie Régler les fondus, Revérifier les sons, l’activation du niveau audio et le choix À la suite / Fondu croisé. Le bouton **Enchaîner…** reste visible ; vérifie sa destination avant de cliquer.

Affichage et clavier

Sombre / Clair change le thème du mode spectacle ; le navigateur mémorise le choix si son stockage est autorisé. **Plein écran** masque les barres du navigateur lorsque celui-ci l’autorise. Sous 900 pixels, **Conduite** ouvre la liste en superposition.

1 à 8 déclenche les pads uniquement si la case est cochée dans Outils, même lorsque les effets sont repliés. Cette case est décochée à chaque entrée en mode spectacle. **B** active le noir ou reprend la lumière, sans couper le son. Ces raccourcis sont ignorés dans les champs de saisie et les fenêtres de dialogue.

Échap ferme d’abord la fenêtre, Outils ou la conduite dépliée, puis permet de quitter ce mode. Le navigateur peut d’abord sortir du plein écran. **Tab / Maj + Tab** parcourt les commandes ; Entrée ou Espace active le bouton sélectionné. Espace n’est pas une commande générale de lecture ici.

> **Copie locale**
>
> Après une mise à jour du site, exporte à nouveau le spectacle complet. Une ancienne copie ne se met pas à jour seule.

Consulter la fiche courte « Pendant le spectacle », également incluse dans le PDF.

FICHE 52 · 4 · EMPORTER LE SPECTACLE

Emporter le spectacle complet sur le Mac

01 Dans l’administration, ouvre la bonne colo et vérifie les numéros, leur ordre et les MP3.

02 Dans **Lumières**, sélectionne la variante voulue pour l’ouverture de la copie locale. Attends **Enregistré dans l’administration**.

03 Clique sur **4 · Emporter** dans le bandeau principal.

04 Clique sur **Vérifier les fichiers et préparer le ZIP**. La vérification contrôle les enregistrements et les fichiers musicaux.

05 Lis le bilan : nombre de passages, nombre de MP3 distincts et volume de musique.

06 Clique sur **Télécharger le spectacle complet (.zip)**. Ce second clic déclenche le téléchargement.

07 Sur le Mac, décompresse le ZIP et conserve tout le dossier obtenu.

Contenu du dossier	Utilité
Regie-Uto-Pistes.html	La régie complète à ouvrir dans le navigateur.
musiques/	Les MP3 des numéros et des huit boutons ; conserver leurs noms techniques.
Sauvegarde-du-spectacle.json	Les réglages lumière, versions, pads, volumes, passages musicaux et conduite au moment de l’export.
CONDUITE.txt	Un rappel lisible des passages et de leurs éléments.
OUVRIR-LE-SPECTACLE.txt	Les instructions pour ouvrir cette copie.
Guide-du-spectacle.html / Manuel-du-spectacle.pdf	Le manuel consultable avec recherche, et sa version imprimable.
Fiche-plateau.html	Matériel, quantités et consignes par passage, avec impression ou enregistrement en PDF.

Toutes les variantes lumière et la bibliothèque de scènes sont emportées. La variante sélectionnée à l’export est celle proposée à l’ouverture. Un même morceau utilisé plusieurs fois n’est copié qu’une fois. Un spectacle sans musique peut être exporté. La limite totale prévue est de 512 Mo de MP3.

> **Si la vérification refuse le téléchargement**
>
> Un MP3 manquant doit être réimporté. Si la préparation a changé pendant la vérification, clique de nouveau sur Vérifier les fichiers et préparer le ZIP. Le bilan ne juge pas les choix artistiques : un numéro peut rester sans son ou sans lumière.

Le ZIP de **mise à jour du site**, utilisé avec FileZilla, ne contient pas les musiques de ta colo. Seul le ZIP de **spectacle complet**, téléchargé depuis l’administration, est le dossier de représentation.

FICHE 53 · SUR LE MAC

Ouvrir la copie locale et faire le premier essai

01 Dans le Finder, retrouve le ZIP du spectacle téléchargé. Décompresse-le si cela n’a pas été fait automatiquement.

02 Place le dossier complet dans un emplacement facile à retrouver, par exemple Documents/Spectacles/Colo-octobre-2026.

03 À l’intérieur, ouvre **Regie-Uto-Pistes.html** avec Safari ou le navigateur prévu pour la régie.

04 Vérifie le titre du spectacle, le nombre de passages, les MP3 et la version de régie.

05 Essaie la lecture d’un numéro. Contrôle la sortie audio du Mac et le niveau de la sonorisation.

06 Fais un essai avec Internet coupé : les MP3 locaux et la préparation lumière doivent rester utilisables.

07 Pour l’essai réel des PAR, lance ensuite QLC+ et établis la connexion décrite dans les pages suivantes.

> **Le HTML et le dossier musiques doivent rester voisins**
>
> Ne déplace pas uniquement le fichier HTML sur le Bureau. Déplace tout le dossier du spectacle. Ne renomme ni le dossier **musiques** ni les fichiers MP3 qu’il contient. Leurs noms techniques permettent à la régie de les retrouver.

Ce qui se conserve à la fermeture

Le navigateur essaie de mémoriser les modifications locales. Ce stockage dépend du navigateur et de ses réglages ; une fenêtre privée, un nettoyage des données ou un autre navigateur peuvent te faire retrouver une autre version. Après une répétition, utilise **Sauvegarder mes réglages (JSON)** et **Enregistrer une copie de la régie (.html)**.

À chaque nouvelle ouverture

La régie commence sans envoi réel : reconnecte QLC+ puis active l’envoi si tu souhaites utiliser les PAR. Aucun morceau ne démarre tout seul. Le fait de revoir un numéro sélectionné ne signifie pas qu’il est en cours.

Si la copie montre une ancienne conduite

Vérifie le dossier et la date du ZIP. Une copie déjà ouverte ne reçoit pas les changements effectués sur le site. Exporte une nouvelle copie complète après les dernières modifications de l’administration. Garde l’ancienne dans un dossier distinct si tu veux pouvoir y revenir.

Ouvre **Vérifier avant spectacle** pour contrôler cette copie et cocher tes essais. Les choix artistiques sont conservés ; les confirmations d’essai sont à refaire à chaque ouverture.

