



AURACUE

CONSOLE D'ÉCLAIRAGE - MANUEL DE L'UTILISATEUR



www.auracue.com

Table des matières

Bienvenue sur l'Auracue 245	5
Comment ce manuel est organisé	5
Chapitre 1 : Vue d'ensemble de la console	6
1.1 Disposition du panneau avant	6
1.2 Connexions du panneau arrière	7
Chapitre 2 : Interface écran tactile	9
2.1 Types de fenêtres	9
2.2 Icônes de la barre d'outils gauche	9
2.3 Barre d'affichage des attributs	10
Chapitre 3 : Éditeur de bibliothèque de projecteurs	11
3.1 Créer un nouveau profil	11
3.2 Gestion des modules	11
3.3 Segments DMX	12
3.4 Sauvegarder et importer	12
Chapitre 4 : Patcher les projecteurs	13
4.1 Méthode 1 — Patch depuis LayoutView	13
4.2 Méthode 2 — Patch rapide (Sliding Connection)	13
4.3 Tableau d'informations de patch	14
4.4 Informations d'attributs et valeurs par défaut	14
4.5 Autres opérations de patch	15
4.6 Pas de multipatch — Utilise les groupes à la place	15
Chapitre 5 : Groupes de projecteurs	16
5.1 Créer un groupe	16
5.2 Modifier l'ordre des projecteurs d'un groupe	16
5.3 Rappel, déplacement, copie, suppression	16
Chapitre 6 : Contrôle des projecteurs	17
6.1 Sélectionner des projecteurs	17
6.2 Ajuster les attributs	17
6.3 Bouton Clear — Comportement multi-pression	18
Chapitre 7 : Palettes	19
7.1 Palettes globales vs sélectives	19
7.2 Créer une palette	19
7.3 Rappeler une palette	19

7.4 Palettes avec timing	19
7.5 Déplacer, copier, supprimer	20
Chapitre 8 : Effets de courbes	21
8.1 Appliquer une courbe	21
8.2 Paramètres de courbe	21
Chapitre 9 : Effets fan	23
9.1 Modes de fan shape	23
9.2 Appliquer un fan	23
9.3 Paramètres de la boîte Tips Dialog Box	23
Chapitre 10 : Effets shape	25
10.1 Appliquer un shape	25
10.2 Paramètres de shape	25
10.3 Catégories de shapes intégrées	26
10.4 Gestion des shapes	26
Chapitre 11 : Scènes	28
11.1 Stocker une scène	28
11.2 Paramètres clés d'une scène	28
11.3 Lancer une scène	29
11.4 Copier, déplacer, supprimer	29
Chapitre 12 : Chases	30
12.1 Créer un chase	30
12.2 Timing par cue	30
12.3 Lancer un chase	30
Chapitre 13 : Enregistrement de spectacle	31
13.1 Enregistrer	31
13.2 Lecture	31
13.3 Modifier le spectacle	31
Chapitre 14 : Configuration système	32
14.1 Gestion du spectacle	32
14.2 Réglages ArtNet / Réseau	32
14.3 Réglages locaux	32
14.4 Tâches planifiées	32
14.5 Multimédia	33
Chapitre 15 : RDM — Gestion à distance des appareils	34
Chapitre 16 : Key Frame	35
Chapitre 17 : Pixel Mapping	36

Chapitre 18 : LayoutView	37
Chapitre 19 : Référence rapide des fonctions de boutons	38
Annexe A : Terminologie multiplateforme	40
Annexe B : Procédure de démarrage rapide (Load-In)	42
Annexe C : Spécifications techniques	43
Annexe D : Dépannage	45
Projecteurs et patch	45
Programmation et playback	45
Annexe E : Glossaire	47

Bienvenue sur l'Auracue 245

Bon, t'es là, planté devant une nouvelle console. Peut-être que ton tableau habituel est dans un truck quelque part en Saskatchewan. Peut-être que t'as pogné un méchant bon deal sur une console sérieuse pis tu te demandes si le manuel fait du sens. Dans les deux cas : on t'a.

L'Auracue 245, c'est une console d'éclairage professionnelle full-équipée, construite pour les grosses productions — tournées, théâtres, studios de télé, événements corporatifs, et n'importe quel rig qui demande du contrôle sérieux sans hypothéquer ta maison. Elle sort 12 univers DMX natifs (jusqu'à 32 via ArtNet), tourne sur double écran multitouch 15,6", et embarque un kit de fonctionnalités qui va te parler peu importe d'où tu viens.

Ce manuel a été écrit pour des opérateurs qui savent déjà éclairer un show. Que t'aies les mains callées sur un grandMA, un ETC Eos, un HOG 4, Onyx, Avolites, Jands, Compulite, ou n'importe quelle autre plateforme — tu vas trouver le vocabulaire qu'il te faut ici. Des notes de référence croisée à travers le document traduisent la terminologie de l'Auracue 245 dans le langage que tu parles déjà.

Comment ce manuel est organisé

- Chapitres 1–2 : Vue d'ensemble du matériel et interface écran tactile
- Chapitres 3–5 : Bibliothèques de projecteurs, patch, et groupes
- Chapitres 6–9 : Contrôle des projecteurs, palettes, courbes, et effets fan
- Chapitres 10–13 : Shapes, scènes, chases, et enregistrement de spectacle
- Chapitres 14–19 : Configuration, RDM, key frame, pixel mapping, vue de scène, et référence des boutons
- Annexes : Terminologie multiplateforme, démarrage rapide, spécifications, glossaire, et dépannage

TIP: Raccourci pour la veille du show : saute direct au Chapitre 4 (Patch) et au Chapitre 11 (Scènes). Ces deux chapitres-là vont te faire passer à travers un load-in de base en criant ciseau.

Chapitre 1 : Vue d'ensemble de la console

Le panneau avant de l'Auracue 245 est divisé en quatre zones de travail principales.

1.1 Disposition du panneau avant

Zone	Emplacement	Fonction
Écran tactile	En haut à droite	Double écran multitouch 15,6" — toutes les fonctions logicielles
Zone Playback	En bas à gauche	45 faders playback, contrôles de pages, fader master, blackout
Contrôle Encodeurs	En haut à gauche	4 encodeurs pour contrôler les attributs; petits écrans montrent l'attribut actif
Contrôle Programmation	Section droite	Boutons de fonction, pavé numérique, navigation

Touch Screen Display Area	Playback Area	Encoder Control Area	Program Control Area
---------------------------	---------------	----------------------	----------------------



Panneau avant de l'Auracue 245 — quatre zones de travail principales

1.1.1 Zone d'affichage écran tactile

Les deux écrans multitouch 15,6" sont ton interface de programmation principale. Chaque écran a 20 emplacements de fenêtres configurables sur le côté droit. Appui long sur n'importe quel emplacement vide pour ouvrir une nouvelle fenêtre. La barre d'outils à gauche offre des raccourcis permanents pour Setup, patch, simulation d'exécuteur, graffiti, et sélection conditionnelle de projecteurs.

1.1.2 Zone Playback

- 45 faders Playback — pour stocker et lancer les scènes et chases
- Boutons de page (moins/plus) — naviguer dans 40 pages (600 emplacements en tout)
- Fader Master Playback — contrôle l'intensité globale de la sortie playback
- Bouton Blackout — coupe instantanément toute sortie playback
- 3 boutons par fader — fonctions assignables (trigger, flash, personnalisé)

1.1.3 Zone de contrôle Encodeurs

Quatre encodeurs physiques contrôlent les attributs des projecteurs selon le contexte. Les petits écrans au-dessus de chaque encodeur affichent l'attribut contrôlé. Les attributs actifs affichent une barre rouge sur l'écran tactile; les inactifs affichent blanc ou vert.

1.1.4 Zone de contrôle Programmation

Boutons de fonction, pavé numérique, et touches de navigation. Le bouton SetUp ouvre toute la configuration système. Les boutons Haut/Bas naviguent rapidement dans les positions des projecteurs. Le pavé numérique se combine avec les boutons de fonction pour la saisie directe de valeurs.

