Pyromusical Contrôleur pour console

OXYDIUM

Mode d'emploi

(avec firmware version 2.C) édition Octobre 2026

Cette notice d'utilisation est uniquement valable pour les produits correspondants à la version décrite dans le présent mode d'emploi.
En cas de mise à jour du firmware téléchargez le mode d'emploi correspondant. Visitez régulièrement notre site pour toujours avoir la dernière version du firmware ou de la notice.
Avant toute utilisation, lisez attentivement ce mode d'emploi et vous serez pleinement satisfait de votre nouveau matériel. FAQ sur www.genetec.fr . Respectez toujours les consignes de sécurité.

Genetec, ZA, 84120 La Bastidonne, France. Tel 04 90 07 27 79 *www.genetec.fr*

Le Pyromusical Contrôleur pour console Oxydium

1ere partie hardware *(avec version firmware **2.C**)*

PRESENTATION GENERALE……..…....……..3

RECHARGE DE LA BATTERIE……....4

GESTION DES PROJETS……..……....4
Importation et suppression d'un projet pyromusical

REGLAGES DIVERS……...……6
Langage, sorties audio, volume, contraste, voies de secours, synchronisation, USB

DEMARRER UN FEU……..……7
Connexions, démarrage, écran de tir, pause, arrêt,
coupure des tirs, activation des voies de secours.

SIMULATION D'UN PROJET…….……11

MISE A JOUR……..……...…….……...…...11

DIVERS……..……...….….……12
Reconnexion USB. Ecran d'information. Arrêt de l'appareil. Conseils divers.

CARACTERISTIQUES……...…..…..…13

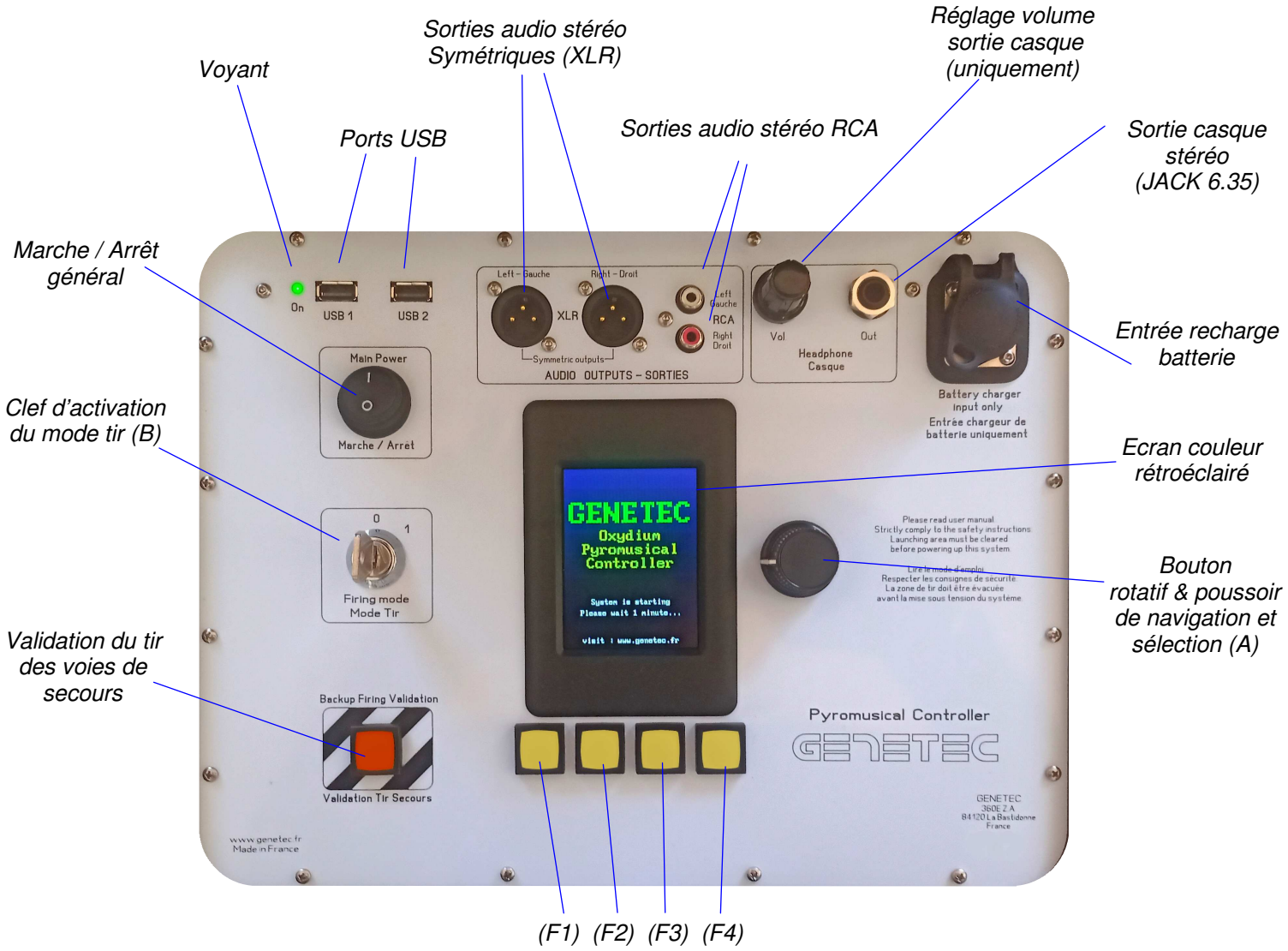
Le **P**yroMusical **C**ontrôleur a été développé pour piloter la console Oxydium avec la diffusion simultanée du fichier audio grâce à sa carte son intégrée, cela sans passer par un ordinateur PC et ainsi s'affranchir des inconvénients liés à ce dernier (sons windows, scan antivirus inopinés, économiseur d'écran, mises en veille des usb…).

Il travaille avec les fichiers crées avec le logiciel Oxydium PyroMusical Creator (OPMC). Les fichiers crées avec OPMC destinés au tir par ordinateur PC sont compatibles avec le **P**yromusical **C**ontrôleur.

Le présent mode d'emploi à été divisé en deux parties distinctes :

- Le fonctionnement du **P**yroMusical **C**ontrôleur lui-même (pages 3 à 14 de la 1ere partie)
- Le logiciel de programmation sur PC Oxydium PyroMusical Creator (OPMC). (pages 1 à 14 de la 2eme partie)

Tout ce qui attrait au fonctionnement direct de l'Oxydium n'est pas abordé dans le présent document. Se référer au mode d'emploi courant de l'Oxydium.



Touches de Fonctions interactives, et de sélection des 4 voies de secours

Avant toute utilisation recharger la batterie interne.

L'alimentation électrique du contrôleur est réalisée par un accumulateur plomb 12V 3.4Ah lui conférant une autonomie d'environ 10 heures.

L'appareil doit être arrêté. Retirer le bouchon de l'embase de recharge de batterie (en haut à droite) et brancher la fiche XLR femelle du chargeur de votre Oxydium (ou celui d'un satellite MAF60). La durée de charge peut aller de quelques dizaines de minutes à plusieurs heures selon l'état de décharge. Dès que le chargeur est branché sur le secteur, la LED du chargeur s'allume de manière continue. Cette LED s'éteindra progressivement en fin de charge. Débranchez la fiche XLR, replacez le bouchon de protection.

Pour que votre batterie dure longtemps : La batterie ne doit jamais être profondément déchargée. En cas de non utilisation, la recharger tous les 2 mois. A titre indicatif, durée de vie moyenne de la batterie : 4 à 5 ans.

GESTION DES PROJETS

IMPORTATION D'UN PROJET PYROMUSICAL :

Pour pouvoir être exploité votre projet doit être présent dans la mémoire interne de l'appareil, pour cela copiez votre(vos) projet(s) préalablement crée(s) avec le logiciel OPMC sur la clef USB fournie.
Seuls des fichiers du type « monprojet.zip_opc » doivent être présents sur la clef (pas de .bak ou autres…)

Important : votre projet ne doit pas comporter de message d'erreur signalé par OPMC lors du contrôle final.

Ecran de démarrage

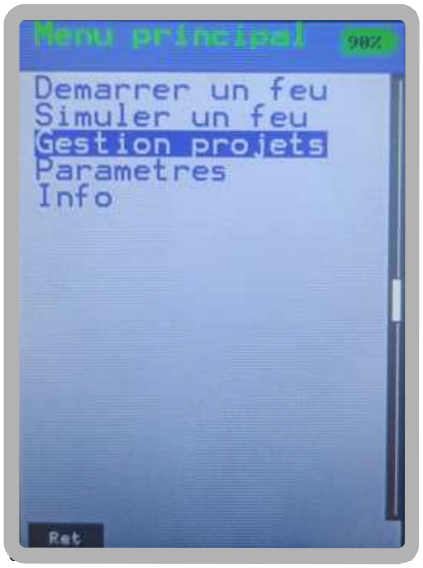
Mettre en marche l'appareil avec l'interrupteur Marche / Arrêt sans la clef USB insérée.
L'écran de démarrage apparaît.
Attendre une quarantaine de secondes que l'appareil ait fini de booter.

Une fois cela fait, la led en haut à gauche s'allume et l'écran de démarrage est ensuite remplacé par l'écran d'accueil (indique la version du firmware et en haut à droite le niveau de batterie).

Appuyez une fois sur la molette *(A)* pour accéder au menu principal.

Ecran d'accueil

Insérez ensuite la clef USB dans un des deux ports USB de l'appareil. Attendez quelques secondes que la clef soit détectée.
Tournez la molette jusqu'à « Gestion de projets », appuyez une fois sur la molette.



Automatiquement le système liste prioritairement les projets présents sur la clef USB (le bandeau supérieur de couleur **orange** indique que c'est ce qui est présent sur la clef qui est affiché).

Sélectionnez avec la molette le projet à importer et confirmez par une pression sur la molette.

Note : le nom des projets ne doit pas excéder 15 caractères, ni comporter de caractères spéciaux (uniquement des lettres non accentuées et des chiffres)

Bandeau **orange** lecture clef USB

Confirmez l'importation du projet sélectionné en tournant la molette d'un cran pour que OUI soit en vert et pressez une fois la molette.

Le transfert du projet depuis la clef USB vers la mémoire interne de l'appareil démarre « Importation en cours... »

Note : Si le projet a été initialement crée avec un fichier MP3 une barre de progression est visible (car l'appareil doit convertir le MP3 en WAVE). Si le projet a été crée directement à partir d'un fichier WAVE, l'appareil n'ayant pas à le convertir, cette barre n'apparaît pas.
La durée de l'importation est liée à la taille de votre projet (environ 2Mo/sec)

Un message indique l'importation terminée. Appuyez une fois sur la molette pour sortir de cette page et revenir sur la page d'importation des projets présents sur la clef.

Si vous avez un autre projet à importer recommencez la même procédure. *Nota : Il n'est pas nécessaire d'éteindre l'appareil si vous avez à enlever et remettre la clef USB (la détection de la clef peut prendre quelques secondes).*

Si vous n'avez pas d'autre projet à importer, vous pouvez sortir du mode clef USB en appuyant sur la touche de fonction F1 « Ret».

Le projet est maintenant intégralement dans la mémoire de l'appareil : audio et tirs. Retirez la clef USB.

Vous devez contrôler la présence des projets dans la mémoire interne en sélectionnant « Gestion des projets ». Si la clef USB a été enlevée, l'appareil va indiquer qu'il ne la trouve pas. Validez « Ok » en appuyant sur la molette. Si la clef USB est toujours présente, appuyez sur la touche F2 « Mng ».

Le bandeau **orange** (mode lecture clef USB) cède sa place au bandeau **bleu** (mode lecture de la mémoire interne), et il apparaît la liste des projets présents dans la mémoire du **P**yromusical **C**ontrôleur.