FICHE 54 · INSTALLATION LUMIÈRE

Relier la régie locale à QLC+

QLC+ sert de relais : la page de régie lui transmet les niveaux de lumière ; QLC+ les envoie au boîtier DMX, qui les transmet aux PAR. Son **API** est l’interface permettant cet échange automatique. Tu n’as pas de code à écrire dans la régie.

01 Ferme QLC+ s’il est déjà ouvert. Lance-le avec ton raccourci de régie, ou utilise la commande ci-dessous dans Terminal.

02 Vérifie que le bon projet QLC+ est ouvert. Si nécessaire, ouvre ton fichier du chapiteau. Enregistre-le après avoir vérifié sa sortie DMX.

03 Dans QLC+, affecte la sortie correspondant à ton boîtier à l’**univers 1**. Garde son général à 100 %, le noir de QLC+ désactivé et ses autres scènes arrêtées.

04 Dans **la régie locale**, clique sur **Connexion & sauvegardes**.

05 Vérifie **Adresse locale de QLC+**, puis clique sur **Connecter QLC+**.

06 Attends **QLC+ relié · envoi arrêté**. La liaison logicielle est établie ; aucun envoi continu vers les PAR n’est encore autorisé.

07 Clique sur **Activer l’envoi**. La sortie commence au noir.

08 Prépare une ambiance de test. Clique sur **Reprendre**, puis envoie ou lance cette ambiance. Vérifie la réponse des PAR.

```
open -a "QLC+" --args -w -9
```

```
ws://127.0.0.1:9999/qlcplusWS
```

L’option **-w** active l’accès web ; **-9** rouvre le dernier projet utilisé. Si le dernier projet n’est pas celui du chapiteau, ouvre le bon fichier avant l’essai. QLC+ doit rester ouvert pendant le pilotage.

> **« Relié » ne prouve pas que les PAR reçoivent le DMX**
>
> Le message confirme que QLC+ répond. La présence du boîtier, le bon univers, les câbles, le mode et les adresses des PAR doivent encore être contrôlés par un essai réel. La page hébergée sert à préparer ; utilise la copie locale pour ce pilotage.

↗ Références QLC+ : options de lancement et API Web

Dernière réponse affiche l’heure de la réponse logicielle et son ancienneté. Une connexion silencieuse est surveillée ; consulte la fiche suivante pour reprendre après un incident.

FICHE 55 · PENDANT LE SPECTACLE

Réagir à une liaison QLC+ interrompue

La régie surveille la réponse du logiciel QLC+ tant que la connexion est ouverte. Une alerte reste visible dans tous les écrans, y compris en **Mode spectacle**. Une coupure de liaison ne commande pas l’arrêt de la musique ni des bruitages.

Ce qui déclenche l’alerte

Connexion coupée, erreur d’envoi, liaison trop lente ou absence de réponse. Après une réponse, un nouveau contrôle est demandé environ 3 secondes plus tard. Sans réponse pendant 5 secondes, la liaison est fermée et l’envoi désactivé. Une réponse devenue trop ancienne après une suspension de la page bloque aussi la reprise de l’envoi.

Ces délais sont des délais logiciels : si le Mac ou le navigateur est suspendu, l’alerte ne peut apparaître qu’à son réveil. Une nouvelle connexion initiale attend au maximum environ 7 secondes.

Reprendre, pas à pas

01 Lis l’alerte et observe réellement le plateau. **Les PAR peuvent garder leur dernier état.** Le bouton Noir plateau ne peut pas les atteindre par la liaison interrompue.

02 Vérifie que QLC+ fonctionne avec l’accès web, le bon projet et la bonne sortie DMX. Relance-le si nécessaire.

03 Clique sur **Reconnecter QLC+** dans l’alerte. Attends **QLC+ rétabli · envoi toujours arrêté**. La reconnexion ne lance aucun son ni aucun envoi lumière.

04 Au moment choisi, clique sur **Activer au noir**. Cette commande demande immédiatement le noir aux canaux configurés et réactive l’envoi. Elle peut donc changer le plateau.

05 Relis la lumière affichée en sortie. Prépare ou relance l’ambiance voulue, puis clique sur **Reprendre** lorsque tu veux l’allumer. Un montage lié à une musique qui continue suit sa position courante.

06 Une fois la liaison rétablie, **Marquer comme vu** ferme l’alerte sans modifier le son ou la lumière. Tu peux aussi le faire en gardant l’envoi arrêté. Le détail reste dans le journal.

> **La reprise reste volontaire**
>
> Aucune reconnexion ni réactivation automatique. Fermer volontairement une connexion saine ne déclenche pas d’alerte. Une alerte non revue reste mémorisée localement ; recharger la page n’établit jamais une connexion et ne réarme jamais la sortie. Répète la procédure avec l’équipe avant le public.

FICHE 56 · PENDANT LE SPECTACLE

Consulter le journal de la régie

Le bouton **Journal** est disponible en haut de la régie et dans le bandeau d’incident, même en Mode spectacle. Tu peux l’ouvrir pendant une lecture : il ne coupe ni la musique ni les lumières.

Retrouver ce qui s’est passé

01 Clique sur **Journal**. Les événements les plus récents sont affichés en premier, avec date, heure et version de régie.

02 Choisis **Tout** pour les départs et les commandes, ou **Incidents et avertissements** pour les erreurs.

03 Utilise **Télécharger le journal** pour obtenir un fichier texte avant de fermer le navigateur ou de demander de l’aide.

04 Clique sur **Fermer** pour retrouver les commandes de jeu.

Les événements enregistrés

Ouverture de la régie, connexion et déconnexion, incidents QLC+, activation et arrêt de l’envoi, départs/reprises/pauses/arrêts des musiques, enchaînements, départs et arrêts des sons des pads, commandes de lumière, noir/reprise et erreurs signalées par la régie.

Les départs son sont notés après le démarrage accepté par le lecteur. Sélectionner un numéro ne produit pas un faux départ dans le journal. Les contrôles QLC+ réguliers et les valeurs de chaque canal ne remplissent pas la liste.

Conservation et limites

Les **200 derniers événements** sont gardés pour cette colo dans l’administration, ou pour cette copie locale, dans ce navigateur. Les plus anciens sont retirés. Le journal n’est pas envoyé au serveur et n’est pas inclus dans les sauvegardes JSON ou les nouvelles copies du spectacle. Il ne fusionne pas les événements de plusieurs onglets.