1.2 Connexions du panneau arrière



Panneau arrière de l'Auracue 245 — sorties DMX, connexions signal, et entrée d'alimentation True1

Connexion	Détail	Notes
Alimentation	True1 (powerCON TRUE1)	CA 90-240V, 50-60Hz — compatible 120V/60Hz canadien
Sortie DMX — Univers 1-8	8 x XLR 5 broches	Un univers chacun. DMX standard 5 broches.
Sortie DMX — Univers 9-12	4 x XLR 3 broches	Un univers chacun. DMX 3 broches.
ArtNet / sACN	Via LAN (Ethernet)	Étend à 32 univers via Ethernet ou sans fil
LAN / Ethernet	1 port	Extension réseau, ArtNet, connectivité simulateur

Connexion	Détail	Notes
RS232	1 port	Contrôle et déclenchement d'appareils externes
RS485	1 port	Contrôle et déclenchement d'appareils externes
MIDI	1 x Entrée + 1 x Sortie	Déclenchement par timecode MIDI standard
LTC	1 x Entrée + 1 x Sortie	Déclenchement par timecode linéaire SMPTE
USB	Plusieurs ports	Clavier, souris, clé USB

Connexion du panneau avant

Connexion	Détail	Notes
Sortie audio	1 x prise stéréo (panneau AVANT)	Situé à côté des ports USB sur le panneau avant — PAS à l'arrière

IMPORTANT: Lors du patch des projecteurs, assure-toi de sélectionner le bon univers et de le connecter au bon port DMX. Les univers 1-8 utilisent XLR 5 broches; les univers 9-12 utilisent XLR 3 broches. Une mauvaise assignation d'univers, c'est la cause numéro un du classique 'mes lumières répondent pas' lors du load-in.

CROSS-REFERENCE: Configuration ArtNet : grandMA2/3 — Setup > Network > Art-Net. ETC Eos — Setup > System > Output Protocols. Avolites Titan — Network > DMX Settings. Auracue 245 — Setup > Network Settings (Chapitre 14).

Chapitre 2 : Interface écran tactile

L'écran tactile de l'Auracue 245, c'est ton tableau de bord de programmation. Tout passe par là — patch, palettes, scènes, shapes, configuration.

2.1 Types de fenêtres

Fenêtre	Utilité
Fixture+Group+Palette	Ton outil le plus utilisé. Combine l'affichage des projecteurs, le stockage des groupes et le rappel des palettes.
Playback	Affiche toutes les scènes et chases de la page courante. Rappel et modification pendant un show en cours.
Shape	Accès aux 240+ shapes intégrées. Les shapes en cours s'affichent ici; ajouter, modifier, mettre en pause ou supprimer.
Library Editor	Créer des profils de projecteurs personnalisés, importer des bibliothèques depuis USB, gérer la base de données.
LayoutView	Vue aérienne de ton rig physique pour la sélection visuelle. Touche un projecteur, pas un numéro.
PixelMap	Assigner du contenu média aux grilles de projecteurs pixel mappés. Voir Chapitre 17.
Program	Enregistrement de spectacle et lecture automatique. Voir Chapitre 13.
Tips Dialog Box	Outil de raccourcis avancés pour les effets fan et les techniques de groupage.

2.2 Icônes de la barre d'outils gauche

Icône	Fonction
[engrenage] Réglages	Ouvre la fenêtre Setup — patch, gestion de show, réglages système
[écran] Sim commandes	Interface de simulation de boutons de commande virtuelle
Sim Exécuteur 1-3	Simule les boutons exécuteurs 101-115, 201-215, 301-315 à l'écran
Liste DMX	Ouvre la liste des canaux DMX pour tester directement les valeurs
[pinceau] Graffiti	Ouvre l'outil graffiti pour étiqueter les projecteurs avec images ou texte
[fiche] Patch	Ouvre directement la fenêtre de patch

Icône	Fonction
if Conditionnel	Exécute la sélection de projecteurs par logique conditionnelle

2.3 Barre d'affichage des attributs

En bas de l'écran, la barre d'attributs montre toutes les catégories d'attributs des projecteurs sélectionnés : Dimmer, Position, Gobo, Color, Beam, Focus, Control, Shapers, Video.

- Couche Valeurs : régler les valeurs d'attributs, les temps de fade-in, les délais, et les réglages MIB
- Couche Effets : assigner des courbes; contrôler la vitesse, la phase, les valeurs hautes/basses, la direction

NOTE: Barres en ROUGE = attribut actif (l'encodeur contrôle ça là, maintenant). Barres en BLANC ou VERT = inactif. Ce code couleur, c'est ton indicateur 'sur quoi je touche?' — essentiel quand plusieurs attributs sont en jeu.

Chapitre 3 : Éditeur de bibliothèque de projecteurs

La bibliothèque de projecteurs, c'est la base de données des personnalités DMX de la console. Avant de patcher un projecteur, son profil doit exister dans la bibliothèque. Ouvre le Library Editor depuis la barre latérale droite de l'écran tactile.

CROSS-REFERENCE: Équivalent à : grandMA2 Fixture Types, ETC Eos Fixture Library, HOG 4 Fixture Types, Onyx Fixture Types, Avolites Titan Personalities (Tools > Manage Fixtures).

3.1 Créer un nouveau profil

Appuie sur New en haut à droite. Remplis ces champs :

Champ	Quoi entrer
Library Name	Nom d'affichage du projecteur (ex. 'Robe ESPRITE 350W')
Model	Désignation du mode de canaux (ex. '50CH')
Manufacturer	Nom de la marque — n'importe quel texte si inconnu
Type	Catégorie : Moving Head Beam, LED Par, Strobe, etc.
Light Beam	Type de beam : narrow, wide, spot, wash
Instances	Laisser vide — généré automatiquement après définition des attributs
Number of Channels	Laisser vide — généré automatiquement depuis la configuration des modules
Locate Value	Valeurs quand Locate est pressé : Pan/Tilt = milieu (~32767 en 16-bit); Dimmer = 255; RGBW = max
Default Value	Valeurs au démarrage : Shutter = 255; Pan/Tilt = milieu
Highlight Value	Valeurs quand Highlight est actif — généralement Dimmer = 255

3.2 Gestion des modules

Les modules définissent la disposition des canaux. Le système entre automatiquement dans la Gestion des modules après la configuration des infos de bibliothèque. Appuie sur Edit Module pour configurer chaque canal :

Paramètre	Description
Main Channel	Numéro de canal DMX principal pour cet attribut

Paramètre	Description
Fine-Tune Channel	Canal de précision 16-bit — entrer dans le champ fine-tune (NE PAS ajouter comme rangée séparée)
Default Value	Shutter/Strobe = 255; Pan/Tilt = milieu
Locate Value	Dimmer = 255; RGBW = max; tous les autres = 0
Highlight Value	Généralement Dimmer = 255
DMX Min/Max	Min = 0; Max = 255 (1 octet) ou 65535 (fine-tuning 16-bit)
Snap	No = fondu progressif (dimmer, XY, RGBW). Yes = snap instantané (gobos, modes)
Reverse	Yes = la valeur diminue quand l'encodeur augmente. Défaut Non.
Cancel MIB	Si désactiver l'intégration de pas dans les cues. Défaut Non.

IMPORTANT: Les canaux fine-tuning N'ont PAS besoin de rangées séparées. Entre le numéro du canal fine-tune directement dans le champ fine-tune de la rangée du canal principal.

3.3 Segments DMX

Les Segments DMX définissent des emplacements de préréglages nommés pour les roues de couleurs ou de gobos, pour que les utilisateurs puissent taper 'Rouge' au lieu d'entrer la valeur DMX 42. Après avoir ajouté l'attribut, navigue vers DMX Segment > ajouter segment > régler nom, DMX min, DMX max, et assigner une couleur.

3.4 Sauvegarder et importer

Clique sur Save (en haut à droite) pour sauvegarder. Clique sur Open pour accéder à la gestion de bibliothèque pour importer, exporter et parcourir.

Source	Chemin USB sur la clé
Fichiers de bibliothèque Auracue natifs	/AURACUE/Library/
Fichiers format R20 / XML (MA2) / D4	/AURACUE/OthersLibrary/

NOTE: Pendant le patch, seules les bibliothèques en cours d'utilisation sont affichées. Si ton projecteur n'est pas là, appuie sur Browse & Import pour importer depuis USB.

Chapitre 4 : Patcher les projecteurs

Le patch assigne les projecteurs à des adresses DMX et des univers de sortie. C'est la base de ton load-in — fais-ça comme du monde et le reste va couler de source.