Bandeau **bleu** mémoire interne

Si vous désirez en effacer un, sélectionnez le, et appuyez une fois sur la molette, le système vous demande si vous voulez supprimer le projet, sélectionnez «Oui» et confirmez en appuyant sur la molette.
Afin de ne pas surcharger inutilement la mémoire interne de l'appareil, nous vous conseillons de ne conserver que les projets d'actualité et de supprimer les anciens.

Appuyez sur F1 « Ret » pour revenir au menu principal.

REGLAGE DES PARAMETRES :

A partir du menu principal, sélectionnez « Paramètres ». Validez en appuyant une fois sur la molette.

Avec la molette sélectionnez le paramètre à modifier.

- Langue : par défaut c'est le français. En appuyant une fois sur la molette le système passe à l'anglais.
- Sorties XLR : par défaut les sorties audio XLR sont activées (rond vert dans la case correspondante)

  Pour les désactiver appuyez une fois sur la molette (croix rouge dans la case correspondante)

- Sortie jack/RCA : par défaut les sorties audio casque et RCA sont activées (rond vert). Pour les désactiver appuyez une fois sur la molette (une croix rouge remplace alors le rond vert)
- Volume son : par défaut réglé à 70%. Pour le régler appuyez une fois sur la molette, réglez le niveau souhaité, et validez en appuyant une fois sur la molette. Ce réglage agit sur toutes les sorties audio.
- Contraste : Pour le régler appuyez une fois sur la molette, réglez le niveau souhaité, et validez en appuyant une fois sur la molette.
- Voies de secours : le système permet d'avoir 4 voies de secours à accès direct. Tout comme sur l'Oxydium, elles peuvent prendre n'importe quelle valeur entre 000 et 599. Pour les régler, sélectionnez la voie de secours souhaitée, appuyez une fois sur la molette, et tourner cette molette jusqu'à ce que le secours désiré soit affiché. Lorsque la touche F2 « X10 » est maintenue enfoncée, la molette permet un déplacement rapide (10 par 10) des voies. Validez en appuyant une fois sur la molette.
- Synchro Tir : permet d'ajouter ou d'enlever du retard aux ordre de tirs par rapport à l'audio pour compenser d'éventuels déphasages liés aux différents matériels (table mixage, ampli…) et délais de communication. Temps exprimé en millisecondes (de 0 à 999ms) Exemple : un réglage à +500 va retarder les ordres de tirs de 0.5 seconde par rapport à l'audio. Inversement un réglage à –100 va faire anticiper les ordres de tirs de 0.1 seconde par rapport à l'audio. Laisser à 000 si les tirs et l'audio sont parfaitement synchronisés. Validez en appuyant une fois sur la molette.
- Pause si DECO : réglage du comportement de l'appareil en cas de perte accidentelle de la liaison USB pendant l'exécution du projet (par exemple arrachage du cordon entre l'Oxydium et le contrôleur).

Si « Pause si DECO » est désactivé (croix rouge), le système ne met pas en pause totale l'exécution du projet dès que le premier tir non fait est détecté à cause d'une déconnexion USB. Le son va continuer normalement, et dès la reconnexion USB est rétablie les tirs vont reprendre.

Si « Pause si DECO » est activé (rond vert), le système met en pause* l'exécution du projet (avec pause de l'audio) dès que le premier tir ne peut pas se faire à cause de la déconnexion. *(*explication de la fonction pause page 9)*

Par défaut cette option est désactivée (conseillé).

DEMARRER UN FEU

Cette partie ne traite pas le volet connexion entre l'Oxydium et les satellites MAF60 ni leur utilisation. Pour cela se reporter à leurs modes d'emploi respectifs.

CONNEXIONS :

Mettre en marche le **P**yromusical **C**ontrôleur, attendre une quarantaine de secondes qu'il ait fini de booter et que l'écran d'accueil apparaisse (comme expliqué page 4), puis le connecter à l'Oxydium avec le câble USB de votre Oxydium. Vous pouvez le brancher indifféremment sur le port USB 1 ou 2. Vous ne pouvez connecter à l'appareil qu'un seul Oxydium à la fois.

Connectez votre amplificateur sur les sorties audio de votre choix (soit les RCA analogiques standards, soit les sorties audio XLR).
Si vous avez un casque, connectez le sur la sortie casque (jack stéréo 6.35, ne pas connecter de jack mono).

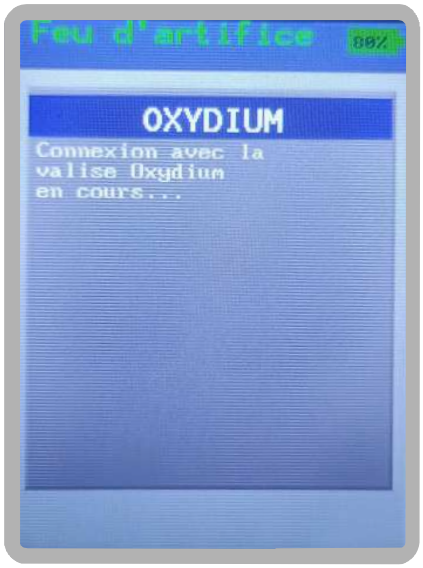
Mettez en marche l'Oxydium, basculez la console Oxydium en mode tir et sélectionnez le mode n°6 « Tir par PC », faites deux fois OK, l'Oxydium doit afficher « ATTENTE DE CONNEXION PC... »

Sur le **P**yromusical **C**ontrôleur, à partir du menu principal sélectionnez « Démarrez un feu ».
Validez en appuyant sur la molette.

Mettez la clef en position « Mode tir »

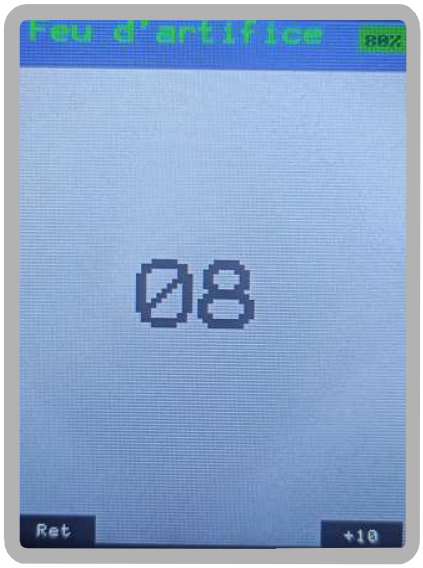
Choisissez le projet à lancer. Validez en appuyant sur la molette.

Pour annuler une sélection, appuyez sur la touche F1 « Ret » pour revenir à l'écran précédent.



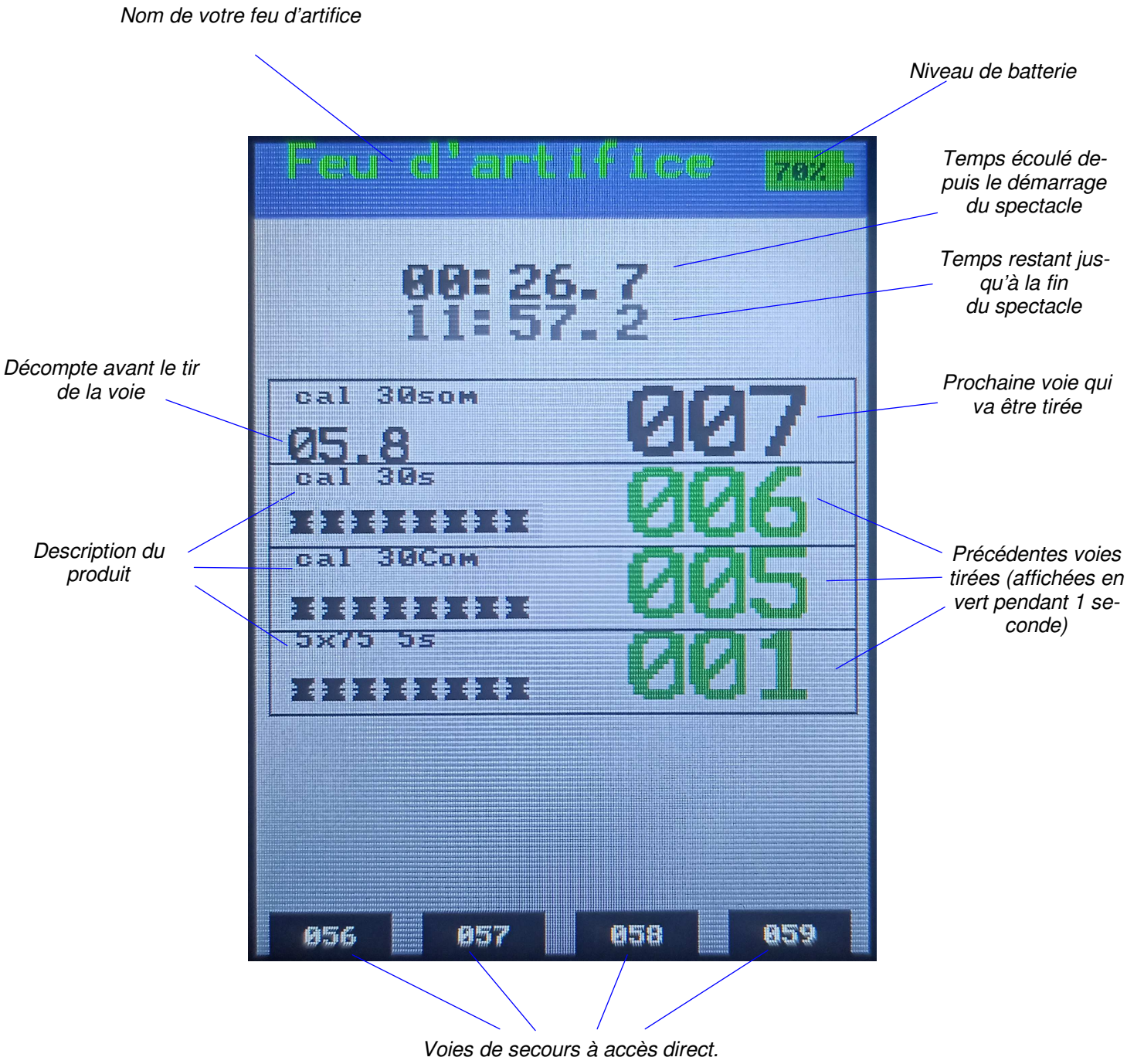
Le **P**yromusical **C**ontrôleur se connecte à l'Oxydium.

Une fois la connexion effective, appuyez sur la molette pour démarrer. Assurez vous d'avoir sélectionné le bon projet : le nom du projet sélectionné apparaît dans le bandeau supérieur bleu (dans l'exemple « Feu d'artifice).