Les heures affichées suivent le fuseau du navigateur. Le fichier texte utilise des dates ISO en UTC pour éviter toute ambiguïté. Si le stockage local est indisponible, la fenêtre le signale : les événements de l’ouverture restent consultables et téléchargeables.

Vider le journal demande confirmation. Cela retire uniquement les événements ; une alerte QLC+ non revue et les réglages du spectacle sont conservés.

> **Une trace logicielle, à rapprocher de l’essai réel**
>
> Une commande lumière notée ne prouve pas que les PAR ont répondu ; un départ musical noté ne prouve pas que le son a été entendu dans les enceintes. Le journal sert à comprendre les actions et incidents, pas à remplacer les vérifications physiques.

FICHE 57 · SUR LE MAC

Retrouver QLC+ avec un raccourci du Bureau

Si ton raccourci fonctionne déjà, garde-le. Il remplace la saisie répétée de la commande Terminal. Il ouvre QLC+ ; la connexion et l’activation de l’envoi restent des gestes distincts dans la régie.

Créer un lanceur simple

01 Ouvre **TextEdit** et crée un nouveau document.

02 Dans **Format**, choisis **Convertir au format texte** pour obtenir du texte brut.

03 Dans **Édition → Substitutions**, désactive les guillemets intelligents et les tirets intelligents si ces options sont cochées. Colle exactement les deux lignes du lanceur ci-dessous.

04 Enregistre sur le Bureau sous le nom **Lancer-QLC.command**. Vérifie dans le Finder que le nom ne finit pas par .txt.

05 Ouvre Terminal. Tape **chmod +x** suivi d’un espace, puis glisse le fichier Lancer-QLC.command depuis le Finder dans la fenêtre Terminal. Appuie sur Entrée.

06 Ferme QLC+ puis double-clique sur **Lancer-QLC.command**. Le lancement ouvre le dernier projet et active l’accès web.

07 Contrôle le projet affiché et essaie **Connecter QLC+** depuis la régie locale.

```
#!/bin/bash
open -a "QLC+" --args -w -9
```

Ouvrir toujours un projet précis

Pour un lanceur dédié, tu peux remplacer la deuxième ligne par celle-ci en adaptant le chemin au fichier réellement présent sur ton Mac. Les guillemets doivent rester autour du nom de l’application et du chemin.

```
open -a "QLC+" --args -w -o "/chemin/vers/Projet-Chapiteau.qxw"
```

Le chemin ci-dessus est un exemple à remplacer, pas une commande prête à lancer. Dans le Finder, maintiens Option en ouvrant le menu contextuel du projet pour copier son chemin, puis colle-le entre les guillemets. Conserve le projet à cet emplacement ou adapte le raccourci après un déplacement.

> **Si QLC+ est déjà ouvert**
>
> Quitte-le avant d’utiliser le lanceur : une application déjà en cours peut ne pas reprendre les nouvelles options. Si le Mac refuse le fichier, vérifie le format texte, le nom .command et l’étape chmod ; ne modifie pas les réglages de sécurité généraux du Mac.

Le lanceur n’ouvre pas automatiquement la régie HTML et n’active jamais l’envoi lumière à sa place. Après son lancement, ouvre le dossier du spectacle et suis la fiche de démarrage.

↗ Apple : rendre un fichier exécutable dans Terminal

↗ Apple : format texte et substitutions dans TextEdit

FICHE 58 · INSTALLATION LUMIÈRE

Choisir le mode DMX : 4 ou 8 canaux

Un univers DMX contient **512 canaux**. Le choix 4 ou 8 indique le nombre de canaux de **chaque PAR**. La régie conserve deux configurations pour les mêmes 20 **Showtec Compact PAR 7 Tri**, sur l’univers 1.

Mode	Canaux utilisés	Canaux disponibles
4 canaux par PAR	20 × 4 = 80	432
8 canaux par PAR	20 × 8 = 160	352

01 Ouvre **Connexion, sauvegardes & réglages**, puis **Mode et adresses des 20 PAR · réglage initial**. Si l’envoi est actif, arrête-le.

02 Dans **Mode des 20 PAR**, choisis 4 ou 8 canaux. Le tableau affiche les adresses propres à ce mode. Les adresses de l’autre mode restent mémorisées.

03 Vérifie ou modifie les adresses de départ. **Adresses automatiques** propose 1, 5, 9… en mode 4 et 1, 9, 17… en mode 8. Les canaux de deux PAR ne doivent pas se chevaucher.

04 Clique sur **Enregistrer la configuration**, puis attends **Enregistré dans l’administration** si tu es en ligne. **Annuler les modifications** restaure les réglages enregistrés.

05 Télécharge la **Liste d’installation enregistrée**. Sur chaque PAR, utilise **MODE** pour le mode DMX, **UP/DOWN** pour l’adresse, puis **SETUP** et **UP/DOWN** pour choisir 4 ou 8 canaux.

06 Dans le projet QLC+, règle les 20 appareils sur le même modèle, le même mode et les mêmes adresses, dans l’univers 1. Conserve la sortie USB-DMX affectée à cet univers et enregistre le projet.

07 Sur le Mac, connecte la régie puis active l’envoi : il commence au noir. Teste les PAR séparément. Si le réglage a été fait dans l’administration, réexporte auparavant le spectacle complet.

> **Ce que pilote le mode 8 canaux**
>
> Les canaux 1 à 4 gardent intensité, rouge, vert, bleu. La régie envoie les canaux 5 à 8 à zéro : pas de stroboscope ni de programme interne, tous les ID, réponse immédiate. Les animations sont calculées par la régie. Les lyres nécessiteront un profil adapté à leur modèle.

Les deux configurations et le mode actif sont partagés entre les vraies colos, comme la bibliothèque lumière. Les anciennes sauvegardes restent en mode 4. Dans la copie du Mac, les changements restent locaux ; l’import de scènes ne remplace pas les réglages DMX de l’administration.

FICHE 59 · INSTALLATION LUMIÈRE

Adresses des 20 PAR : repère d’installation

Valeurs initiales pour des PAR numérotés comme sur le plan. La liste téléchargée depuis ta régie décrit les adresses **réellement enregistrées** ; elle fait référence si tu les as personnalisées.