CROSS-REFERENCE: Accès au patch : grandMA2 — Setup > Patch & Fixture Schedule. ETC Eos — Setup > Patch. HOG 4 — Setup > Patch. Onyx — Patch > New Fixture. Avolites Titan — Patch > Patch New Fixtures. Auracue 245 — icône engrenage > Patch, ou icône [fiche] dans la barre d'outils gauche.

4.1 Méthode 1 — Patch depuis LayoutView


1. Appuie sur l'icône [fiche] en bas à gauche de l'écran
2. Parcourir les bibliothèques — filtrer par fabricant ou nom de bibliothèque
3. Sélectionner la bibliothèque de projecteurs
4. Remplir : Count (nombre), ID (ID de départ), Address (adresse DMX de départ), Column, Row, Universe (1-12)
5. Appuie sur n'importe quel espace vide dans LayoutView — confirmer le message 'Sure to patch?'

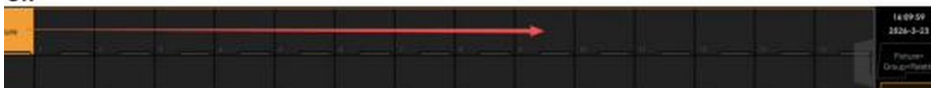
TIP: Column = direction horizontale; Row = direction verticale dans la grille LayoutView.

4.2 Méthode 2 — Patch rapide (Sliding Connection)

1. Ouvrir la fenêtre Fixture
2. Appuie sur l'icône [fiche], sélectionner la bibliothèque
3. Activer les options Sliding Connection et Quick Address
4. Glisser horizontalement ou verticalement dans la fenêtre Fixture pour patcher plusieurs projecteurs d'un coup
5. Quick Address calcule les adresses automatiquement en séquence — régler les projecteurs physiques pour correspondre



Étape 2: In the Fixture window, click the bottom icon left corner of the screen , After setting the fixture library, user don't need to enter count, ID, column, or row for patching. turn on "Sliding connection" and "Quick address" option, then swipe horizontally or vertically on the fixture view to finish patching. "Quick Address", console calculate address coder automatically. Then set the on-site fixtures addresses to match those shown on the console for patching.



Fenêtre Fixture avec Sliding Connection et Quick Address activés (Méthode 2)

4.3 Tableau d'informations de patch

Accès : Setup > Patch > Patch Info. Affiche tous les projecteurs patchés avec :

Colonne	Signification
Serial No.	Numéro de séquence dans le patch
Name	Nom d'affichage du projecteur
Library Name	Format : Fabricant@NomBiblio@Mode
Address	Adresse DMX de départ sur son univers de sortie
Park	Oui = la console NE contrôle PAS ce projecteur
Pan/Tilt Invert	Inverse la sortie de l'axe X ou Y — synchroniser des projecteurs en orientations opposées
P enc.Inv / T enc.Inv	Inverse la direction des encodeurs Pan ou Tilt
Swap P/T	Échange les données Pan et Tilt
Master	Si le projecteur répond au fader master
Pan/Tilt Offset	Décalages de calibration pré-réglés

4.4 Informations d'attributs et valeurs par défaut

Accès : Patch Info > sélectionner projecteur > Attribute Information (en bas à droite). Modifier la valeur par défaut, la valeur Locate, la valeur Highlight, Snap, Reverse, et les réglages MIB.

IMPORTANT: La valeur par défaut du shutter pour TOUS les projecteurs à faisceau non-LED DOIT être réglée à 255. Si un projecteur est patché mais ne sort aucune lumière, c'est presque toujours ça le problème.

4.5 Autres opérations de patch

Opération	Comment faire
Supprimer un projecteur patché	Patch Info > sélectionner > Delete Fixture. OU : appuyer Delete > glisser sur les projecteurs > confirmer. ATTENTION : supprime toute la programmation du projecteur. Irréversible.
Inverser Pan ou Tilt	Patch Info > sélectionner > Set Up > Pan Invert ou Tilt Invert = Yes
Renommer le projecteur	Patch Info > sélectionner > Set Up > entrer le nom > Enter
Déplacer un projecteur (ordre d'affichage)	Appuyer Move > sélectionner > taper destination. Options : Original Orientation, Horizontal, Vertical, Reverse Horizontal, Reverse Vertical
Graffiti de projecteur (étiquette/icône)	Edit > sélectionner > interface Graffiti > choisir pré-réglage ou dessiner > Display = Yes

4.6 Pas de multipatch — Utilise les groupes à la place

L'Auracue 245 ne supporte pas le multipatch. Sur les consoles qui l'offrent, le multipatch permet à un seul canal de contrôler plusieurs sorties de dimmer simultanément. Sur cette console, assigner plusieurs dimmers au même canal va créer un conflit — la console ne peut pas résoudre deux projecteurs qui partagent la même adresse sur le même univers.

La solution propre, c'est de patcher chaque dimmer comme un projecteur individuel distinct, puis de créer un Groupe contenant tous ces projecteurs. Sélectionner et contrôler ce groupe se comporte exactement comme s'il s'agissait d'une seule unité — n'importe quel changement d'attribut, rappel de palette, ou scène va s'activer sur tous les projecteurs du groupe en même temps.

TIP: Par exemple : si t'as 6 dimmers de salle que tu roules toujours ensemble, patche-les comme Dimmer 1 à Dimmer 6, crée un groupe appelé 'Salle', et utilise ce groupe comme point de contrôle unique. Même résultat que le multipatch — sans conflits, sans prises de tête.

CROSS-REFERENCE: Sur grandMA2/3, le multipatch est disponible via Patch & Fixture Schedule. Sur ETC Eos, ça se gère via le linking de projecteurs. Sur Avolites Titan, plusieurs dimmers peuvent partager un seul handle. Sur l'Auracue 245, utilise les Groupes de projecteurs (Chapitre 5) pour obtenir le même résultat pratique.

Chapitre 5 : Groupes de projecteurs

Les groupes de projecteurs te permettent de sélectionner plusieurs projecteurs d'un seul toucher. L'Auracue 245 supporte jusqu'à 300 groupes. L'ordre dans lequel les projecteurs sont sélectionnés lors de la création d'un groupe est mémorisé — ça affecte les fan shapes, les effets séquentiels, et les ondulations de position.

CROSS-REFERENCE: Même concept et même nom sur toutes les plateformes : grandMA2 Group Pool, ETC Eos Groups, HOG 4 Group directory, Onyx Groups, Avolites Titan group handles.

5.1 Créer un groupe

- Méthode 1 : Sélectionner les projecteurs > appuyer Store > taper un emplacement vide dans la fenêtre Group
- Méthode 2 : Sélectionner les projecteurs > double-taper n'importe quel espace vide dans la fenêtre Group

5.2 Modifier l'ordre des projecteurs d'un groupe

La séquence dans laquelle les projecteurs ont été sélectionnés lors de la création du groupe détermine l'ordre pour les effets.

1. Sélectionner le groupe > appuyer Advanced Grouping
2. Réarranger les projecteurs dans l'ordre voulu
3. Appuyer X (en haut à droite) pour sauvegarder > Store le groupe mis à jour

TIP: Si ton chase ou ton effet fan roule dans le mauvais sens, checke l'ordre des projecteurs du groupe en premier. Réorganise via Advanced Grouping avant de toucher à quoi que ce soit d'autre.

5.3 Rappel, déplacement, copie, suppression

Action	Étapes
Rappeler un groupe	Taper le(s) groupe(s) dans la fenêtre Group. Taper et glisser pour sélectionner plusieurs. Appuyer Locate pour activer la sortie.
Déplacer	Bouton Move > sélectionner groupe > taper l'emplacement de destination
Copier	Bouton Store > sélectionner groupe > taper l'emplacement de destination
Supprimer	Bouton Delete > sélectionner groupe > taper pour confirmer
Renommer	Edit > sélectionner groupe > taper le nom dans la boîte > Enter

Chapitre 6 : Contrôle des projecteurs

Le contrôle des projecteurs, c'est la boucle centrale de la programmation — sélectionner les lumières, changer les attributs, appliquer des effets, et construire les cues qui font ton show.