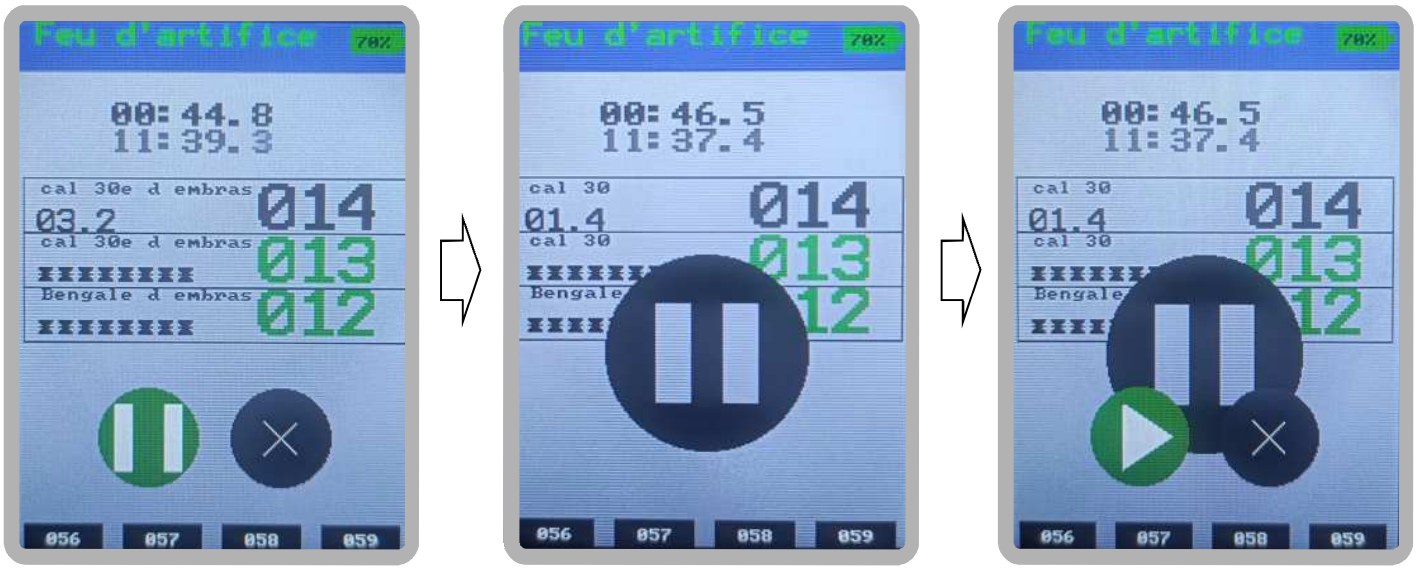
Un compte à rebours de 10 sec se lance avant le démarrage effectif du projet.
Vous pouvez prolonger le décompte avec la touche F4 « +10 » (+10 sec à chaque appui).
Vous pouvez revenir en arrière et sortir décompte en appuyant sur la touche F1 « Ret ».

Ecran pendant l'exécution d'un programme de tir :



FAIRE UNE PAUSE OU UNE INTERRUPTION PENDANT L'EXECUTION DU PROGRAMME :

Pause pendant l'exécution d'un programme :



Il est possible de faire une pause pendant le spectacle (pause simultanée des tirs <u>et</u> de l'audio). Pour cela, appuyer une fois sur la molette, un icone Pause (**II**) entouré en vert apparaît (écran de gauche).

Si vous voulez réellement faire une pause, confirmez en appuyant une 2eme fois sur la molette. L'écran du centre est alors affiché.

Si vous ne voulez pas faire de pause, ne confirmez pas, l'écran de gauche disparaîtra automatiquement au bout de 5 secondes pour revenir à l'écran normal de tir.

Si vous avez réellement confirmé une pause, pour reprendre le cours normal du spectacle appuyez à nouveau sur la molette, l'écran de droite apparaît avec l'icone de redémarrage (**►**) entouré en vert. Confirmez le redémarrage en appuyant une 2eme fois sur la molette.

Arrêt <u>définitif</u> pendant l'exécution d'un programme :

Il est possible de procéder à <u>l'arrêt définitif</u> d'un spectacle en cours.
Pour cela, appuyer une fois sur la molette, l'icone Pause (**II**) est sélectionné par défaut. Tournez d'un cran la molette pour sélectionner l'icone d'Arrêt (**X**) et l'entourer de vert *(sans action supplémentaire de votre part cet écran disparaît automatiquement au bout de 5 secondes pour revenir à l'écran normal de tir).* Dans les 5 secondes appuyez à nouveau une fois sur la molette pour accéder à l'écran d'arrêt définitif :

- Si vous voulez réellement arrêter le spectacle, sélectionnez **Oui** en vert avec la molette (écran ci-dessus de droite), et confirmez en appuyant sur la molette. Le programme s'arrête et le système revient à la page d'accueil.
- Si vous ne voulez pas arrêter le spectacle, sélectionnez **Non** en vert et appuyez sur la molette pour revenir à l'écran de tir normal.

Afin d'éviter toute erreur de manipulation, vous noterez que pour procéder à un arrêt définitif du spectacle il faut faire <u>cinq</u> opérations successives (appuyer > tourner > appuyer > tourner > appuyer).

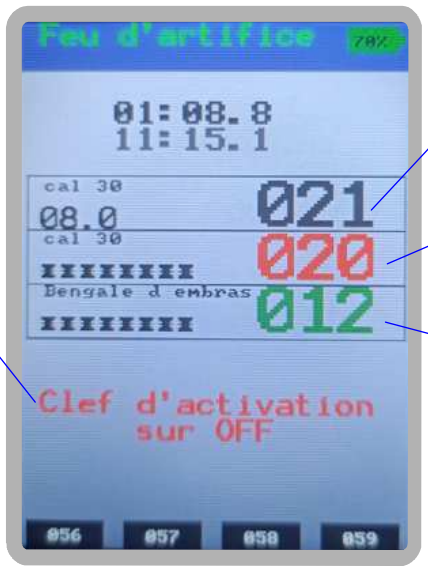
Arrêt des tirs avec maintien de l'audio pendant l'exécution d'un programme :

Il est possible d'arrêter les tirs tout en continuant à jouer l'audio.

Pour cela il suffit de mettre l'interrupteur à clef « mode tir » en position 0. Instantanément les tirs s'arrêtent, l'audio continu normalement.

Excepté l'arrêt des tirs, cette action ne modifie pas le déroulement du programme. Un message indique à l'écran que la clef est sur OFF, les voies qui auront été sautées apparaissent alors en rouge.

Pour réactiver les tirs suivants, remettre simplement la clef Mode tir en position 1. Le spectacle reprend son cours normal.



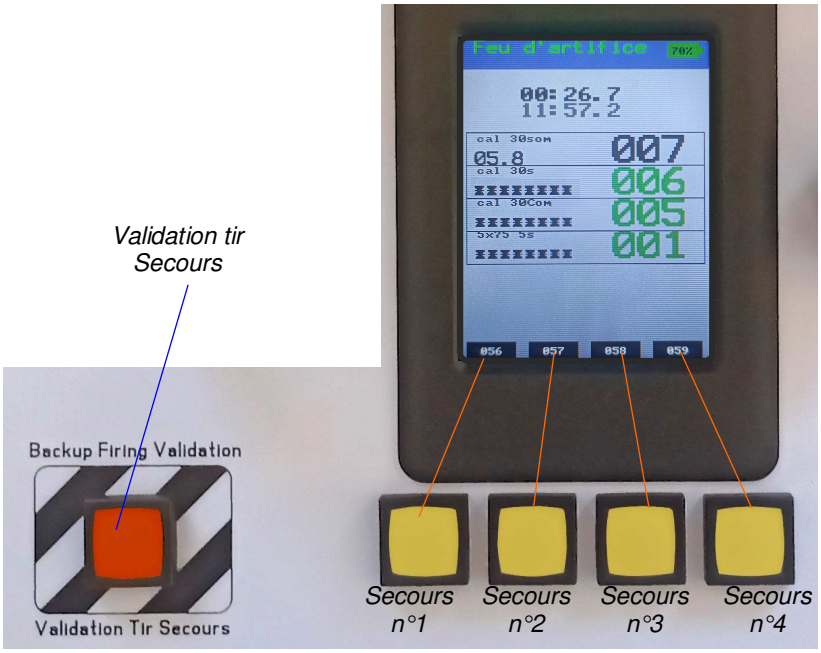
Voie à venir dans 8 secondes (ne sera pas tirée si la clef reste dans cette position).

Voie non tirée.

Voie tirée (car avant que la clef soit mise sur OFF).

ACTIVATION DES VOIES DE SECOURS :

Le **P**yromusical **C**ontrôleur dispose de 4 voies de secours qui peuvent être activées à tout moment en toute transparence sur le déroulement du spectacle.
Ces voies sont à régler préalablement dans les paramètres (voir page 6).
Elles sont totalement indépendantes du programme spectacle car inhérentes aux paramètres de l'appareil lui même (Attention : selon vos réglages, ces voies de secours peuvent donc être aussi déjà présentes dans votre programme).



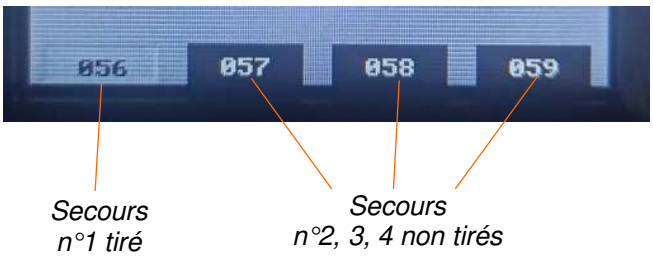
Activation d'une voie de secours pendant l'exécution du programme :
Appuyer et maintenir appuyé d'abord sur la touche qui correspond à la voie de secours souhaitée, puis confirmez en appuyant sur le bouton rouge de « Validation Tir Secours ».

Relâcher les deux touches une fois le secours tiré.

Nota :
Il est possible de déclencher plusieurs fois la même voie de secours.
Il n'est pas possible de tirer un secours exactement simultanément avec une ligne programmée, ni plusieurs secours à la fois.

Afin de connaître facilement l'état des voies de secours, c'est à dire si elles ont été tirées ou pas, leurs affichages à l'écran changent :
Tout comme sur la console Oxydium, une voie de secours non encore utilisée est affichée en texte clair sur fond noir, et quand elle a été utilisée elle est affichée en texte noir sur fond clair.

Cette mémoire d'affichage des voies de secours tirées ou pas se réinitialise automatiquement à chaque nouveau spectacle.



SIMULATION DES PROJETS

Vous devez toujours faire une simulation après avoir importé votre projet. Cela permet de tester musique + tirs, et contrôler la bonne importation de vos projets ou de paramétrer l'audio, sans pour autant avoir à brancher la console Oxydium.

La clef Mode tir doit être sur 0. Le mode simulation n'est pas accessible si cette clef est en position 1.

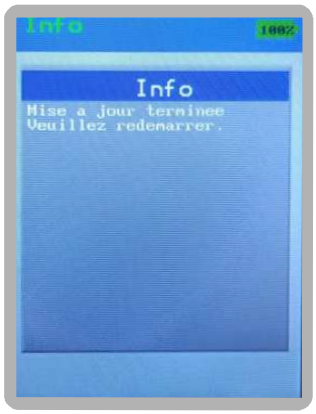
Dans le menu principal sélectionnez « Simuler un feu ».

Le fonctionnement est indentique à l'exécution d'un programme de tir réel.

Nota : Il est aussi possible d'utiliser ce mode afin de diffuser uniquement l'audio sur une prestation sans pour autant avoir un Oxydium connecté en mode PC avec pilotage des tirs (un Oxydium, ou un autre système, peut par exemple être en mode tir automatique et indépendant. Le compte à rebour du Pyromusical Contrôleur servant alors de guide lorsqu'il arrive à zéro pour lancer manuellement l'exécution du programme des tirs).
Sur ce même principe, il est aussi possible de lancer tous les tirs en manuel (par exemple avec une simple télécommande filaire MAF60) et se fier au fur et à mesure à l'écran du Pyromusical Contrôleur pour savoir à quels moments précis faire les tirs.

MISE A JOUR DU FIRMWARE

Lors de l'acquisition du **P**yromusical **C**ontrôleur, le tout dernier firmware (programme interne de fonctionnement) à jour est installé. Si vous avez déjà des appareils de la gamme Oxydium/MAF60 en votre possession, assurez vous qu'ils soient bien à jour pour qu'ils puissent être compatibles.
Des mises à jour gratuites permettant d'optimiser vos appareils pourront être proposées en téléchargement sur notre site. Pour cela visitez régulièrement notre site internet www.genetec.fr (rubrique « mises à jour »). Il en est de même pour le logiciel Oxydium PyroMusical Creator et tous les appareils de la gamme.