PAR	Mode 4 : adresse / canaux	Mode 8 : adresse / canaux
1	001 / 1 à 4	001 / 1 à 8
2	005 / 5 à 8	009 / 9 à 16
3	009 / 9 à 12	017 / 17 à 24
4	013 / 13 à 16	025 / 25 à 32
5	017 / 17 à 20	033 / 33 à 40
6	021 / 21 à 24	041 / 41 à 48
7	025 / 25 à 28	049 / 49 à 56
8	029 / 29 à 32	057 / 57 à 64
9	033 / 33 à 36	065 / 65 à 72
10	037 / 37 à 40	073 / 73 à 80
11	041 / 41 à 44	081 / 81 à 88
12	045 / 45 à 48	089 / 89 à 96
13	049 / 49 à 52	097 / 97 à 104
14	053 / 53 à 56	105 / 105 à 112
15	057 / 57 à 60	113 / 113 à 120
16	061 / 61 à 64	121 / 121 à 128
17	065 / 65 à 68	129 / 129 à 136
18	069 / 69 à 72	137 / 137 à 144
19	073 / 73 à 76	145 / 145 à 152
20	077 / 77 à 80	153 / 153 à 160

Branche la sortie du boîtier DMX sur l’entrée du premier PAR, puis les PAR à la suite par leurs prises DMX OUT/IN. Le dernier reçoit le bouchon DMX adapté. Vérifie chaque PAR séparément avant la répétition.

> **Changer le mode nécessite de changer les adresses**
>
> Le PAR 2 commence à 005 en mode 4, mais à 009 en mode 8. La régie, les appareils et le projet QLC+ doivent utiliser le même mode et les mêmes adresses. Le dernier départ possible est 509 en mode 4 et 505 en mode 8.

↗ Notice Showtec Compact PAR 7 Tri : réglage et canaux, pages imprimées 13 à 16

FICHE 60 · LUMIÈRE · ESSAI SUR PLACE

Tester les PAR un par un

Ce mode aide à vérifier que chaque numéro du plan correspond au bon projecteur sous le chapiteau. Il remplace temporairement la sortie par **un seul PAR allumé** et conserve tes scènes.

01 Sur le Mac, ouvre le spectacle complet. Arrête les musiques et les bruitages avant de commencer le test.

02 Dans **Connexion & sauvegardes**, vérifie le mode 4 ou 8 canaux, les adresses et leur enregistrement. Les PAR physiques doivent avoir les mêmes réglages.

03 Connecte QLC+ avec le bon projet et active l’envoi. Le boîtier et la sortie DMX doivent être prêts.

04 Dans **Tester les PAR un par un**, clique sur **Démarrer le test · PAR 1 à 30 %**. Ce clic remplace la sortie et quitte le noir pour montrer le PAR 1. L’intensité générale continue de s’appliquer.

05 Observe le projecteur : est-ce bien celui du plan ? Essaie **Blanc**, **Rouge**, **Vert** et **Bleu**. Ajuste l’intensité du test si nécessaire.

06 Après l’observation, coche **J’ai vu le bon PAR répondre sur le chapiteau**. Clique sur **Suivant →** et répète jusqu’au PAR 20. Les boutons numérotés permettent de revenir directement à un PAR.

07 Clique sur **Terminer au noir**. Le test s’arrête ; retourne à la régie, prépare l’ambiance d’accueil puis utilise **Reprendre** et envoie cette ambiance au moment voulu.

> Quitter cet écran termine aussi le test au noir. Sans liaison QLC+ et envoi actif, le test reste une simulation et la case de confirmation est désactivée. Une connexion ne prouve jamais que le projecteur répond : c’est ton observation qui le confirme.

Si le mauvais projecteur s’allume

Termine au noir. Compare le numéro du plan, son adresse dans la régie, le mode/adresse sur le PAR et le projet QLC+. Corrige puis recommence. Le test ne change pas automatiquement les adresses.

Les coches appartiennent à la session d’essai. Recommencer, changer les adresses ou reconnecter QLC+ les efface. Elles ne remplacent pas la confirmation générale de **Vérifier avant spectacle**, à faire après les essais réels.

FICHE 61 · AVANT LE SPECTACLE

Vérifier avant spectacle, pas à pas

Le bouton **Vérifier avant spectacle** est en haut de la régie, dans l’administration et dans la copie du Mac. Ce bilan ne lance aucun son, n’active pas l’envoi et ne déclenche aucune lumière.

01 Relis la **colo**, le **spectacle**, la **version de régie** et l’origine affichés. Sur le Mac, contrôle la date d’export. Le numéro de conduite est un repère de version, pas le numéro qui joue.

02 Arrête les musiques et les bruitages d’essai. Clique sur **Lancer les contrôles**. Attends la fin de la vérification silencieuse des MP3.

03 Dans **Les choix de chaque numéro**, complète les affectations manquantes. Si une absence est voulue, coche **Volontairement sans musique** ou **Volontairement sans lumière**. Le choix est enregistré dans cette version et emporté dans les copies. Il ne coupe ni n’efface rien.

04 Corrige les lignes **À vérifier** ou **À corriger**. Le détail des fichiers indique les numéros et pads concernés. Après une modification, relance les contrôles.

05 Depuis l’administration, emporte le spectacle complet. Ouvre le nouveau dossier sur le Mac et refais les contrôles : la présence des MP3 sur le serveur ne garantit pas celle des fichiers dans ce dossier.

06 Sur le Mac, connecte QLC+ et active l’envoi pour tester les PAR. Écoute réellement les sons, vérifie le projet et la sortie DMX, puis prépare l’accueil et le premier numéro. Reviens ici et coche seulement les essais effectués.

07 Quand le bilan indique **Vérifications terminées pour cette session**, clique sur **Retour à la régie**, puis **Mode spectacle**.

Ce que le bilan peut confirmer

Il relit les affectations, l’enregistrement, les adresses enregistrées des PAR et l’ouverture du début des MP3 des numéros et des pads de toutes les versions. Un MP3 affecté mais indisponible reste une erreur ; il ne peut pas être masqué par une case « sans musique ».

La réponse de QLC+ confirme la liaison au logiciel. Elle ne prouve pas que le bon projet est ouvert ni que le boîtier ou les PAR ont reçu la lumière. C’est le rôle de tes essais sur place.

> **Des confirmations pour cette session**
>
> Les cases d’essais réels ne sont pas sauvegardées dans l’export : elles sont à refaire à chaque ouverture ou modification de la préparation. Une nouvelle connexion QLC+ remet ses essais à confirmer. Recommence aussi après un changement de câblage ou de matériel.