6.1 Sélectionner des projecteurs

- Ouvrir LayoutView ou la fenêtre Fixture
- Taper un projecteur pour le sélectionner (devient orange quand sélectionné)
- Glisser sur plusieurs projecteurs pour sélectionner une plage
- Taper un projecteur sélectionné à nouveau pour le désélectionner
- Appuyer Clear pour tout désélectionner sans effacer les valeurs du programmeur

6.2 Ajuster les attributs

Après avoir sélectionné les projecteurs : taper la catégorie d'attribut dans la barre du bas (ex. Color) > tourner l'encodeur en dessous. La barre d'attribut devient rouge quand active. Ou taper le nom de l'attribut et entrer une valeur précise.

6.2.1 Réglages de liaison des encodeurs

Mode de liaison	Comportement
Single Attribute	Un encodeur contrôle un seul attribut (défaut)
Active Attribute	L'encodeur contrôle seulement les attributs actuellement actifs
Link Feature	Tous les attributs de la même catégorie contrôlés ensemble (ex. tous les canaux couleur)
Active Feature	Contrôle simultanément tous les attributs actifs de la catégorie courante
Link All	Tous les attributs du projecteur sélectionné contrôlés ensemble
All Active	Tous les attributs activés contrôlés ensemble

6.2.2 Fade In, Delay, et MIB

- Fade In : temps de fondu d'entrée appliqué à tous les canaux quand le cue joue
- Delay : délai avant le début du fondu
- MIB (Mark in Black) : prépositionne les projecteurs motorisés pendant que le dimmer est à zéro avant le cue

TIP: Le MIB s'appelle 'Move in Black' sur grandMA et Avolites, 'Mark' sur ETC Eos, et 'Track/Follow' sur HOG. C'est pareil sur tous les pupitres : positionne ta tête mobile avant que les lumières montent pour que le public voie jamais le mouvement.

6.2.3 Contrôle des couleurs — Boîte de dialogue spéciale

- Color Fader : faders virtuels pour Hue, Saturation, Brightness, RGBW, CMY
- Color Plate : roue de couleurs interactive — taper la zone de couleur voulue
- Color Preset : palettes de couleurs fabricants (Rosco, Lee, GelColor, Cinegel, GameColor, personnalisé)
- Attribute Fader : remplace les encodeurs par des faders virtuels à l'écran pour n'importe quel attribut

6.3 Bouton Clear — Comportement multi-pression

Pression	Action
Une fois	Efface la sélection de projecteurs (tout désélectionne)
Deux fois	Remet le dimmer à zéro et désactive l'attribut
Trois fois	Efface tout le programmeur
Appui long	Ouvre une boîte de dialogue pour activer/désactiver individuellement les attributs

CROSS-REFERENCE: grandMA : Clear. ETC Eos : Escape / Clear. HOG 4 : Clear. Avolites Titan : Clear. Le comportement multi-pression de Clear correspond à grandMA et Avolites.

Chapitre 7 : Palettes

Les palettes stockent des instantanés des états d'attributs fréquemment utilisés. Au lieu de rentrer les valeurs RGB chaque fois que t'as besoin de blanc chaud, tu tapes 'Blanc Chaud' et c'est réglé. 10 catégories, 200 palettes chacune.

CROSS-REFERENCE: Appelées Presets sur grandMA2/3, ETC Eos, Onyx et Compulite. Appelées Palettes sur HOG 4 et Avolites Titan (avec les catégories Position, Colour, Gobo, Beam). Appelées Groups/Memories sur Jands.

7.1 Palettes globales vs sélectives

- Globale (marquée G) : s'applique à tous les projecteurs du même type — plus flexible, généralement préférée
- Sélective (marquée S) : s'applique seulement aux projecteurs spécifiques sélectionnés lors de la création
- Lors du stockage : taper Overall après Store pour la rendre Globale. Sans Overall = Sélective.

Couleur d'état de la palette	Signification
Vert	La palette s'applique complètement à tous les projecteurs sélectionnés
Jaune	La palette s'applique partiellement — certains projecteurs ne correspondent pas
Rouge	La palette ne peut pas s'appliquer aux projecteurs sélectionnés

7.2 Créer une palette

1. Appuyer Clear (vider le programmateur)
2. Sélectionner projecteur > appuyer Locate pour l'allumer
3. Régler le(s) attribut(s) à stocker
4. Appuyer Store > sélectionner l'emplacement de palette
5. Pour Global : taper Overall avant de confirmer

7.3 Rappeler une palette

- En mode Fixture : sélectionner projecteurs > taper la palette dans la fenêtre Palette
- Via le pavé : appuyer bouton Palette > entrer le numéro > Enter
- Dans une scène/chase en cours : ouvrir la fenêtre Palette > taper la palette (s'applique en temps réel)

7.4 Palettes avec timing

Stocker un temps de fade-in et un délai intégré dans la palette pour un rappel rapide lors de la programmation. Pour stocker : sélectionner projecteurs > ajuster attribut > taper Fade In > Set Up > entrer le temps > OK > stocker comme palette. Pour activer : Edit > sélectionner palette > Enable Time = Yes.

7.5 Déplacer, copier, supprimer

- Déplacer : bouton Move > sélectionner palette > taper destination
- Copier : bouton Store > sélectionner palette > taper destination
- Supprimer : bouton Delete > sélectionner palette > confirmer

IMPORTANT: Les palettes supprimées ne peuvent pas être récupérées. Exporter vers USB avant de supprimer quoi que ce soit dont tu pourrais avoir besoin.

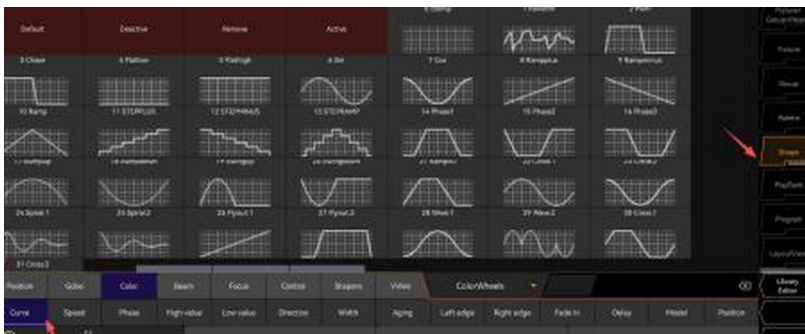
Chapitre 8 : Effets de courbes

Les courbes appliquent une forme d'onde continue à n'importe quel attribut. 31 courbes intégrées, des ondes sinusoïdales aux patterns complexes multi-étapes. Elles doivent être appliquées depuis la couche Effets — pas depuis la couche Valeurs.

IMPORTANT: Les courbes s'appliquent SEULEMENT depuis la couche Effets. Essayer d'appliquer une courbe depuis la couche Valeurs ne donnera rien. C'est l'erreur la plus commune avec les courbes pour les opérateurs de toutes les plateformes.

8.1 Appliquer une courbe

1. Sélectionner le(s) projecteur(s) et l'attribut à courber
2. Basculer de la couche Valeurs à la couche Effets (obligatoire)
3. Taper Curve pour ouvrir la fenêtre Curve
4. Sélectionner l'effet de courbe voulu
5. Régler les paramètres dans la couche Effets



Les 31 formes d'onde de courbes intégrées — ondes sinusoïdales, rampes, fonctions en escalier, spirales et plus

8.2 Paramètres de courbe

Paramètre	Fonction
Speed	Vitesse de défilement (0 = en pause)
Phase	Angle d'espacement entre les projecteurs — crée un effet de chase quand supérieur à 0
High Value	Valeur haute de l'attribut (0-255)
Low Value	Valeur basse de l'attribut (0-255)
Direction	4 modes : avant, arrière, rebond, aléatoire
Width	Pourcentage de projecteurs qui défilent la courbe à la fois

Paramètre	Fonction
Aging	Durée avant que la courbe s'arrête — 0 = indéfiniment
Left/Right Edge	Façonner les bords de la forme d'onde pour des effets variés
Fade In / Delay	Temps de fade-in et délai pour les canaux HTP seulement
Model	Absolu (indépendant) ou Relatif (décalage par rapport à la position courante)
Position	Après la durée : retour à la maison ou conserver la position courante

Chapitre 9 : Effets fan

Les effets fan étalent un attribut sur un groupe de projecteurs de façon graduée. L'ordre de sélection des projecteurs détermine la direction du fan. Si le fan roule à l'envers, resélectionne les projecteurs dans l'ordre inverse ou utilise Advanced Grouping.