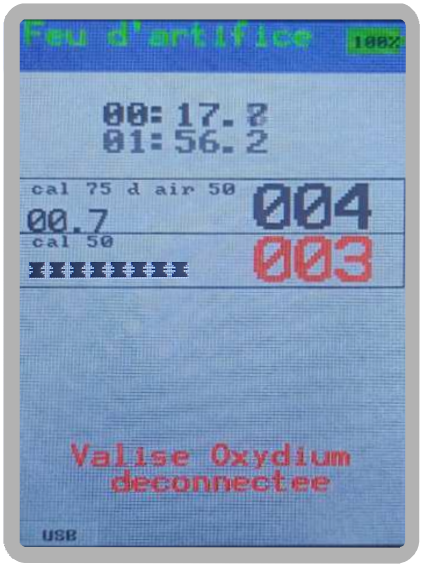


Téléchargez la mise à jour à partir de notre site www.genetec.fr , si c'est un *.zip* décompressez la, et copiez le fichier de mise à jour *.upd* sur une clef USB vierge (il ne doit surtout pas y avoir de mise à jour précédente sur la clef USB, ou d'autres fichiers et dossiers).

- Mettez l'appareil en marche, attendez qu'il ait complètement fini de démarrer avant d'insérer la clef USB.
- A partir du Menu principal, sélectionnez Info. La version du firmware est indiquée (dans l'exemple V 1.0).
- Puis appuyez sur la touche « Maj » (F2). La mise à jour démarre, cela peut prendre quelques dizaines de secondes, attendez impérativement le message « Mise à jour terminée ».

Arrêter l'appareil, retirez la clef USB ayant la mise à jour, attendre 3 ou 4 secondes, rallumez l'appareil pour vous assurer que la mise à jour a bien été effectuée (le numéro de la nouvelle version du firmware doit remplacer l'ancien).
Observation : Si vous utilisez la même clé usb pour la mise à jour et vos projets, n'oubliez pas qu'excepté le fichier de mise à jour elle doit être préalablement vidée et vierge, et qu'ensuite cette mise à jour doit être effacée de la clef pour pouvoir à nouveau y mettre vos projets.

DIVERS

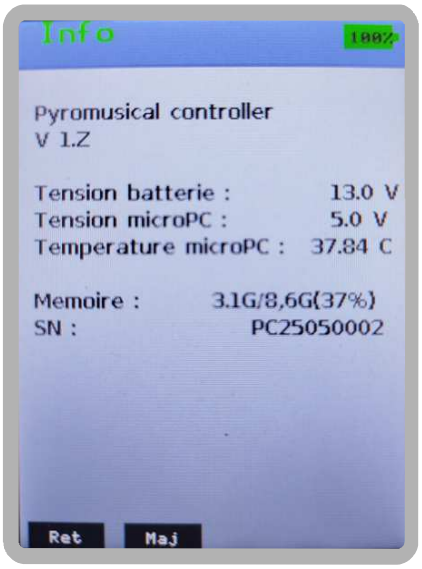


Perte de connexion USB et reconnexion

Par principe vous ne devez plus toucher à la liaison USB entre le Pyromusical Contrôleur et l'Oxydium une fois qu'un projet est en cours d'exécution. Toutefois en cas de perte accidentelle de cette connexion USB lors de l'exécution d'un programme, par exemple câble débranché, dès la détection du premier tir non exécuté (il apparaît en rouge et non en vert comme normalement), un message en rouge vous le signale. Si vous rebranchez le cordon USB, dès le tir suivant le système opère une reconnexion automatique entre les deux appareils et le message disparaît.

Toutefois si vous ne désirez pas attendre le tir suivant pour être sûr que la reconnexion USB est bien effective, vous pouvez appuyer sur la touche USB (F1) en bas à gauche de reconnexion manuelle. Une fois la connexion établie à nouveau, le message en rouge et l'onglet USB disparaissent pour revenir à l'écran de tir normal.

Si la perte de connexion intervient entre deux tirs (par exemple pour un remplacement de cordon USB), cela reste transparent pour l'utilisateur et le système.



Ecran Info

Sur cet écran nous retrouvons les informations suivantes :
En haut à droite l'icône du niveau de batterie (en %)
Le nom de l'appareil : Pyromusical controller
Version du firmware (dans l'exemple ci-contre V 1.Z)
La tension (V) de la batterie d'alimentation générale
La tension d'alimentation du microPC interne (nominale 5V)
La température (°C) du microPC interne
La mémoire occupée / la mémoire totale / la proportion de mémoire occupée
Le numéro de série (SN) de l'appareil.

Arrêt de l'appareil

A l'instar d'un ordinateur, ne pas arrêter l'appareil pendant qu'il est en train d'exécuter une tâche (programme en cours, transfert USB, mise à jour…). Toujours revenir préalablement à l'écran du menu prinicpal, puis arrêter avec le bouton 0/1.

Informations complémentaires importantes :

- Le **P**yromusical **C**ontrôleur ne peut gérer qu'un seul Oxydium à la fois : ne pas lui connecter deux Oxydium en même temps. Le **P**yromusical **C**ontrôleur ne peut gérer qu'une seule clef USB à la fois : ne pas lui connecter deux clefs USB en même temps.
- Ne jamais allumer le **P**yromusical **C**ontrôleur avec une clef USB déjà insérée.
- Le **P**yromusical **C**ontrôleur peut gérer en même temps un Oxydium et une clef USB (il n'est pas nécessaire de la retirer si vous branchez votre Oxydium).
- Ne rien connecter d'autre qu'un Oxydium ou une clef sur les ports USB (pas de téléphone, pas de disque dur, pas de powerbank… cette liste n'est pas exhaustive)
- La clef USB doit être dédiée à vos projets, et ne rien comporter d'autre. Les projets doivent directement être mis à la racine de la clef (et non dans un dossier).
- Aucun évènement (tir…) ne doit être placé en dehors de la bande son. Si tel doit être le cas vous devez ajouter un silence en début, ou en fin, de votre fichier audio.
- Après un arrêt de l'appareil attendre toujours 3 à 4 secondes s'il faut le rallumer.
- En plus du niveau de batterie indiqué avec précision en haut à droite de l'écran, le voyant de marche (témoin du démarrage du processeur interne) est lui aussi couplé au niveau de batterie (passe de vert à rouge quand la batterie passe sous le seuil des 20%).
- Si vous devez prendre une autre clé USB que celle fournie, optez pour une clef USB type bas-profil ou ultra bas-profil, légère, corps plastique, longueur totale maxi 35mm afin de ne pas détériorer le port USB par exemple en cas de fermeture acidentelle du couvercle. Elle doit être initialement formatée en ntfs. De même, ne pas fermer le couvercle si le cordon USB qui relie le **P**yromusical **C**ontrôleur à l'Oxydium est présent.
- La fonction décalage audio présente dans OPMC (page 3 de la 2eme partie de la notice) est incompatible avec la console PyroMusical Controller (laisser ce temps à 00:00:00.00).
- Les sorties XLR symétriques ne sont compatibles qu'avec les appareils disposants eux-mêmes d'entrées XLR symétriques.

OBSERVATIONS, CONSEILS IMPORTANTS :

- Avant la première utilisation, vous devez vous familiariser avec ce système, faites des simulations.

- Ayez la maîtrise totale des fonctions avant toute prestation.

- Protégez le matériel des éventuelles retombées incandescentes.

- Protégez l'appareil contre les chocs (notamment lors du transport). En cas d'utilisation par grand froid (station de ski, par exemple), préservez vos batteries du gel. Ne pas placer les appareils directement dans la neige.

- En cas de pluie, protégez l'appareil de l'eau. Faire tout particulièrement attention à l'eau de mer qui est conductrice et corrosive, ainsi qu'au sable. Laisser sécher les appareils ayant pris l'humidité couvercles ouverts.

- N'utilisez pas de solvant (acétone, alcool à brûler, white spirit…) pour nettoyer votre système, mais uniquement avec un chiffon doux légèrement humidifié (éventuellement additionnée de lave vitres).

- N'utilisez pas à proximité immédiate du système, ni du câblage, d'émetteur radioélectrique (le téléphone portable doit être éteint, talky-walky,…)

- Pour effectuer un RESET de l'appareil, éteindre avec le bouton 0/1 et d'attendre quelques secondes avant de le rallumer.

- Recharger régulièrement la batterie, ne pas la laisser se décharger. La batterie est à remplacer au plus tard tous les cinq ans.

- Toujours remettre les capots de protection sur les embases XLR (recharge batterie & sorties audio) après utilisation.

- **Stockage, recharge, transport : Les appareils doivent être arrêtés, et à l'écart des produits pyrotechniques.**

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Tir totalement automatique (excepté les voies de secours).
- Temps minimal entre deux tirs 1/10eme de seconde
- Chronomètres temps écoulé, temps restant
- Affectation libre des 4 lignes de secours
- 4 touches de fonctions interactives
- Gère jusqu'à 600 voies différentes
- Validation sécurisée du mode tir par clef mécanique
- Ecran couleur LED TFT rétroéclairé, 3.2 pouces (8.1cm) , contraste réglable
- Audio stéréo, sorties : RCA, XLR symétriques, casque (jack 6.35)
- 2 x ports USB
- Clef USB supportée jusqu'à 32Go
- Mémoire interne autonome
- Indicateur de niveau de batterie
- Consommation : 250mA
- Alimentation par batterie rechargeable 12V 3.4Ah
- Autonomie : 10 heures env.
- Dimensions 330x295x150mm, poids 3.8kg, valise étanchéité IP65 (fermée)
- Garantie : 2 ans

DECLARATION U.E.
DE CONFORMITE

Nous, Genetec, déclarons sous notre propre responsabilité que l'appareil suivant :

Console marque GENETEC, modèle Pyromusical Controller

Est conforme aux exigences essentielles listées ci-dessous :

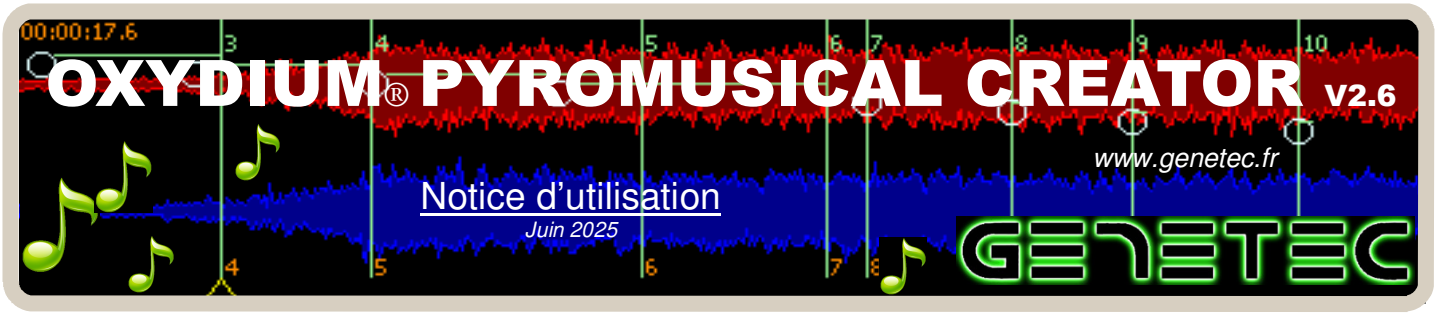
EN61000-4-3, EN61000-4-2, EN61000-4-4, EN61000-4-6

Information supplémentaire :
Ce produit est conforme à la CEM directive 2014/30/UE concernant le rapprochement des législations des états membres relatives à Compatibilité ElectroMagnétique, ainsi qu'à la directive européenne RoHS 2011/65/UE.

Les produits ont été testés dans une configuration normale.

La Bastidonne, le 21/11/2024.