Montages liés aux musiques signale un MP3 remplacé ou un montage absent, vide ou déplacé. Corrige le lien dans **Répéter / jouer**. Le contrôle ne certifie pas le bon repère artistique : fais une répétition avec pause, reprise et enchaînement.

FICHE 62 · JOUER LE SPECTACLE

Démarrer et terminer une représentation

Avant l’arrivée du public

01 Ouvre le bon **dossier de spectacle** et garde-le intact avec ses MP3. Branche l’alimentation du Mac et la sortie son prévue.

02 Branche le boîtier DMX et vérifie l’installation des PAR préparée pour le spectacle.

03 Lance QLC+ avec le raccourci. Vérifie le projet du chapiteau, la sortie de l’univers 1, son général à 100 % et l’absence d’autre scène en lecture.

04 Ouvre **Regie-Uto-Pistes.html**, puis **Connecter QLC+**. Attends le statut relié.

05 Clique sur **Activer l’envoi** : la régie se place au noir. Sélectionne une ambiance d’essai puis **Reprendre** et teste la lumière.

06 Teste un MP3 avec la sonorisation réelle. Vérifie le niveau sonore et l’ambiance de chaque zone ; le simple statut relié ne suffit pas.

07 Arrête la musique d’essai. Prépare l’accueil, la première ambiance et le premier numéro. Garde la régie au premier plan et empêche la mise en veille.

08 Ouvre **Vérifier avant spectacle**, lance les contrôles et coche les essais réalisés. Puis reviens à la régie.

09 Au signal, utilise le départ prévu : lié ou séparé. Les changements suivants restent à ton rythme.

> **Le noir et le son sont indépendants**
>
> **Noir plateau** laisse la musique jouer. **Arrêter en fondu** conserve l’ambiance en cours. Si tu veux arrêter les deux, effectue les deux actions.

Après le final

01 Remets l’ambiance de sortie du public prévue dans la conduite et termine la musique au moment voulu.

02 Une fois l’éclairage de représentation devenu inutile, utilise **Noir plateau**, puis **Arrêter l’envoi (noir)** dans la connexion.

03 Exporte une **Sauvegarder mes réglages (JSON)** et garde une nouvelle copie HTML si tu as ajusté la préparation.

04 Ferme ensuite la régie et QLC+. Range le dossier de cette version avec une date.

L’arrêt de l’envoi commande d’abord un noir sur les canaux pilotés. Il ne faut pas fermer brutalement QLC+ pour tenter d’obtenir ce noir : en cas de rupture de liaison, les PAR peuvent conserver leur dernier état.

FICHE 63 · CONSERVER ET REPRENDRE

Choisir la bonne sauvegarde

Fichier ou stockage	Ce qu’il conserve	Ce qu’il faut savoir
Enregistrement dans l’administration	La préparation enregistrée de la colo et les bibliothèques selon leur périmètre.	Attendre le message de confirmation. Les MP3 ne sont pas inclus dans les sauvegardes automatiques du site.
ZIP du spectacle complet	Régie, conduite, scènes, variantes, pads et MP3 affectés aux numéros et aux pads.	La copie complète à emporter depuis le site. Conserver tout son dossier.
Sauvegarder mes réglages (JSON)	Scènes, corbeille lumière, versions, pads, réglages et points de retour, avec la conduite et les adresses de la copie.	Pas de MP3. L’aperçu permet de choisir quoi récupérer ; il ne restaure pas la conduite entière.
Copie HTML / Enregistrer une copie de la régie (.html)	Application et réglages au moment de la copie.	Pas de MP3 intégrés dans le HTML. Depuis une copie complète locale, garder le dossier musiques à côté.
Stockage du navigateur	Modifications locales quand le navigateur autorise leur mémorisation.	Ce stockage n’est pas une sauvegarde indépendante à lui seul.
PDF de conduite	Liste et consignes imprimables.	Ne permet pas de rejouer le son ou de restaurer les réglages lumière.

Après chaque répétition

01 Dans **Connexion & sauvegardes**, clique sur **Sauvegarder mes réglages (JSON)**. Vérifie le fichier dans les téléchargements et range-le avec la date.

02 Clique sur **Enregistrer une copie de la régie (.html)** dans la version locale. Place cette nouvelle copie à côté du dossier **musiques** du spectacle concerné.

03 Conserve une copie du dossier complet sur un autre support ou dans ton emplacement habituel de sauvegarde.

04 Garde aussi les MP3 originaux et le fichier de projet QLC+ **.qxw**, qui n’est pas inclus dans le ZIP du spectacle.

> **Copie HTML faite depuis le site**
>
> Le bouton **Copie HTML · sans MP3** de l’administration produit une copie sans les MP3 et sans leur lecture locale activée. Pour partir en spectacle, utilise **Emporter le spectacle complet**.

FICHE 64 · SAUVEGARDER ET RÉCUPÉRER

Récupérer un JSON sans créer de doublons

Un JSON contient les réglages, pas les fichiers MP3. La récupération propose un aperçu et ajoute des copies choisies. Elle ne remplace ni la conduite de colo, ni ses artistes, ni ses affectations MP3, ni les adresses DMX.

01 Arrête les musiques et les bruitages. Dans l’administration, attends **Enregistré dans l’administration**.

02 Ouvre **Connexion & sauvegardes → Récupérer une sauvegarde JSON**. Choisis le fichier sur ton ordinateur.

03 Relis **Depuis** et **Vers** : nom de la colo et du spectacle. La copie doit arriver à la bonne destination.

04 Choisis **Récupérer des versions de régie** pour reprendre les lumières affectées, pads, fondus, passages musicaux et liens de montage ; ou **Ajouter des scènes à la bibliothèque** pour reprendre seulement des créations.

05 Coche les éléments utiles. **Tout décocher** permet de repartir d’une sélection vide. Une ligne **Déjà présent à l’identique** est désactivée : aucune nouvelle copie ne sera créée pour elle.

06 Clique sur **Récupérer… éléments**. Dans l’administration, les sons des pads sont vérifiés dans la bibliothèque avant l’ajout. Un son supprimé de la bibliothèque doit d’abord y être réimporté.

07 Lis le bilan. La première version ajoutée est sélectionnée, sans démarrer le spectacle. **Choisir d’autres éléments** permet de reprendre les scènes après les versions, ou inversement, depuis ce même fichier.