9.1 Modes de fan shape

Mode	Comportement
Symmetrical	Premier et dernier projecteurs symétriques; les autres rayonnent vers l'extérieur
Both Sides Stationary	Premier et dernier tiennent la position; les autres rayonnent depuis le centre
Two Middle Stationary	Deux projecteurs centraux tiennent; les autres rayonnent symétriquement vers l'extérieur
First Right Stationary	Premier projecteur tient; les autres rayonnent vers la gauche en séquence
First Left Stationary	Dernier projecteur tient; les autres rayonnent vers la droite en séquence
Center Mode	Les projecteurs centraux bougent avec petite amplitude — bon pour les effets à point fixe
Fan=Off	Désactive l'effet fan

9.2 Appliquer un fan

1. Sélectionner les projecteurs (l'ordre de sélection compte pour la direction du fan)
2. Taper Fan sur l'écran tactile et sélectionner le type de fan (devient vert quand actif)
3. Ouvrir la boîte Tips Dialog Box pour les paramètres de distribution détaillés du fan

9.3 Paramètres de la boîte Tips Dialog Box

Paramètre	Fonction
Interleave	Combien de projecteurs groupés dans une colonne (densité du pattern)
Wing	Image miroir — crée des effets symétriques gauche/droite
Tricks Filter	Ordre de sélection : Empty, Strange, ou Even Number
Wing Style	Direction positive ou négative de l'éventail

Paramètre	Fonction
Single X / Single Y	Sélectionne seulement les projecteurs Pan ou seulement Tilt
Block X / Block Y	Groupe les projecteurs horizontaux ou verticaux en un seul bloc
Align Group X / Y	Définit le nombre de groupes d'alignement horizontaux ou verticaux
Randomly	Mélange aléatoirement l'ordre des projecteurs pour une distribution fan aléatoire

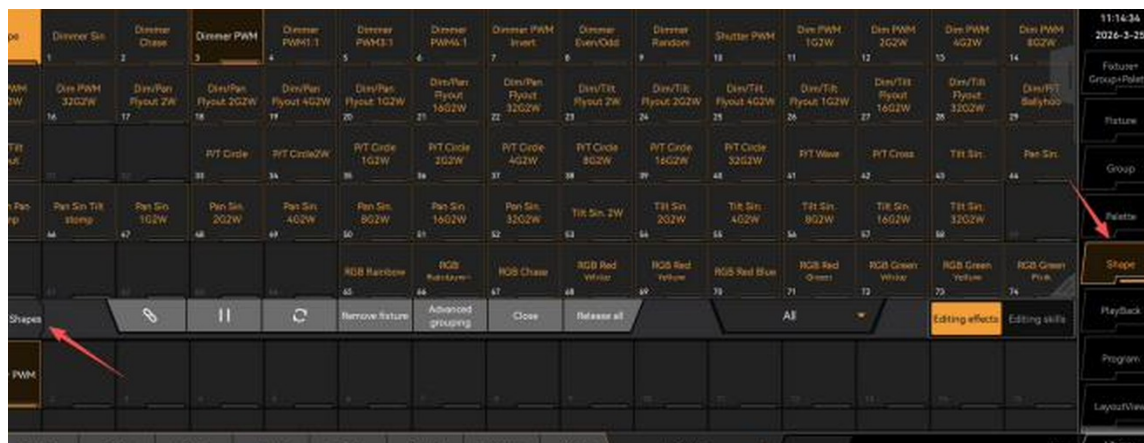
Chapitre 10 : Effets shape

L'Auracue 245 comprend un générateur de shapes avec 240+ effets intégrés. Les shapes appliquent des patterns en mouvement continu aux attributs des projecteurs — cercles, rebonds, vagues, chases de couleurs, et plus encore. Ils s'exécutent par-dessus les valeurs statiques et sont relatifs à la position courante du projecteur.

CROSS-REFERENCE: Appelé Shape Generator sur Avolites Titan. Appelé Effect sur grandMA2/3, ETC Eos, HOG 4, et Onyx.

10.1 Appliquer un shape

1. Sélectionner le projecteur ou le groupe (la luminosité doit être activée — utiliser Locate ou manuellement)
2. Taper Shape dans la barre latérale droite pour ouvrir la fenêtre Shape
3. Sélectionner le shape voulu — il apparaît dans la zone Running Shapes
4. Régler les paramètres dans la barre d'attributs



La fenêtre Shape avec les 240+ effets intégrés — Dimmer, Position, P/T Circle, RGB, et bien plus

10.2 Paramètres de shape

Paramètre	Fonction
Speed	Vitesse de défilement (0 = en pause)
Spacing Angle	Angle d'intervalle entre les projecteurs — les groupe en patterns séquentiels
Evenly Distributed	Applique un espacement uniforme automatiquement
Starting Angle	Décale le shape en avant/arrière — utile pour combiner des shapes
High / Low Value	Valeurs haute et basse de l'attribut (0-255)
Width	Ratio du mouvement des projecteurs par rapport au total sélectionné

Paramètre	Fonction
Direction	4 modes directionnels
Aging	Durée avant que le shape s'arrête (0 = indéfiniment)
Fade In / Delay	Temps de fade-in et délai avant que le shape démarre
Model	Absolu (indépendant) ou Relatif (décalage par rapport au réglage courant)
Position	Après la durée : retour à la maison ou réserver la position courante

10.3 Catégories de shapes intégrées

Catégorie	Shapes disponibles
Dimmer	Dimmer Sin, Dimmer Chase, Dimmer PWM (variantes multiples), Shutter PWM Random
Position	P/T Circle (4 variantes), P/T Wave, P/T Cross, Pan Sin (multiple), Tilt Sin (multiple)
Dim/Position	Dim/Tilt Flyout, Dim/Pan/Tilt Flyout (variantes multiples)
RGB (LED seulement)	RGB Rainbow, RGB Chase, RGB Red/Yellow, RGB Red/Blue, RGB Green/White, et plus
Roue de couleurs	Color1 PWM (12 variantes : Up/Down en groupements multiples)
Prism	Prism1 PWM (5 variantes), Prism2 PWM (5 variantes)
Combinés	Combinaisons multi-attributs : RGB+White, Dimming+Vertical, Color Wheel+Prism, etc.
Shape Grouping	80 shapes à effets spéciaux : carrés, losanges, triangles, hexagones, cercles, spirales, etc.

10.4 Gestion des shapes

Opération	Étapes
Modifier un shape en cours	Fenêtre Shape > taper le shape dans Running Shapes > modifier les paramètres
Mettre en pause un shape	Fenêtre Shape > sélectionner shape > Pause > ajuster Starting Angle
Supprimer le shape courant	Sélectionner projecteur > sélectionner shape > Remove Fixture > All > activer attribut > Remove Fixture > Store

Opération	Étapes
Supprimer d'une scène existante	Edit Playback > Edit Current Cue > sélectionner projecteur > sélectionner shape > Remove > All > activer attribut > Remove Fixture > Store > Save/Replace
Importer/exporter des shapes	Fenêtre Shape > Edit Shape > Shape operations — importer depuis USB ou exporter vers USB
Récupération de shape	Restaure les shapes corrompus aux valeurs d'usine

Chapitre 11 : Scènes

Une scène, c'est un instantané de playback stocké — la brique de base de n'importe quel show sur cette console. L'Auracue 245 supporte jusqu'à 600 emplacements de playback en tout sur 40 pages.

CROSS-REFERENCE: Appelé Cue sur grandMA2/3 (dans une Sequence), ETC Eos (dans une Cue List), HOG 4 (dans une List), Onyx (dans une Cuelist), et Avolites Titan (sur un Handle). Sur l'Auracue 245, un playback à une seule étape est une Scene; multi-étapes c'est un Chase (Chapitre 12).

IMPORTANT: Le programmeur PREND TOUJOURS le dessus sur les scènes en cours. Si une scène ne s'affiche pas correctement, appuie sur Clear en premier. C'est la cause la plus commune du classique 'mon cue marche pas' sur n'importe quelle console.