Pour Genetec,
J-L Vincent
co-gérant



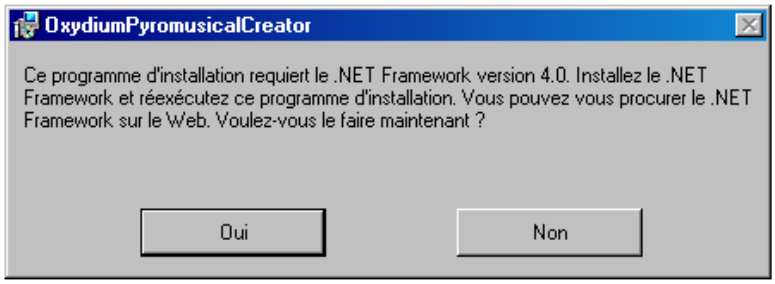
Oxydium Pyromusical Creator permet de créer facilement des spectacles pyrotechniques synchronisés avec un fichier audio. L'utilisation de cet outil est simple, et la prise en main du logiciel rapide et intuitive.

1/ Installation :

Insérez le cdrom Oxydium Pyromusical Creator (*abrégé OPMC*) dans le lecteur de votre ordinateur*. Cliquez deux fois sur SetupOxydium.msi . L'installation du logiciel démarre, suivez les instructions données au fur et à mesure.

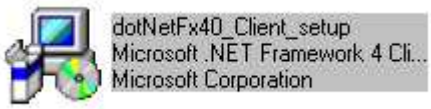
Nota : en cas de re-installation d'OPMC, par une version plus récente par exemple, sauvegardez votre database produits dans un nouveau fichier afin de pouvoir la récupérer, puis seulement ensuite désinstallez l'ancienne version OPMC avant d'installer la nouvelle (voir page 13).

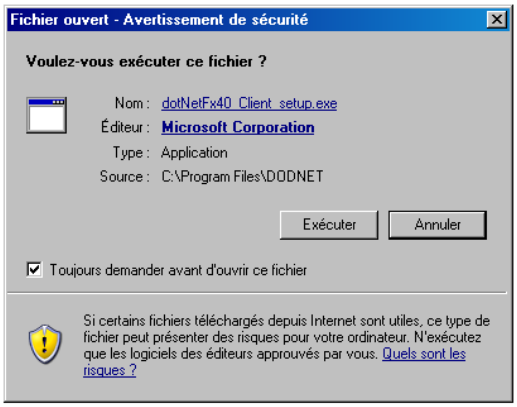
Ce logiciel nécessite la présence de l'application Dotnet de Microsoft. Si cette dernière n'est pas présente sur votre ordinateur, un message va vous demander de le télécharger, cliquez sur Oui, choisissez un répertoire de destination (par exemple « Mes téléchargements ») et suivez les instructions.



*Oxydium Pyromusical Creator requiert un ordinateur PC sous windows (de XP à 11). Il doit être performant (double-cœur), avec au minimum 4 Go de mémoire vive, 8 Go (et plus) étant conseillé.
Evitez les PC portables essentiellement dédiés à la bureautique.

En fin de téléchargement de dodNet, ouvrez votre répertoire de destination et cliquez deux fois sur l'icône dotNet et cliquez sur Executer. Attendez la fin de l'installation de dotNet avant de poursuivre l'installation d'Oxydium Pyromusical Creator.





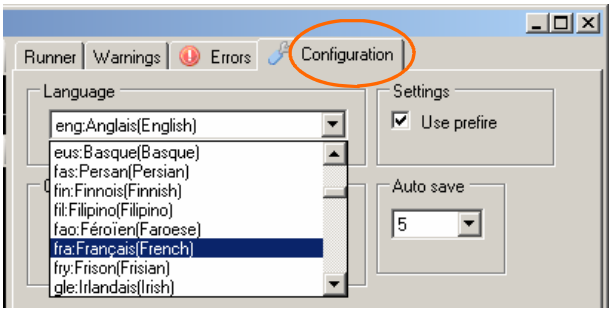
Si votre PC n'est pas équipé d'un lecteur de CD-rom le programme OPMC est disponible en téléchargement sur notre site www.genetec.fr (page de l'Oxydium).

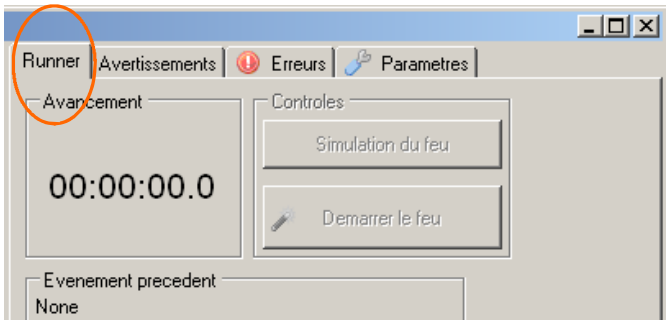
L'installation de dotNet étant terminée, l'installation d'OPMC va pouvoir reprendre. Si ce n'est pas déjà fait, installez aussi le driver de l'Oxydium (fourni sur le CD ou disponible sur notre site).
Cliquez deux fois sur SetupOxydium.msi . L'installation du logiciel démarre, suivez les instructions données au fur et à mesure.

Lorsque l'installation est terminée, l'icône ci-contre apparaît sur le bureau.
Cliquez dessus pour lancer Oxydium Pyromusical Creator.

2/ Prise en main et création :

- Choix de la langue : Par défaut le langage est l'anglais, cliquez sur le menu Configuration et cliquez sur Français. Puis sélectionnez l'onglet Runner.





Afin de voir à quoi peut ressembler un projet existant, un projet de démonstration est fourni en exemple : vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur l'icône en haut à gauche « ouvrir un projet existant ».

Création d'un projet :

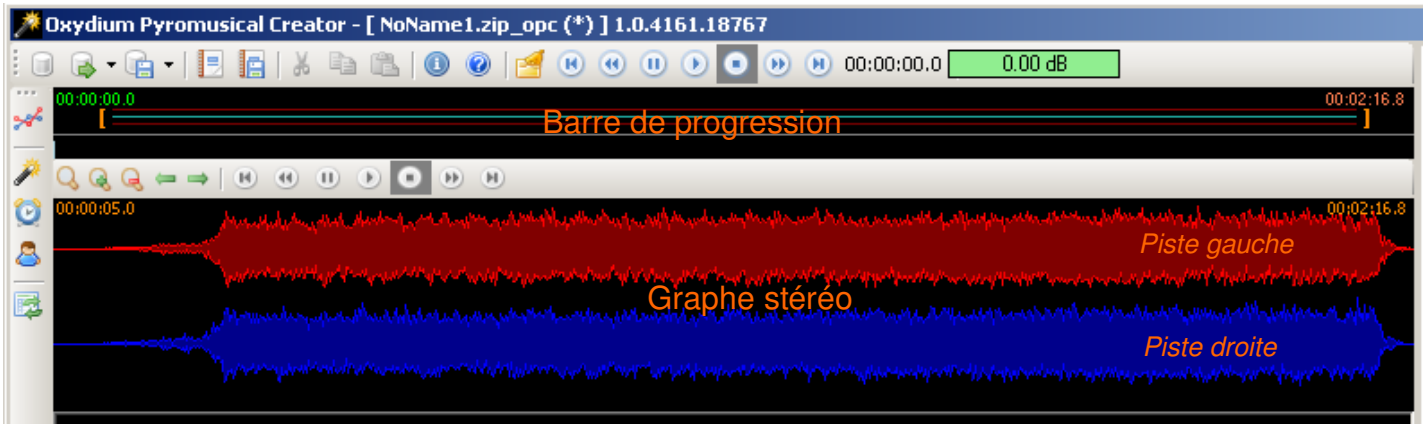
Démarrez OPMC (ou cliquez sur nouveau projet si un autre projet était déjà ouvert). Il faut charger un fichier audio au format mp3 (ou wave*) afin de « toper » ce dernier. Assurez-vous que ce fichier est bien compatible ou n'est pas corrompu. Nous vous conseillons de créer vous-même votre propre mp3 à partir à partir d'une application reconnue (par exemple Audacity, excellent logiciel gratuit permettant de travailler les fichiers audio).
Les fichiers utilisés doivent être présents sur le disque dur de votre ordinateur (et non utilisés tels quels à partir d'un périphérique externe de stockage (clef USB, carte SD, cdrom…).

**Nota : OPMC accepte les fichiers au format wave, toutefois un fichier wave est plus volumineux et requiert beaucoup plus de mémoire et de ressources qu'un mp3.*

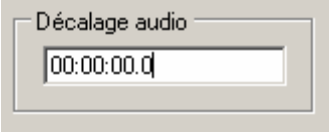
Conseil : Lors de la création de la bande son avec votre logiciel, veillez à insérer au tout début un blanc (ou silence) de quelques secondes avant le démarrage de la musique. Vous pouvez insérer dans ce silence un bref top sonore (audible mais néanmoins discret, sauf si vous avez un casque) vous permettant ainsi de valider préventivement le bon fonctionnement l'audio lors du lancement réel du programme.

Pour charger un fichier audio cliquez sur l'icône et choisissez votre fichier audio, l'importation commence et peut prendre plusieurs minutes selon la taille de ce fichier.

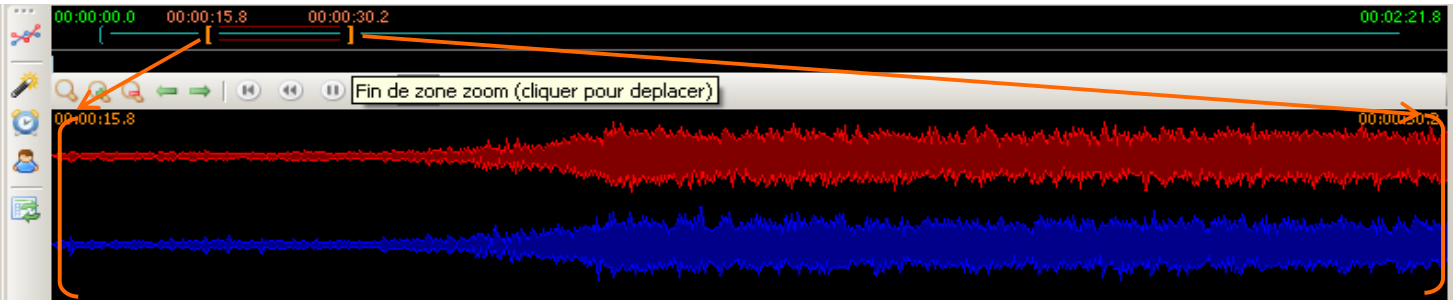
Une fois l'importation terminée, le graphe du son de l'intégralité du fichier apparait à l'écran. Pour une plus grande précision zoomer sur la zone choisie en faisant glisser les deux curseurs orange de la fenêtre au-dessus du graphe.