08 Clique sur **Terminer et vérifier**. Contrôle les affectations et fais une répétition. Depuis l’administration, emporte ensuite un nouveau spectacle complet. Sur le Mac, garde un JSON ou une nouvelle copie HTML.

Comment les doublons sont reconnus

La régie compare le contenu enregistré : les nouvelles identités des copies ne suffisent pas à créer un doublon. Une version dont tu as réellement modifié les réglages reste récupérable comme nouvelle copie. Les favoris et les informations actualisées de disponibilité des sons ne créent pas à eux seuls une nouvelle version.

Une autre colo ou une ancienne sauvegarde sans origine

La fenêtre le signale et demande de confirmer la réaffectation des lumières. Les copies gardent leurs créations et leurs pads, mais perdent les associations aux anciens numéros, leurs passages musicaux, leurs choix de départ et les liens musique/montage. Réaffecte ces éléments dans la nouvelle colo. Une identité absente ne permet pas de supposer que les numéros correspondent.

> **Les points de retour du fichier**
>
> Ils apparaissent aussi dans le choix des versions. Tu peux récupérer l’un d’eux comme nouvelle version. L’historique entier du fichier n’est pas ajouté automatiquement à l’historique actuel.

FICHE 65 · SAUVEGARDER ET RÉCUPÉRER

Garder et récupérer un point de retour

Un point de retour fige les réglages d’une **version de régie** à une date précise. Exemple : garder « Avant répétition générale », puis essayer d’autres lumières ou réglages son.

Créer un point, pas à pas

01 Dans **Répéter / jouer** ou **Par numéro**, sélectionne la version à conserver.

02 Ouvre **Connexion & sauvegardes**, puis **Créer un point de retour**.

03 Relis le nom de la version et donne un nom parlant au point : « Avant répétition », « Réglages validés »…

04 Clique sur **Créer le point de retour**. La liste affiche son nom, sa date, la version source et son nombre de lumières. Attends l’enregistrement dans l’administration.

Revenir à ces réglages

01 Arrête les sons, puis ouvre **Mes points de retour**.

02 Sur le point choisi, clique sur **Récupérer une copie**. Relis l’aperçu et coche la ligne.

03 Clique sur **Récupérer… élément**. Une nouvelle version est ajoutée ; les versions actuelles restent intactes. Si ces réglages existent déjà, la ligne indique **Déjà présent à l’identique**.

04 Choisis **Terminer et vérifier**, relis le numéro et fais un essai. La récupération ne lance aucun son et n’envoie aucune lumière.

Ce que le point contient

Les lumières affectées, leurs montages, consignes et fondus ; les huit pads ; les modes de départ ; les volumes, bornes, repères nommés, formes d’onde et fondus musicaux ; les liens musique/montage et les choix de vérification. Il ne restaure pas les artistes, l’ordre des numéros, les affectations MP3 de la conduite, la bibliothèque lumière ou les adresses DMX. Il ne contient aucun fichier musical.

Les points créés automatiquement

La régie garde un point avant Enregistrer pour ce numéro, le retrait d’une lumière, la suppression d’une version et l’association ou l’actualisation de la source d’un numéro ou d’un pad. Pour les autres modifications, notamment musicales, crée un point manuel si tu veux conserver l’état précédent.

> **Conserver aussi un fichier**
>
> La liste conserve les **12 points les plus récents**, dans une enveloppe de **512 Ko** ; les plus anciens sortent de la liste lorsque l’une de ces limites est atteinte. Un montage volumineux peut réduire ce nombre. Si un point est trop grand, la régie le signale avant la modification concernée. Garde alors un JSON.

Télécharger ce point produit un JSON limité à cette version. **Sauvegarder mes réglages (JSON)** conserve aussi les points de la liste. Un nettoyage du navigateur peut effacer les points locaux : garde ces fichiers après chaque répétition. **Supprimer ce point** demande confirmation et ne supprime pas les versions actives.

FICHE 66 · CONSERVER ET REPRENDRE

Ramener les réglages du Mac dans l’administration

Après une répétition sur le Mac, la récupération ajoute les réglages choisis dans l’administration. Elle ne réécrit pas la préparation des enfants ni la conduite.

01 Sur le Mac, ouvre la copie réellement utilisée. Dans **Connexion & sauvegardes**, clique sur **Sauvegarder mes réglages (JSON)**. Le nom du fichier comporte la colo, le spectacle, la date/heure UTC et la révision de conduite.

02 Ouvre l’administration, la bonne colo, puis **Lumières → Connexion & sauvegardes**. Attends que toute sauvegarde en cours soit terminée.

03 Clique sur **Récupérer une sauvegarde JSON** et sélectionne le fichier du Mac.

04 Vérifie **Depuis** et **Vers**. Choisis **Récupérer des versions de régie**, puis coche celle de la répétition. Les éléments déjà présents à l’identique sont désactivés.

05 Récupère la sélection. La première copie ajoutée est sélectionnée. Si des scènes de bibliothèque ont aussi été créées sur le Mac, utilise **Choisir d’autres éléments → Ajouter des scènes à la bibliothèque**.

06 Clique sur **Terminer et vérifier**. Vérifie les liens aux numéros, les sons des pads, les fondus, les passages musicaux, les repères nommés et la synchronisation des montages. Les numéros supprimés ou dont le MP3 a changé nécessitent une relecture.

07 Attends **Enregistré dans l’administration**, puis emporte un nouveau spectacle complet. Décompresse-le dans un nouveau dossier sur le Mac et ouvre son HTML.

Ce qui reste dans la destination

Les titres et l’ordre des numéros, les artistes, les affectations MP3 de la conduite, les adresses DMX et la préparation ouverte dans l’atelier ne sont pas remplacés par l’import. Les versions et scènes déjà présentes restent disponibles. Les numéros conservent leurs associations uniquement si l’identité de la colo correspond.

Si un son du pad a été supprimé

L’ajout de la version s’arrête avant toute modification. Réimporte le même MP3 dans la bibliothèque musicale, puis recommence. Un fichier musical indisponible reste à vérifier même si ses réglages existent. Le JSON seul n’apporte jamais les MP3.

> **Pour des réglages plus anciens**
>
> Le JSON peut contenir des points de retour. Choisis celui qui t’intéresse dans l’aperçu : il deviendra une nouvelle version de régie. La récupération détaillée est expliquée dans les deux fiches précédentes.