11.1 Stocker une scène

1. Appuyer Clear pour vider le programmeur
2. Sélectionner les projecteurs et régler les états d'attributs voulus (incluant courbes, fans, et shapes)
3. Appuyer Store > taper un emplacement de fader pour ouvrir l'interface Editing Playback
4. Sélectionner l'unité de stockage : By Fixture ou By Channel
5. Taper un emplacement de fader vide pour compléter la sauvegarde

Unité de stockage	Ce qui est stocké	Idéal pour
By Fixture	TOUS les attributs de chaque projecteur modifié	Playback prévisible; contrôle complet de l'état du projecteur
By Channel	SEULEMENT les canaux modifiés	Flexible; permet de combiner plusieurs scènes sur les mêmes projecteurs

11.2 Paramètres clés d'une scène

Accès via Edit > taper scène > Editing Playback > Edit Current Cue :

Paramètre	Options / Notes
Priority	Lowest / Low / Normal (défaut) / Second Highest / Higher / Extremely High / Highest
Fader Mode	HTP (luminosité) / LTP (déclenchement fondu) / FX Size / FX Speed / FX Progress
Operating Mode	Bounce (aller-retour) / Loop / Stop at last cue
Release Mode	Conserver la valeur finale / Retour aux valeurs par défaut au retrait du fader

Paramètre	Options / Notes
Automatic Stop	Arrêt auto de la scène quand le fader est baissé
Auto Start	Démarrage auto de la scène quand le fader est monté
Release Keep State	Si les shapes/courbes continuent après la libération de la scène
Button 1/2/3	Assigner des fonctions personnalisées à chaque bouton de fader
Fade In / Fade Out	Temps de transition en secondes
Snap Percent	0=fondu complet, 100=snap instantané
Overlap	% de projecteurs démarrant le fondu suivant avant que le précédent finisse
UDP/TCP Sending	Déclencher des commandes réseau externes synchronisées avec la scène
Music/Video Files	Synchroniser la lecture audio ou vidéo avec le timing de la scène

Modes de fader

Mode	Le fader contrôle	Utilisation typique
HTP	Luminosité — proportionnelle à la position du fader	Scènes d'intensité standard
LTP	Valeur de fondu — le dernier exécuté gagne	Scènes de position, couleur, beam
FX Size	Amplitude des effets shape/courbe en cours	Contrôle live de la taille des effets
FX Speed	Vitesse des effets shape/courbe en cours	Contrôle live de la vitesse des effets
FX Progress	Progression dans le cycle du shape en cours	Geler/scrubber un shape

11.3 Lancer une scène

- Pousser le fader playback vers le haut ou appuyer sur le bouton playback
- Appuyer Clear avant de lancer — le programmeur prend le dessus sur la sortie de scène
- Jusqu'à 45 scènes peuvent tourner simultanément

11.4 Copier, déplacer, supprimer

- Copier : bouton Store > sélectionner scène source > taper emplacement destination
- Déplacer : bouton Move > sélectionner scène source > taper emplacement destination
- Supprimer : bouton Delete > sélectionner scène > confirmer dans la fenêtre pop-up

Chapitre 12 : Chases

Un chase est une séquence multi-étapes de scènes qui se lit dans l'ordre. Chaque étape peut avoir son propre timing. Le chase peut boucler, rebondir, ou s'arrêter à la dernière étape. Partage le pool de 600 emplacements avec les scènes.

CROSS-REFERENCE: Appelé Sequence sur grandMA2/3, Cue List sur ETC Eos / HOG 4 / Avolites Titan, Cuelist sur Onyx.

12.1 Créer un chase

1. Appuyer Clear, programmer la première étape, appuyer Store > taper un emplacement de fader vide (crée le cue 1)
2. Appuyer Clear, programmer la deuxième étape, appuyer Store > taper le MÊME emplacement de fader (ajoute le cue 2)
3. Répéter pour toutes les étapes — chaque Store sur le même emplacement ajoute une nouvelle étape

12.2 Timing par cue

Réglage	Options	Notes
Trigger	Go / Time / Follow	Go = manuel; Time = avance auto après le Trigger Time
Trigger Time	0.00-999.99 sec	Temps avant avance automatique à l'étape suivante
Fade In / Fade Out	0.00-999.99 sec	Temps de transition pour cette étape
Wait In / Wait Out	0.00-999.99 sec	Délai avant le début du fondu entrant ou sortant
Snap Percent	0-100%	100 = snap instantané; 0 = fondu complet
Overlap	0-100%	Projecteurs démarrant le fondu suivant avant que l'étape précédente finisse

NOTE: Le timing global du chase (réglé dans l'en-tête Edit Playback) s'applique à toutes les étapes. Le timing par étape prend toujours le dessus sur le timing global pour cette étape spécifique.

12.3 Lancer un chase

- Pousser le fader vers le haut ou appuyer sur le bouton playback
- GO+ : avancer dans les étapes du chase
- GO- : reculer dans les étapes du chase
- Pause : arrêt sur le cue courant; appuyer GO+ pour reprendre

Chapitre 13 : Enregistrement de spectacle

L'enregistrement de spectacle capture une performance live complète — tous les mouvements de faders et les pressions de boutons — comme un fichier horodaté. Différent de la programmation de scènes/chases : ça enregistre les actions en temps réel de l'opérateur, pas juste les états d'éclairage.

13.1 Enregistrer

1. Ouvrir la fenêtre Program depuis la barre latérale droite
2. Sélectionner un emplacement de programme vide > taper Record Show
3. Faire ton show normalement — toutes les actions sont capturées avec horodatage
4. Taper Stop pour terminer l'enregistrement

13.2 Lecture

Fenêtre Program > sélectionner l'enregistrement > taper Play. La console rejoue chaque action au timing original. Taper Stop pour arrêter en milieu de lecture — la sortie se maintient à l'état courant.

13.3 Modifier le spectacle

Renommer les segments et événements, ajuster le timing des événements, supprimer des événements, réarranger des segments, modifier les temps de déclenchement.

Chapitre 14 : Configuration système

Accès : bouton SetUp sur le clavier de la console, ou icône [engrenage] dans la barre d'outils gauche.

14.1 Gestion du spectacle

- New : créer un nouveau fichier de show vide
- Open : charger un show depuis la mémoire interne ou USB
- Save : sauvegarder dans la mémoire interne
- Export : exporter le fichier show vers une clé USB
- Import : importer un fichier show depuis une clé USB

TIP: Sauvegarde sur USB à chaque grande étape. Nomme les fichiers par date et lieu (ex. MontrealMTelus_2026-05-22). Ton futur toi va te bénir.

14.2 Réglages ArtNet / Réseau

1. Connecter le port LAN de la console au commutateur réseau ArtNet
2. Setup > Network Settings
3. Régler l'IP de la console : utiliser la plage 2.x.x.x (ex. 2.0.0.1), masque 255.0.0.0
4. Activer la sortie ArtNet
5. Assigner les univers de la console aux numéros d'univers ArtNet
6. Régler les nœuds ArtNet sur la même plage IP et les mêmes numéros d'univers

IMPORTANT: Univers ArtNet 0 = univers console 1. Ce décalage d'un est l'erreur de configuration ArtNet la plus commune. sACN (E1.31) n'a pas de décalage — univers sACN 1 = univers console 1.

Protocole	Numérotation des univers	Plage IP	Notes
ArtNet	ArtNet 0 = Console 1	2.x.x.x / 255.0.0.0	Le plus courant. Utilisé par la majorité des nœuds de tournée.
sACN (E1.31)	sACN 1 = Console 1	N'importe quelle IP valide	Préférentiel pour les installations permanentes. Sans décalage.

14.3 Réglages locaux

Langue, Luminosité, Rétroéclairage des boutons, Intervalle de sauvegarde automatique, Économiseur d'écran, Date et heure, Gestion des utilisateurs.

14.4 Tâches planifiées

Planifier des actions automatiques de la console à des moments précis. Utile pour l'éclairage de salle installé et les spectacles automatisés. Configurer les déclencheurs par date, heure, et type d'action.

14.5 Multimédia

Configurer la synchronisation pour les scènes avec audio ou vidéo. Assigner les chemins de fichiers par scène via Edit Playback > Edit Current Cue > Music/Video Files.

Chapitre 15 : RDM — Gestion à distance des appareils

RDM est un protocole bidirectionnel par-dessus DMX512 qui permet la configuration à distance des projecteurs compatibles RDM sans accès physique. Activer via Setup > Patch > basculer sur l'univers cible > activer RDM.