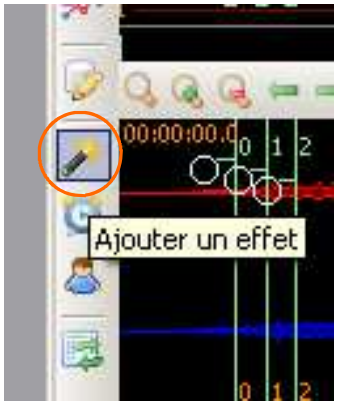
Dans l'onglet « Paramètres », sélectionnez le décalage audio à 00:00:00.0 . Ce décalage permet de faire éventuellement commencer le fichier audio avec un retard par rapport au temps 0.
<u>Observation :</u> Cette fonction est incompatible avec la console PyroMusical Controller (firmware 2.C et antérieur), laisser ce temps à 00:00:00.00

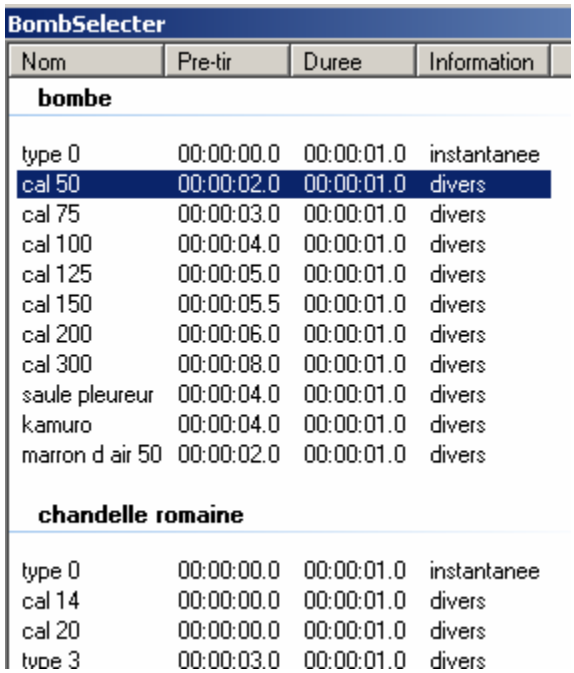


Nous allons zoomer sur le début du morceau afin d'insérer les premiers évènements sur cette zone. Ainsi le graphe ne montre plus que la zone délimitée par les deux curseurs orange de la barre de progression.



Pour insérer le premier évènement (produit pyrotechnique généralement), cliquez sur la baguette magique à gauche de l'écran. La fenêtre de la base de données produits s'ouvre, cliquez deux fois sur le produit désiré. Cette base de données est fournie à titre d'exemple et ne comporte que quelques effets, vous pourrez la compléter en fonction des produits que vous utilisez (voir chapitre « base de données produits »).





BombSelecter

Nom	Pre-tir	Duree	Information
bombe			
type 0	00:00:00.0	00:00:01.0	instantanee
cal 50	00:00:02.0	00:00:01.0	divers
cal 75	00:00:03.0	00:00:01.0	divers
cal 100	00:00:04.0	00:00:01.0	divers
cal 125	00:00:05.0	00:00:01.0	divers
cal 150	00:00:05.5	00:00:01.0	divers
cal 200	00:00:06.0	00:00:01.0	divers
cal 300	00:00:08.0	00:00:01.0	divers
saule pleureur	00:00:04.0	00:00:01.0	divers
kamuro	00:00:04.0	00:00:01.0	divers
marron d air 50	00:00:02.0	00:00:01.0	divers
chandelle romaine			
type 0	00:00:00.0	00:00:01.0	instantanee
cal 14	00:00:00.0	00:00:01.0	divers
cal 20	00:00:00.0	00:00:01.0	divers
type 3	00:00:03.0	00:00:01.0	divers

Nota : Vous ne pouvez pas placer le 1er évènement au démarrage immédiat de la bande son : « Début/ Start 00:00:00.00 », il faut légèrement le décaler avec par exemple « Début/ Start 00:00:00.01 ».

L'effet sélectionné apparaît alors sur le graphe, vous pouvez le faire glisser avec la souris en cliquant sur la baguette magique de la zone vert clair pour le positionner au mieux (vous pouvez aussi entrer manuellement la position en la tapant dans « début ») . Un effet est composé de plusieurs paramètres dont le pré-tir (ou prefire, ou encore pretime) qui correspond aux temps entre le moment de l'ordre de tir et l'effet pyrotechnique lui-même (temps de réactions divers, temps de montées…)

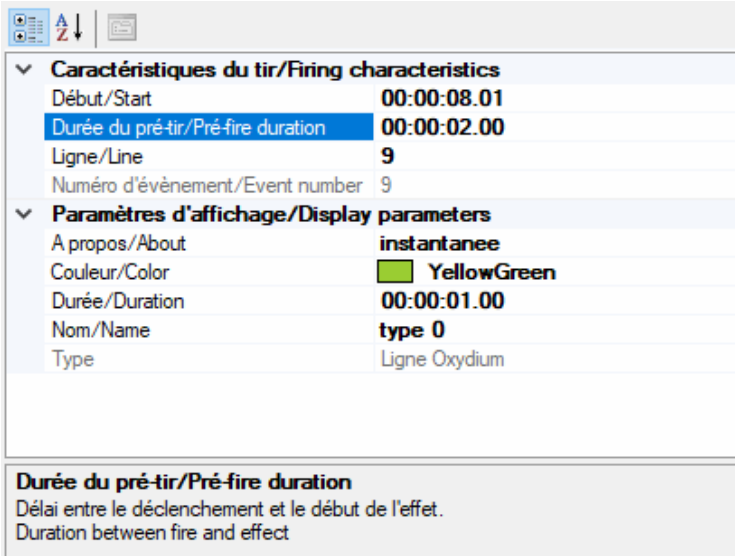
Début de zone de pré-tir

N° de voie à tirer (peut être modifié)

N° de l'évènement *(généralement un tir, mais également un retard ou une action utilisateur)*

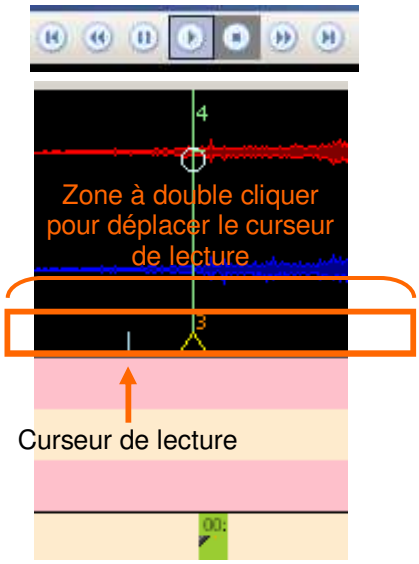
Zone de pré-tir (ici 2 sec : l'ordre de tir étant donné à 14.61sec du début du morceau et l'effet en lui-même étant à 16.61sec du début du morceau).

Il est bien entendu possible de modifier la durée de cette zone de pré-tir directement dans la base de données produits. Vous pouvez aussi la modifier ponctuellement dans la fenêtre de droite en rentrant la durée désirée. Dans ce cas la modification n'est valable que pour ce tir. Si vous réutilisez le même effet, il aura à nouveau le temps en mémoire dans la base de donnée. Dans cette fenêtre il est possible de régler plusieurs autres paramètres tels que la durée de la zone d'affichage de l'effet sur le graphe, sa couleur, le numéro de voie à tirer, de rentrer le début du tir directement au clavier pour plus de précision (il est possible de taper le 100eme de seconde).



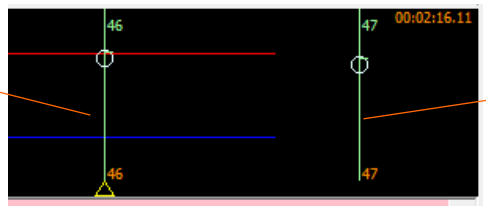
Selon vos préférences, vous pouvez travailler sans tenir compte du pré-tir, pour cela dans l'onglet Paramètres, décochez la case « Utiliser le Pré-tir ». A partir de là, tous les effets installés le seront sans zone de pré-tir (les effets précédents s'ils avaient été placés avec le pré-tir actif le conserveront).

Afin de positionner avec précision vos évènements sur le graphe, il est possible d'activer la lecture sonore du morceau (double-cliquez pour déplacer le curseur de lecture des graphes), de faire des pauses, de revenir en arrière et aussi de zoomer sur une zone précise en utilisant les loupes.



Nota : vous ne devez pas placer deux ordres de tir avec un intervalle inférieur à 0,10 seconde. En cas de tirs avec un intervalle de 0.10, nous vous conseillons de saisir les fractions de seconde au clavier (en effet en faisant juste glisser les effets vous pouvez vous retrouver avec des intervalles plus courts car l'affichage ne se fait que sur deux chiffres après la virgule : par exemple avec deux tirs successifs affichés à 02.00 et 02.10 vous pouvez avoir 02.001 et 02.100, d'où un temps intermédiaire de 0.099).
<u>Ne pas forcer le placement d'évènements en dehors du fichier audio</u> (par exemple après la fin du morceau) :

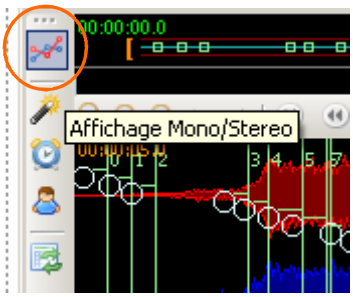
Bon

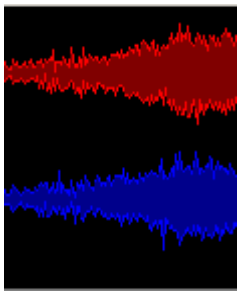


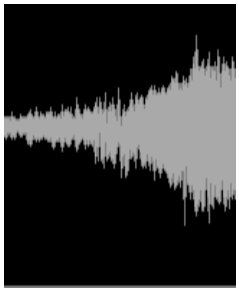
Mauvais

Fonctions et évènements annexes :

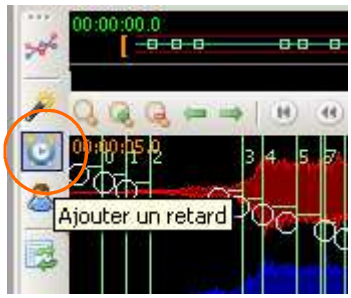
Choix du mode d'affichage mono ou stéréo (ne concerne que l'affichage du graphe, le fichier son reste stéréo).
Le mode mono affiche une synthèse des deux voies stéréo.

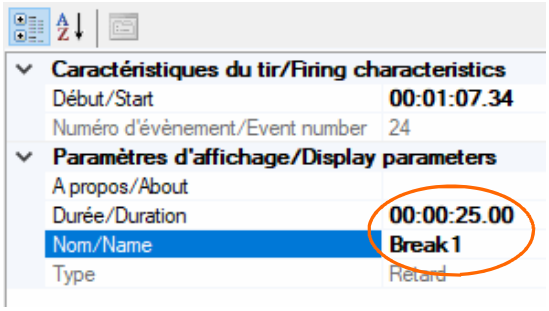




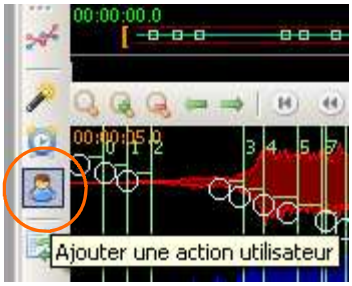


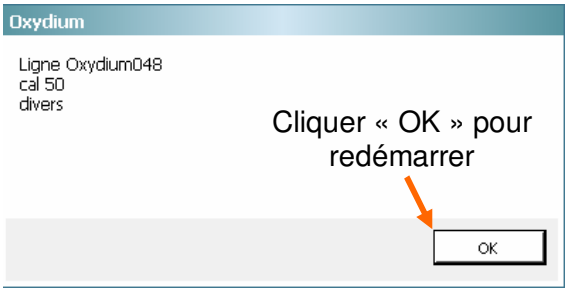
- Insertion d'un évènement type « retard » (coupe les tirs et la musique). Sa durée se règle dans les paramètres du runner, caractéristiques du tir. Il est possible de lui donner un nom (exemple ici « break 1 », durée 25s.)