FICHE 67 · PAS À PAS DE RÉPÉTITION

Un exercice complet avec la colo de démonstration

Objectif : préparer un numéro avec un MP3 et trois ambiances, l’emporter puis le jouer sur un seul écran. Les noms suivants sont des exemples. Tu peux faire tout l’exercice en simulation avant l’essai des PAR.

01 Ouvre **Colo de démonstration · 40 enfants fictifs**. Dans **Numéros & son**, choisis un numéro existant et donne-lui un titre facile à reconnaître.

02 Clique sur **Choisir une musique**. Écoute un MP3 de la bibliothèque puis affecte-le. S’il faut l’importer, termine l’import puis clique bien sur **Choisir**.

03 Dans les consignes du numéro, écris « Départ au signe ; deuxième lumière au cercle ; troisième au salut » puis enregistre.

04 Ouvre **Lumières →**. Vérifie le numéro destinataire. Si les scènes voulues n’existent pas, crée-les dans **Créer / modifier** : une face chaude, un bleu avec côtés, puis un salut chaud.

05 Dans **Bibliothèque**, ajoute successivement les trois scènes **Ajouter au numéro** pour ce numéro.

06 Dans **Par numéro**, vérifie l’association, l’ordre, les fondus et les notes « Départ », « Cercle », « Salut ».

07 Dans **Répéter / jouer**, sélectionne le numéro et choisis **Musique + première lumière**.

08 Attends la confirmation de sauvegarde. Ouvre **Emporter le spectacle**, prépare le téléchargement puis télécharge le ZIP complet.

09 Décompresse sur le Mac. Ouvre **Regie-Uto-Pistes.html**, vérifie la présence du numéro et de ses trois ambiances.

10 En simulation, clique sur **Démarrer n°…** : le MP3 joue et la première ambiance devient active. Clique deux fois sur **Envoyer lumière…** aux repères choisis.

11 Essaie **Pause**, puis **Reprendre la musique**. Essaie **Noir plateau** puis **Reprendre** et constate que le son n’est pas interrompu.

12 Clique sur **Préparer n°…** : il se sélectionne sans se lancer. Termine par **Arrêter en fondu** et sauvegarde tes réglages.

> **L’exercice est réussi si…**
>
> Tu retrouves la bonne conduite sans Internet, le bon MP3 démarre, les lumières avancent au clic, le noir et la pause restent indépendants et aucun passage ne démarre tout seul. Pour valider l’installation, refais ensuite cet essai avec QLC+, le boîtier et les PAR.

FICHE 68 · DÉPANNAGE

Dépanner la préparation et le son

Ce que tu observes	Ce que tu peux faire
Les enfants ou numéros ne sont pas les bons.	Vérifie la colo sélectionnée. La copie locale peut provenir d’un ancien export ; compare le titre et la date du dossier.
Un enfant attendu est absent.	Vérifie que son dossier est transmis et actif pour cette colo, ainsi que tes droits d’accès. Une recherche ou un filtre peut aussi masquer sa ligne.
La régie lumière ne montre pas les numéros.	Ouvre **Répéter / jouer** : **Par numéro** affiche tous les numéros et leurs ambiances affectées. Enregistre la conduite, vérifie la colo, puis recharge la page lumière.
Télécharger ma copie ne remplit pas la conduite.	Ce bouton sauvegarde le JSON de l’écran. Il n’importe pas les numéros et ne remplace pas l’export complet du spectacle.
Le message rose reste affiché.	Lis sa cause. Réessaie pour une panne temporaire. En cas de conflit, conserve la saisie puis recharge la version enregistrée ; ne ferme pas sans copie.
Le MP3 importé ne joue pas sur le numéro.	Vérifie qu’il a été **choisi** après l’import. Le texte du champ Son ne constitue pas une affectation musicale.
Le son est absent sur le Mac.	Vérifie le général musique ou bruitages, le volume mémorisé du morceau ou du pad, la sortie audio du Mac, la sonorisation et le MP3. Ouvre le bon HTML à côté de **musiques**.
La copie HTML dit qu’elle ne contient pas les MP3.	Refais **Emporter le spectacle complet** dans l’administration. Une simple copie HTML du site ne remplace pas ce ZIP.
Un morceau est à réimporter.	Réimporte le même fichier d’origine pour rétablir ses liens, ou affecte explicitement un autre morceau.
L’export complet est refusé.	Termine l’enregistrement, traite les MP3 manquants, recharge si la conduite a changé, puis prépare de nouveau le téléchargement.
La suppression d’une musique est refusée.	Le morceau est encore lié à une conduite, sa corbeille, un pad ou un point de retour de cet espace. Les vraies colos partagent leurs liens ; la démo est indépendante. Retire ces affectations d’abord.
Une modification locale manque sur le site.	La copie est indépendante. Exporte son JSON et importe-le dans la bonne colo pour ajouter ses scènes et variantes.

> **Pour décrire un problème**
>
> Note la colo, le titre du numéro, la variante, le navigateur, le nom du fichier ouvert et le texte exact du message. Précise si tu es dans l’administration ou dans une copie locale.

FICHE 69 · DÉPANNAGE

Dépanner la connexion et les lumières

Situation	Signification et action
Simulation · aucun envoi	La page prépare ou simule les lumières. Ouvre la copie locale, lance QLC+ avec l’accès web puis connecte-le.
QLC+ relié · envoi arrêté	La liaison logicielle répond. Clique sur **Activer l’envoi** pour autoriser les commandes, puis **Reprendre** quand tu veux quitter le noir.
Impossible de connecter QLC+	Vérifie que QLC+ est ouvert avec -w, que tu es dans le HTML local et que l’adresse est ws://127.0.0.1:9999/qlcplusWS. Ferme puis relance QLC+ avec le raccourci si nécessaire.
Connecté et activé, mais tout reste noir	Vérifie **Reprendre**, une ambiance réellement lancée, les intensités de ses PAR, le général de la régie et celui de QLC+. Vérifie aussi le noir propre à QLC+.
La simulation réagit, aucun PAR ne réagit	Contrôle le boîtier détecté, la sortie de l’univers 1, les câbles DMX et l’alimentation. Le message relié ne teste pas cette chaîne matérielle.
Un PAR prend une mauvaise couleur	Compare son mode **4 ou 8 canaux** et son adresse avec le tableau de la régie. Vérifie les chevauchements et les autres fonctions QLC+ éventuellement actives.
Le départ lance la musique mais le noir reste	C’est normal si le noir était actif : **Démarrer n°…** ne le lève pas. Utilise **Reprendre** au moment prévu.
Le MP3 échoue et la première lumière ne part pas	Le départ lié attend le démarrage du son. Corrige le MP3 ou utilise un départ lumière séparé si c’est le choix de régie.
Une scène modifiée ne change pas son numéro	Les étapes sont des copies indépendantes. Utilise Comparer / actualiser sous la copie du numéro. Vérifie les différences, puis actualise seulement cette copie si tu le souhaites.
Les animations deviennent irrégulières	Remets la régie au premier plan, vérifie que le Mac reste éveillé et limite les autres tâches. La page calcule les effets en direct.