Fonction	Étapes
Identifier un projecteur	Sélectionner le projecteur dans l'interface RDM > taper Identify — le projecteur clignote pour confirmer sa position
Modifier le mode du projecteur	Sélectionner le projecteur > Modify Fixture Mode > choisir le mode (ex. 16-ch vs 32-ch)
Modifier l'adresse	Sélectionner le projecteur > Modify Address Code > entrer la nouvelle adresse DMX de départ — mise à jour immédiate

IMPORTANT: RDM exige une connexion DMX directe. Les splitters doivent supporter RDM. Les projecteurs connectés via ArtNet ont besoin du support RDM ArtNet tout au long de la chaîne de signal.

Chapitre 16 : Key Frame

Les Key Frames permettent aux attributs des projecteurs de cycler à travers des valeurs personnalisées définies par l'utilisateur à des timings précis. Contrairement aux courbes (formes d'onde mathématiques) ou aux shapes (patterns pré-réglés), les Key Frames te donnent le contrôle total sur exactement quelle valeur arrive à exactement quel moment.

Les sections bleues dans l'affichage des attributs indiquent que Key Frame est actif. Paramètres : Attribute Cycle (quel attribut), Timing (durée de l'étape), Transition (snap ou fondu), Repeat (nombre de cycles — 0 = infini).

Paramètre	Description
Attribute Cycle	Quelle valeur d'attribut le keyframe contrôle
Timing	Durée de chaque étape de keyframe
Transition	Snap ou fondu entre les étapes de keyframe
Repeat	Nombre de cycles (0 = boucle infinie)

Chapitre 17 : Pixel Mapping

Le Pixel Mapping assigne du contenu média (images, vidéo, effets générés) aux projecteurs disposés en grille, transformant un tableau de projecteurs en écran d'affichage.

1. Ouvrir la fenêtre PixelMap depuis la barre latérale droite
2. Créer un nouveau layout — définir les dimensions de la grille (colonnes x rangées) pour correspondre à ton tableau physique
3. Assigner les projecteurs à chaque position de la grille
4. Sélectionner le contenu média : fichier image, fichier vidéo, ou effet généré
5. Le contenu se distribue sur la grille de projecteurs et sort comme données de couleur DMX
6. Ajuster l'échelle, la position, la vitesse, et la direction

TIP: Le layout de projecteurs dans PixelMap doit correspondre exactement à la disposition physique. Un seul projecteur déplacé crée des artefacts visibles. Utilise LayoutView en parallèle avec PixelMap pour référence de position.

Chapitre 18 : LayoutView

LayoutView est la représentation visuelle à l'écran de ton rig physique. Au lieu de sélectionner les projecteurs par numéro, tu tapes leur position à l'écran.

CROSS-REFERENCE: Appelé Stage View sur grandMA2 et HOG 4, Layout sur ETC Eos, Stage View sur Onyx, Workspace sur Avolites Titan.

- Utilisation : ouvrir la fenêtre LayoutView > taper un projecteur pour le sélectionner > glisser-sélectionner une zone pour plusieurs
- Mode édition : faire glisser les projecteurs pour correspondre aux positions physiques; ajouter des images de fond; étiqueter les zones
- Position personnalisée : régler manuellement les coordonnées X/Y exactes pour un placement précis

Chapitre 19 : Référence rapide des fonctions de boutons

Bouton	Fonction	Notes
Move	Déplacer les éléments stockés vers un nouvel emplacement	Sélectionner > taper destination
Copy	Copier les éléments stockés vers un nouvel emplacement	Sélectionner > taper emplacement destination
Delete	Supprimer les éléments sélectionnés	Confirmation requise
Edit	Entrer en mode édition pour l'élément sélectionné	Ouvre l'interface d'édition
Update	Mettre à jour une scène avec les valeurs courantes du programmeur	Mise à jour live sans re-stocker complètement
Store	Stocker le contenu du programmeur — sauvegarde universelle	Fonctionne pour scènes, palettes, groupes
Group	Ouvrir la fenêtre Group	Accès rapide aux groupes
Grouping (Grid)	Advanced Grouping pour l'ordre des projecteurs	Utilisé pour l'ordre des shapes/fans
Revoke/Undo	Annuler la dernière action de programmation	Plusieurs niveaux d'annulation
Off	Éteindre les projecteurs/playbacks sélectionnés	Libère le contrôle sans effacer les valeurs
Clear	1x=désélectionner, 2x=reset dimmer, 3x=clear complet	Appui long = contrôle sélectif des attributs
Pause / GO- / GO+	Pause, étape arrière, étape avant	Naviguer manuellement dans les étapes du chase
Page Down / Page Up	Naviguer dans 40 pages de playback	15 faders par page
Assign	Assigner des fonctions aux boutons de fader	Personnaliser le comportement des boutons
Fixture	Ouvrir la fenêtre Fixture	Accès rapide à la fenêtre Fixture
Playback	Ouvrir la fenêtre Playback	Accès rapide à la liste scènes/chases

Bouton	Fonction	Notes
Palette	Ouvrir la fenêtre Palette / rappel par numéro	Appuyer + numéro + Enter pour rappeler
Back	Retour au menu précédent / annuler	Navigation contextuelle arrière
At	Saisie directe de valeur	Pour une assignation rapide d'attributs
Locate	Ramener les projecteurs à leur position Locate stockée	Ouvre les shutters, dimmer plein, position centrale
Default	Ramener les projecteurs à leurs valeurs par défaut stockées	Applique les valeurs par défaut stockées
Highlight	Activer le mode Highlight	Applique la valeur Highlight — généralement dimmer plein
Fan	Appliquer l'effet fan aux projecteurs sélectionnés	Ouvre la barre de sélection fan à l'écran

TIP: Locate, c'est ton meilleur ami au load-in. Appuie dessus après avoir sélectionné n'importe quel projecteur pour immédiatement ouvrir les shutters, monter le dimmer à fond, et aller à la position de base. Si un projecteur fait rien, Locate en premier.

Annexe A : Terminologie multiplateforme

Trouve le terme de ta plateforme habituelle et vois l'équivalent sur l'Auracue 245.

Auracue 245	MA2/MA3	ETC Eos	HOG 4	Onyx	Avolites	Notes
Scene	Cue	Cue	Cue	Cue	Cue	Étape de playback stockée
Chase	Sequence	Cue List	Cue List	Cuelist	Cue List	Playback séquentiel multi-étapes
Palette	Preset	Preset	Palette	Preset	Palette	Instantané d'attributs stocké
Group	Group	Group	Group	Group	Group	Collection de projecteurs sélectionnée
Fixture Library	Fixture Type	Fixture Library	Fixture Type	Fixture Type	Personality	Profil de personnalité DMX
Clear programmer	Clear/Blind	Escape/Clear	Clear	Clear	Clear	Libérer le contrôle du programmeur
MIB	Move in Black	Mark	Track/Follow	Move in Black	Move in Black	Prépositionner avant montée du dimmer
Locate	At @home	Locate	Locate	Locate	Locate	Ramener à la position de base
Playback Fader	Executor Fader	Fader	Master Fader	Playback Fader	Handle (Fader)	Fader physique pour le playback
Store	Store	Record	Record	Record	Record	Sauvegarder en mémoire console
Graffiti/Label	Label	Label	Label	Label	Legend	Nom/icône personnalisé de projecteur
LayoutView	Stage View	Layout	Stage View	Stage View	Workspace	Représentation visuelle du rig
PixelMap	PixelMap	Pixel Map	PixelMap	Media	Pixel Mapper	Mapper du média sur une grille de projecteurs

Auracue 245	MA2/MA3	ETC Eos	HOG 4	Onyx	Avolites	Notes
Shape Effect	Effect	Effect	Effect	Effect	Shape Generator	Pattern en mouvement continu
Curve Effect	Curve Effect	Effect	Curve	Curve	Shape (waveform)	Forme d'onde sur un attribut
Fan Effect	Fan Effect	Fan	Fan Effect	Fan	Fan	Étalement gradué sur les projecteurs
Key Frame	Tracking Sheet	Timeline	Cue Steps	Step Cues	Key Frames	Effet multi-points personnalisé

Annexe B : Procédure de démarrage rapide (Load-In)

De zéro au show qui roule. Suivre dans l'ordre.