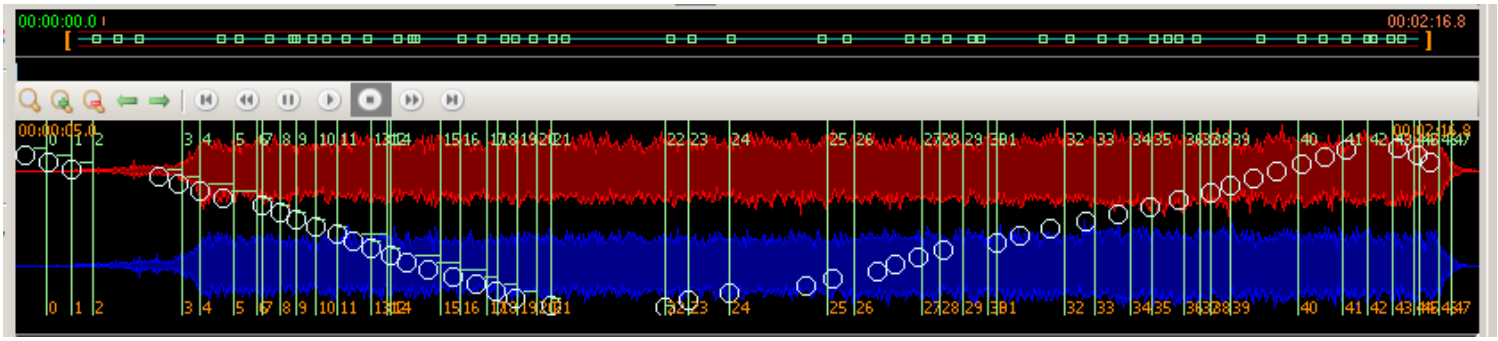
- Insertion d'un évènement « action utilisateur » (coupe les tirs et la musique jusqu'à ce que l'ordre de reprise soit donné manuellement par l'opérateur en cliquant sur « OK »). Cela peut être considéré comme une pause programmée avec ordre de redémarrage manuel.
L'évènement qui suivra cette pause est affiché.



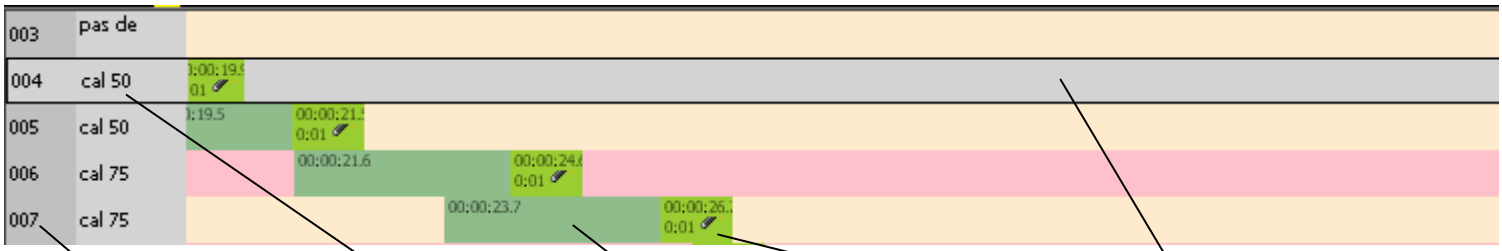


- Ajustez le volume sonore de sortie en jouant sur le curseur vert.

- Remplir le graphe ainsi avec tous les évènements en sélectionnant vos produits et en les positionnant aux moments désirés. Enregistrez régulièrement votre projet en cours de réalisation.



Au fur et à mesure que vous ajoutez des évènements des lignes apparaissent. Vous pouvez en sélectionner une (devient grise) pour la modifier, la déplacer, ou supprimer l'évènement correspondant.
Attention : En cas de suppression d'un évènement intermédiaire les numéros de voies suivantes restent inchangés et ne se re-numérotent pas automatiquement. Dans ce cas, afin de ne pas sauter de voie, pensez à les corriger si nécessaire.



Numéro de l'évènement (000 à 599). Toujours dans l'ordre chronologique

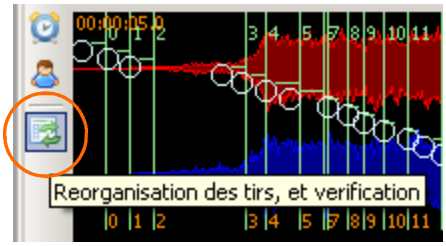
Description sommaire de l'évènement

Zone de pré-tir

Zone de visualisation (peut être réglée sur la durée réelle de l'effet pyrotechnique)

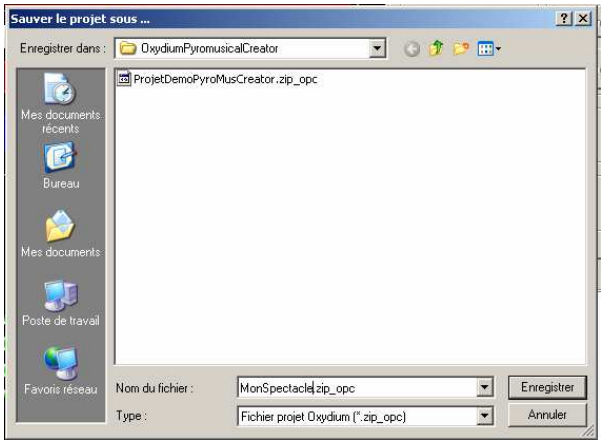
Ligne sélectionnée (apparaît en gris)

Important : En cours de la création du projet faire régulièrement des vérifications automatiques qui vont déceler d'éventuelles incohérences. Pour cela cliquer sur l'icône à gauche « Réorganisation des tirs, et vérification ». Un rafraîchissement de l'ordre des évènements est alors réalisé (dans le cas où vous ayez déplacé des évènements avant ou après des évènements existant, les numéros de lignes quant à eux ne changent pas) et une vérification des erreurs possibles (un message d'avertissement ou d'erreur est alors donné et il faut ouvrir l'onglet de la boite de dialogue correspondante pour en prendre connaissance. Cette vérification est obligatoire à la fin du projet.



Un message d'avertissement est le signalement d'une possible anomalie, comme par exemple le tir de deux fois la même voie, mais n'appelle pas une correction obligatoire. **Un message d'erreur nécessite quant à lui obligatoirement une correction** (par exemple temps entre deux tirs inférieur à 0,10 sec, n° de voie > à 599...).

Une fois la vérification terminée, enregistrez votre projet en cliquant sur « Enregistrer le projet en cours ».

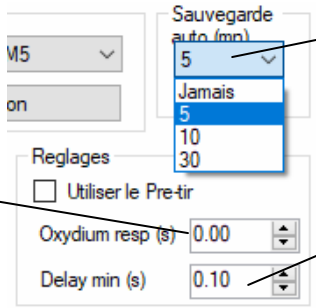


Une fenêtre s'ouvre, donnez lui un nom (dans cet exemple « MonSpectacle »). Attention à ne pas effacer l'extension (.zip_opc). Cliquez sur enregistrer.

Note : le nom du projet ne doit pas comporter de caractères spéciaux (uniquement des lettres non accentuées et des chiffres).

Réglages divers :

Ajustage fin du temps de réaction : permet d'anticiper de façon transparente l'ordre de tir réel par rapport au graphe, pour compenser les éventuels retards liés aux temps techniques de réponses des appareils. Compte tenu que ces derniers sont négligeables, nous vous conseillons de laisser cette valeur à 0.00 seconde par défaut. Toutefois en cas de tir par HF, il est possible d'ajuster à 0.05 seconde pour compenser le léger délai de communication.



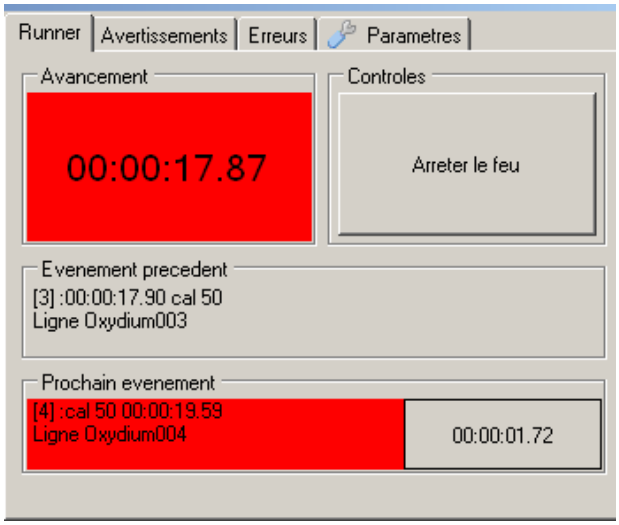
Réglage de la périodicité de sauvegarde automatique du projet pendant sa création.

Réglage du délai minimal entre deux tirs. Ne pas régler en dessous de 0.10 sec pour des satellites transistorisés (produits de 2011 à aujourd'hui), ne pas régler à moins de 0.20 sec pour des satellites à relais (produits de 2007 à 2011).

Nota : Si vous désirez conserver votre programme de topage mais changer la bande son c'est possible. Pour cela, ne fermez pas votre projet et faites juste « Importer un fichier audio ». A ce moment là votre ancien fichier audio est tout simplement remplacé par le nouveau tout en gardant vos évènements à la même place (si la durée de votre nouveau fichier audio est inférieure, certains évènements déborderont de la nouvelle bande son : vous devrez impérativement les repositionner pour qu'ils restent sur la bande son, ou les supprimer).

Vous pouvez maintenant le tester avec la fonction « Simulation du feu » (icône à droite, dans l'onglet du Runner). En cliquant sur cette icône le projet démarre depuis le début et passe en revu tous les évènements (tirs, pauses, actions utilisateurs) du spectacle. A chaque évènement le champs « Avancement » s'affiche en rouge. Il est possible, tout comme lors d'un spectacle réel, d'arrêter le feu en cliquant sur le bouton « Arrêter le feu » (cela correspond à un arrêt d'urgence) : A ce stade le feu et la musique sont mis en pause, et une fenêtre s'ouvre demandant confirmation d'arrêt « Oui » ou « Non », en choisissant « Non » le spectacle reprend là où la demande d'arrêt a été faite.

*Nota : Lors de cette simulation informatique, la présence de l'Oxydium ou du **P**yromusical **C**ontrôleur n'est pas utile.*



3/ Exécution réelle d'un projet :

Il y a 3 possibilités d'utilisation du projet pyromusical crée avec Oxydium Pyromusical Créator :

- Soit en tir direct avec avec une console **P**yromusical **C**ontrôleur
- Soit en tir direct avec un ordinateur PC
- Soit par le biais du logiciel Oxydium suite (logiciel standard fourni avec l'Oxydium)

Le tir direct avec une console Genetec Pyromusical Contrôleur

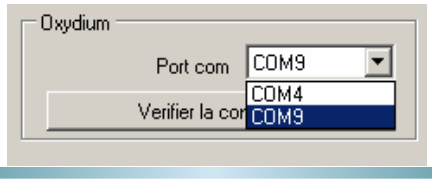
Le **P**yroMusical **C**ontrôleur a été développé afin de pouvoir piloter avantageusement la console Oxydium tout en diffusant le fichier audio grâce à sa carte son de haute qualité intégrée, cela sans passer par un ordinateur PC et s'affranchissant ainsi des inconvénients liées à ce dernier (moins adapté, sons windows, scan antivirus inopinés, économiseur d'écran, mises en veille des usb…). Cet appareil apporte aussi des fonctions supplémentaires (lignes de secours, reconnexion automatique de l'usb, réglage fin de la synchro (+/-1000ms) audio/pyro…).

Le **P**yroMusical **C**ontrôleur est relié par le câble USB à la console Oxydium et c'est le **P**yroMusical **C**ontrôleur qui gère à la fois la musique et les ordres transmis à la console Oxydium.