> **Si la connexion se coupe pendant le spectacle**
>
> Les PAR peuvent conserver leur dernier état et la musique peut continuer. Le bouton Noir ne peut plus atteindre les PAR par une liaison coupée. Rétablis la connexion, réactive volontairement l’envoi puis reprends la bonne ambiance. La reprise n’est pas automatique. Prévois la conduite à tenir avec l’équipe lors de l’essai réel.

Une alerte **Incident QLC+ · envoi arrêté** reste visible jusqu’à une reconnexion et un clic sur **Marquer comme vu**. Le bouton **Journal** permet de retrouver la cause et l’heure. Consulte Réagir à une liaison QLC+ interrompue.

FICHE 70 · AIDE-MÉMOIRE À IMPRIMER

La fiche à garder près de la régie

Choisir prépare. Démarrer déclenche. Musique, bruitages et lumière ont leurs propres commandes.

1. Préparer le prochain départ

Choisis le numéro dans **Conduite** ou clique sur **Préparer n°…**. Vérifie le nom sous **Prêt à démarrer**. Le son et la lumière en cours continuent.

2. Lancer et enchaîner

Démarrer n°… lance ce qui a été préparé : musique et première lumière, ou montage synchronisé. En départs séparés, utilise **Musique seule** et **Envoyer lumière…**.

Enchaîner… passe à la musique indiquée, à la suite ou en fondu croisé. Vérifie le titre et le mode dans **Réglages audio**. Un montage lié suit le départ de sa musique. **Remplacer directement** coupe le morceau précédent sans fondu.

3. Arrêter ou reprendre la bonne sortie

Commande	Effet
Pause / Reprendre	Musique en cours ; le montage synchronisé suit aussi.
Arrêter en fondu	Baisse puis arrête la musique du numéro.
Couper la musique	Arrêt immédiat de la musique, y compris les deux morceaux d’un enchaînement. Les bruitages restent indépendants.
Arrêter les bruitages	Arrête les sons des pads avec leurs fondus. La musique du numéro continue.
Noir plateau / Reprendre	Coupe ou restitue la lumière ; le son continue.
Éteindre en fondu	Éteint progressivement la lumière.
Figer les effets lumière	Arrête les animations sur leur état actuel.
Revenir à l’ambiance du spectacle	Rend la lumière du pad à l’ambiance ; ne coupe pas son son.

4. Suivre la conduite

Marquer terminé et préparer le suivant met à jour le suivi et la sélection ; cela ne coupe ni le son ni la lumière. La fin d’une musique ne lance jamais la suivante.

À portée de main

Outils : connexion, journal, vérifications et aide. **Réglages audio** : fondus et mode d’enchaînement. **Replier les effets** : plus de place, arrêts toujours accessibles.

B : noir / reprise lumière. **1–8** : pads si la case est cochée, même repliés. Aucun déclenchement pendant une saisie ou une fenêtre de dialogue. **Sombre / Clair** : confort visuel.

FICHE 71 · POUR RETROUVER L’INFORMATION

Lexique, impression et références

Terme	Sens dans ce manuel
Conduite	La liste ordonnée des passages du spectacle avec leurs consignes.
Numéro / passage	Une prestation ; le mot passage englobe aussi un entracte.
Scène / ambiance	Les réglages lumière des 20 PAR, avec éventuellement une animation.
Étape lumière	Une copie d’ambiance placée dans une variante, avec un fondu et une note.
Version de régie	Les lumières, départs, fondus musicaux, durées prévues, pads et choix de vérification pour la même conduite de colo.
Patch / adresse DMX	La correspondance entre un PAR et ses 4 ou 8 canaux de commande.
Univers DMX	Un ensemble de 512 canaux ; cette régie utilise l’univers 1.
API / WebSocket	L’interface et la liaison utilisées par la régie pour communiquer avec QLC+.
HTML / JSON / ZIP	Page de régie ; fichier de réglages ; archive regroupant plusieurs fichiers.
Fondu d’entrée / fade in	Montée progressive du volume d’une musique au départ.
Fondu croisé	Transition où une musique monte pendant que l’autre descend.
Montage synchronisé	Montage lumière qui suit la position de la musique ; son zéro correspond au début du passage choisi.

Lire en ligne ou imprimer

Depuis les pages **Spectacle de la colo** et **Lumières**, ouvre **Aide & recherche**. Le moteur de recherche par mots-clés filtre les fiches et le sommaire. Les résultats proposent un extrait et un lien vers la procédure. Effacer réaffiche tout le manuel. Le PDF propose le même contenu, avec pages numérotées et signets. Pour une impression stable, télécharge le PDF puis utilise **Cmd + P**, papier A4, taille réelle ou ajustement à la zone imprimable. Tu peux n’imprimer que la fiche de régie ou le tableau DMX.

Périmètre de cette édition

Manuel de la régie 3.11, mis à jour le 1 novembre 2026 pour le mode sombre et les lots d’ergonomie 1 et 2. Les procédures de préparation et de matériel conservent leur périmètre antérieur. Il ne constitue pas une confirmation de déploiement sur l’hébergement ni de validation physique du matériel. Les fonctions d’une version ultérieure pourront différer. Il ne contient pas de données réelles d’enfants.

Pour les détails du matériel et du logiciel

↗ QLC+ 5 : accès web

↗ QLC+ 5 : API Web

↗ QLC+ 5 : options de lancement

↗ Showtec Compact Par 7 Tri : notice du fabricant

Les réglages de fixation, d’alimentation et d’installation physique des PAR relèvent de leur notice fabricant et de l’équipe technique. Les références ci-dessus ont été consultées pour cette édition.