Étape	Action	Où
1	Allumer la console et les projecteurs	Interrupteur d'alimentation True1, panneau arrière
2	Créer un nouveau show ou charger l'existant	Setup > Show Management
3	Importer les bibliothèques si nouveaux projecteurs	Library Editor > Browse & Import (USB)
4	Patcher tous les projecteurs	Setup > Patch, ou icône [fiche] dans la barre d'outils
5	Assigner les adresses (ou utiliser RDM)	Tableau Patch Info ou RDM (Ch. 15)
6	Créer les groupes de projecteurs	Sélectionner > Store > fenêtre Group
7	Tester tous les projecteurs (Locate sur tout)	Sélectionner tout > Locate
8	Construire les palettes de position, couleur, beam	Sélectionner > ajuster > Store > fenêtre Palette
9	Programmer les scènes	Clear > programmer > Store > emplacement de fader
10	Tester toutes les scènes	Pousser les faders, confirmer la sortie
11	Sauvegarder le show sur USB	Setup > Show Management > Export
12	C'est le temps du show	Go faire ça beau!

Annexe C : Spécifications techniques

Spécification	Valeur
Nom du produit	Auracue 245 Console d'éclairage
Univers DMX (natifs)	12 — Sorties 1-8 : XLR 5 broches / Sorties 9-12 : XLR 3 broches
Univers DMX (ArtNet/sACN)	Jusqu'à 32 univers via ArtNet ou sACN
Total canaux DMX	16 384
Faders Playback	45
Pages Playback	40 pages (600 emplacements en tout)
Playbacks simultanés	Jusqu'à 45
Écrans tactiles	Double 15,6" multitouch
Effets Shape	240+ intégrés, illimités personnalisés
Effets Curve	31 intégrés
Modes Fan Effect	6
Groupes de projecteurs	Jusqu'à 300
Palettes	10 catégories par défaut, 200 palettes par catégorie
Alimentation	CA 90-240V, 50-60Hz (compatible 120V/60Hz canadien)
Connecteur d'alimentation	True1 (powerCON TRUE1) — panneau arrière
Connecteurs DMX	Sorties 1-8 : XLR 5 broches / Sorties 9-12 : XLR 3 broches — panneau arrière
Sortie audio	1 x prise stéréo — panneau AVANT, à côté des ports USB
Réseau	Ethernet (LAN), Wi-Fi intégré
MIDI	1 x MIDI Entrée + 1 x MIDI Sortie
LTC / SMPTE	1 x LTC Entrée + 1 x LTC Sortie
Série	1 x RS232, 1 x RS485
USB	Plusieurs ports USB
Formats bibliothèque	Auracue natif, R20, XML (MA2), D4

Spécification	Valeur
Stockage show	Interne + clé USB (format FAT32)

Annexe D : Dépannage

Projecteurs et patch

Symptôme	Cause probable	Correction
Le projecteur ne répond pas	Mauvais univers, mauvaise adresse, ou mauvais port de sortie	Vérifier Patch Info : confirmer univers, adresse, et port (1-8=5 broches, 9-12=3 broches). Vérifier le câble physique.
Patché mais pas de lumière	Valeur par défaut du shutter = 0 (fermé)	Setup > Patch > Attribute Information > Shutter Default = 255
Patché mais ne bouge pas	Valeur Locate Pan/Tilt = 0	Setup > Patch > Attribute Information > Pan/Tilt Locate = milieu (~32767 pour 16-bit)
Pan/Tilt inversé	Inversion de canal non réglée	Patch Info > sélectionner > Set Up > Pan Invert ou Tilt Invert = Yes
Pan et Tilt échangés	Swap P/T non activé	Patch Info > sélectionner > Set Up > Swap P/T = Yes
Projecteur absent de la bibliothèque	Bibliothèque non installée	Library Editor > Browse & Import > chemin USB : /AURACUE/Library/
Park = Yes dans Patch Info	Le projecteur est parké	Patch Info > sélectionner > Set Up > Park = No

Programmation et playback

Symptôme	Cause probable	Correction
La scène ne s'affiche pas correctement	Les données du programmeur prennent le dessus	Appuyer Clear. Vérifier les barres rouges dans la barre d'attributs.
La scène contient des projecteurs inattendus	Programmeur pas vidé avant programmation	Supprimer la scène, Clear, reprogrammer, re-stocker.
La palette ne s'applique pas	Palette sélective pour d'autres projecteurs	Utiliser une palette Globale (G), ou recréer avec le projecteur sélectionné.
MIB ne fonctionne pas	MIB désactivé pour l'attribut Pan/Tilt	Dans les réglages d'attributs : mettre MIB = Yes pour les canaux Pan et Tilt.
La scène joue mais les shapes ne tournent pas	Les effets n'étaient pas actifs dans le programmeur lors du stockage	Reprogrammer : sélectionner projecteurs > appliquer shape > restocker.

Symptôme	Cause probable	Correction
Le chase n'avance pas automatiquement	Mode trigger = Go (manuel)	Edit Playback > Edit Current Cue > Trigger = Time > régler Trigger Time.
Les projecteurs ArtNet ne répondent pas	Décalage d'univers ou problème d'IP	Confirmer l'IP dans la plage 2.x.x.x. Se souvenir que univers ArtNet 0 = univers console 1.
Clé USB non reconnue	Format incompatible	Formater la clé USB en FAT32 (pas NTFS ou exFAT).

Annexe E : Glossaire

Terme	Définition
ArtNet	DMX sur IP. Jusqu'à 32 univers via Ethernet. Décalage d'univers : ArtNet 0 = console 1.
Attribut	Paramètre individuel contrôlable (Pan, Tilt, Dimmer, Rouge, Gobo, etc.)
Chase	Playback séquentiel multi-étapes. Appelé Cue List sur la plupart des plateformes.
Clear	Supprimer les attributs actifs du programmeur sans affecter les scènes en cours.
Courbe	Forme d'onde mathématique appliquée à un attribut créant une oscillation continue.
DMX512	Protocole standard de contrôle d'éclairage. 512 canaux par univers, valeurs 0-255.
Fan Effect	Étalement gradué des valeurs d'attributs sur les projecteurs.
Fixture Library	Entrée de base de données définissant la personnalité DMX d'un projecteur. Appelé Personality sur Avolites.
Palette Globale	Palette s'appliquant à tous les projecteurs du même type. Marquée G.
Groupe	Collection nommée de projecteurs sélectionnable en un toucher.
HTP	Highest Takes Precedence. La valeur de sortie la plus haute de tous les playbacks en cours gagne.
Key Frame	Valeurs d'attributs définies par l'utilisateur à des moments précis pour des effets cycliques personnalisés.
Locate	Ramène les projecteurs sélectionnés à leur position de base stockée — ouvre les shutters, dimmer plein, position centrale.
LTC	Linear Timecode (SMPTE). Synchronise la console avec une source de timecode externe.
LTP	Latest Takes Precedence. La valeur du playback exécuté le plus récemment gagne.
MIB	Mark in Black. Prépositionne les projecteurs motorisés pendant un blackout. Appelé Move in Black sur MA et Avolites, Mark sur ETC.
Palette	Instantané stocké des états d'attributs pour un rappel rapide. Appelé Preset sur la plupart des plateformes.
Patch	Assignment des projecteurs à des adresses DMX et des univers de sortie de la console.

Terme	Définition
PixelMap	Application de contenu média à une grille de projecteurs.
Programmeur	Espace de travail temporaire de la console. Les modifications d'attributs y vivent jusqu'au stockage ou vidage.
RDM	Remote Device Management. Communication bidirectionnelle avec les projecteurs compatibles RDM.
sACN (E1.31)	Streaming ACN. Alternative à ArtNet pour DMX sur IP. Numérotation des univers commence à 1 — sans décalage.
Scène	Instantané de playback stocké. Appelé Cue sur la plupart des autres plateformes.
Palette Sélective	Palette s'appliquant seulement aux projecteurs spécifiques utilisés lors du stockage. Marquée S.
Shape Effect	Pattern en mouvement continu sur les attributs des projecteurs. Appelé Shape Generator sur Avolites.
True1	Connecteur d'alimentation verrouillable powerCON TRUE1. CA 90-240V, 50-60Hz.
Univers	Une ligne DMX : 512 canaux (adresses 1-512). La console a 12 natifs, 32 via ArtNet.

Ce manuel a été produit par Backstage Cowboys pour le marché canadien.

Il couvre l'Auracue 245 selon la version du logiciel en vigueur lors de la publication (mai 2026).

Pour le support technique, les demandes de produits, et l'accès à l'assistant IA : www.backstagecowboys.com

Le show doit continuer. Et ça va avoir l'air le boutte.