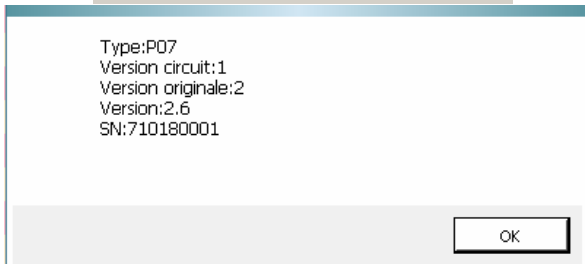
Le tir direct par ordinateur PC standard

L'ordinateur est relié par le câble USB à la console Oxydium et c'est le logiciel Oxydium Pyromusical Creator qui gère à la fois la musique et les ordres transmis à la console Oxydium. Le son est retransmis par la carte son du PC vers votre ampli.

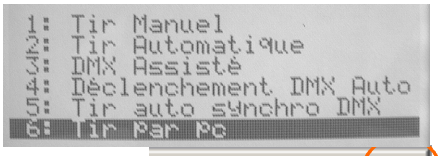
- Etape 1 : Reliez l'ordinateur à la console Oxydium avec le cordon USB
- Etape 2 : Lancez le logiciel Oxydium Pyromusical Creator et ouvrez votre projet. Les fichiers utilisés doivent être présents sur le disque dur de votre ordinateur (et non utilisés tels quels à partir d'un périphérique de stockage (clef USB…).
- Etape 3 : Cliquez sur « réorganisation des tirs et vérification »
- Etape 4 : Allumez la console Oxydium (tout ce qui attrait au câblage Oxydium vers satellite n'est pas traité dans le présent document. Se reporter au mode d'emploi de l'Oxydium et de la MAF60 serie II). Le son caractéristique Windows d'une connexion USB se fait alors entendre.



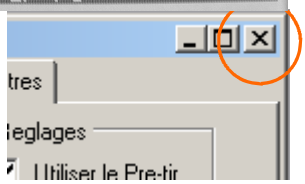
Etape 5 : Validez le port com, pour cela cliquez sur l'onglet « Paramètres », puis dans la fenêtre du port com sélectionnez le port com proposé (généralement toujours le même, ici 9 dans l'exemple. Si aucun port com n'est proposé cliquez sur le triangle noir pour rafraîchir l'affichage des ports).



Une fois le port com choisi, cliquez sur « Vérifier la connexion ». La fenêtre ci-contre apparaît. Cliquez sur OK. Dans le cas contraire, vérifiez les points suivants : la connexion de l'USB, si l'Oxydium est bien allumé, sélectionnez un autre port com. Si ce n'est pas votre PC habituel, n'oubliez pas d'installer le driver de l'Oxydium.



Etape 6 : Basculez le console Oxydium en mode tir et sélectionnez le mode n°6 « Tir par PC », faire deux fois OK, l'Oxydium affiche « ATTENTE DE CONNEXION PC...», passez alors à l'étape 7.

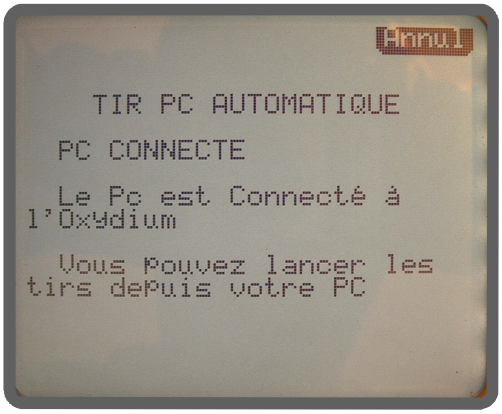


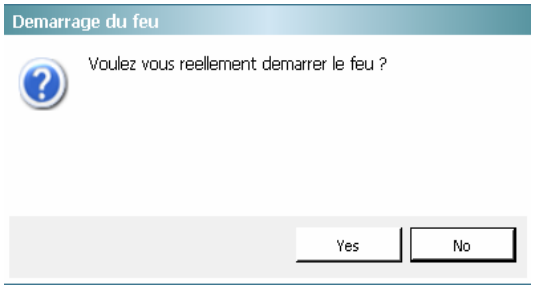
<u>Nota :</u> Sauf cas d'urgence, ne débranchez jamais le cordon USB de liaison PC à l'Oxydium (ni n'éteignez l'Oxydium) lorsque OPMC est en cours d'exécution. <u>Fermez toujours d'abord OPMC proprement avec la croix en haut à droite avant de déconnecter le cordon USB.</u>

Sur votre ordinateur PC, pensez à désactiver : l'écran de veille, l'économiseur d'écran, la mise en veille, l'arrêt automatique, le scan automatique par l'anti-virus, la mise en veille automatique des ports USB (paramètres avancés d'alimentation), ainsi que tout ce qui peut utiliser les ressources du PC. Une fois le spectacle commencé, le PC ne doit se consacrer qu'à Oxydium Pyromusical creator et ne branchez ou débranchez plus de périphériques (USB…).

Etape 7, Démarrage du feu :
Mettez l'affichage de la barre de progression sur « Voir tout ».
Cliquez sur l'onglet du Runner, puis sur « Démarrer le feu ».
Le logiciel vous demande si vous voulez sauvegarder le projet modifié. Cliquez sur non (sauf si vous l'avez modifié et que vous souhaitez conserver cette modification).

A ce moment là l'écran de la console Oxydium doit afficher le message :
« PC CONNECTE, vous pouvez lancer les tirs depuis votre PC. »



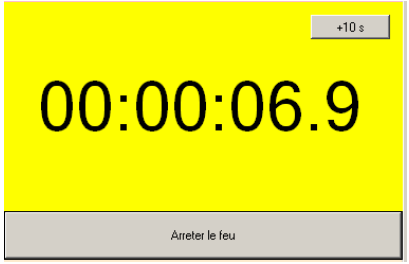


Une fenêtre de confirmation vous demande alors si vous voulez réellement démarrer le feu. Cliquez sur Oui (ou Yes).

Un compte à rebours de 10 secondes débute : les 5 premières secondes affichées dans une fenêtre jaune et les 5 dernières dans une fenêtre rouge. Si ce compte à rebours est trop court, vous pouvez rajouter des tranches de 10 secondes en cliquant sur +10s.

Si vous désirez interrompre la procédure du compte à rebours, cliquez sur « Arrêter le feu ». Dans le cas contraire, à 0 la lecture de la bande son commence et les évènements (tirs, pauses…) se succèdent selon votre projet.

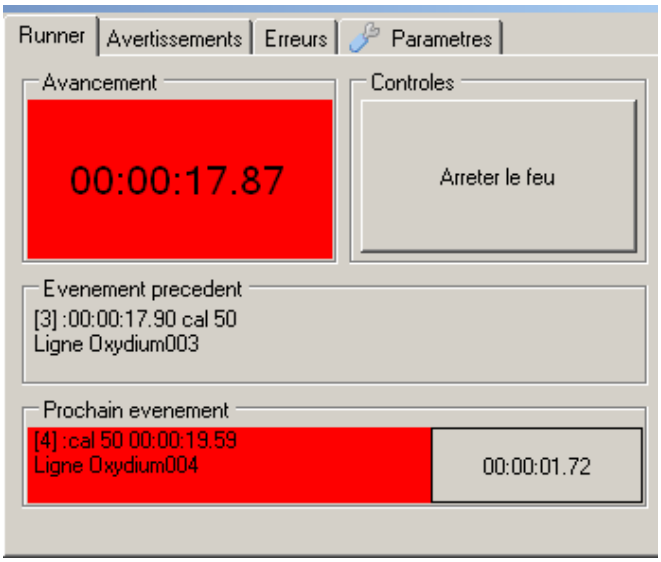
Le curseur de lecture se déplace simultanément sur le graphe.



Dans la partie droite de l'écran, dans le Runner, s'affichent l'évènement précédent et l'évènement à venir (avec leurs caractéristiques, ici « cal 50 ») au fur et à mesure de la progression de la lecture.

Un compte à rebours indique le temps restant jusqu'au prochain évènement.

Nota : ne pas débrancher le cordon USB ou arrêter l'Oxydium en cours d'utilisation du logiciel. Fermer au préalable OPMC.



Interruption en cours d'un spectacle :

Une fois que le spectacle est lancé vous avez toujours la possibilité de l'interrompre en cours d'exécution.

A tout moment vous pouvez arrêter instantanément le spectacle (son et pyro) en cliquant sur « Arrêter le feu », une confirmation vous est demandée (*Figure 1*) :

- si vous cliquez sur « No », le feu reprend là où vous l'avez arrêté). On peut assimiler cette opération à une pause.
- Si vous cliquez sur « Yes », le feu s'arrête complètement.

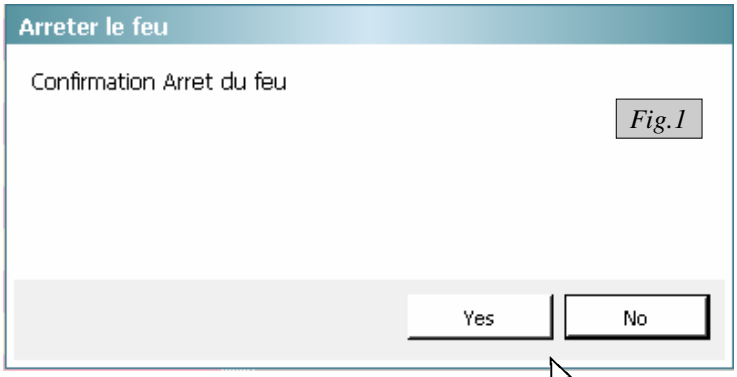


Fig.1

Redémarrage du même spectacle après une interruption brutale* :

OPMC (à partir de la version 2.3) réalise toute les secondes environ une mise en mémoire (pour une durée de 15mn) de la position de lecture en cours du projet. Ainsi grâce à cette fonction vous avez le choix sur la position du redémarrage.

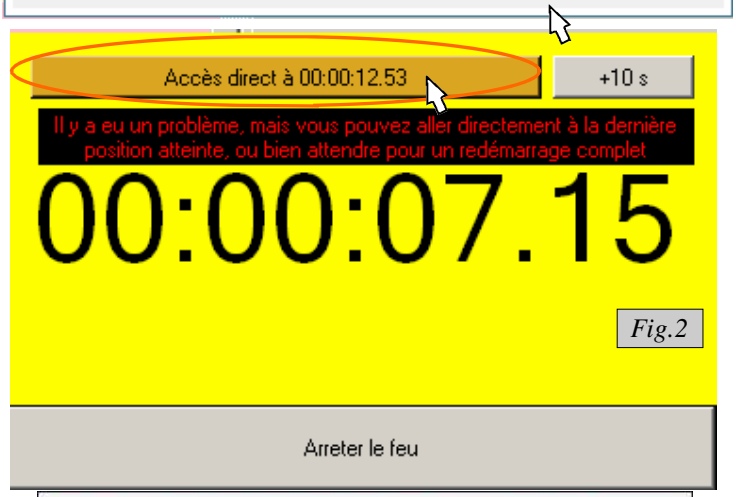


Fig.2

Il y a plusieurs possibilités :

Fig.3

- Vous pouvez soit reprendre le spectacle depuis le début en suivant la procédure normale décrite en page 8.

- Pendant une durée de 15mn après l'interruption, vous pouvez reprendre directement et automatiquement le spectacle à l'endroit où à eu lieu l'interruption brutale en cliquant <u>pendant le compte à rebours</u> sur la fenêtre orange « Accès direct à ... » (*Figure 2*).

- Pendant une durée de 15mn après l'interruption, vous pouvez reprendre le spectacle à l'endroit que vous souhaitez. Pour cela vous devez faire un Ctrl/Shift (appui simultané sur la touche Ctrl et la flèche juste au dessus, *Figure 3*) tout en cliquant sur « Démarrer le feu » (*Figure 4*) . A ce stade apparaît un curseur (*Figure 5*) que vous pouvez déplacer avec la flèche à l'endroit désiré (la position s'affiche en même temps dans la fenêtre orange), puis en cliquant <u>pendant le compte à rebours</u> sur la fenêtre orange « Accès direct à ... ».

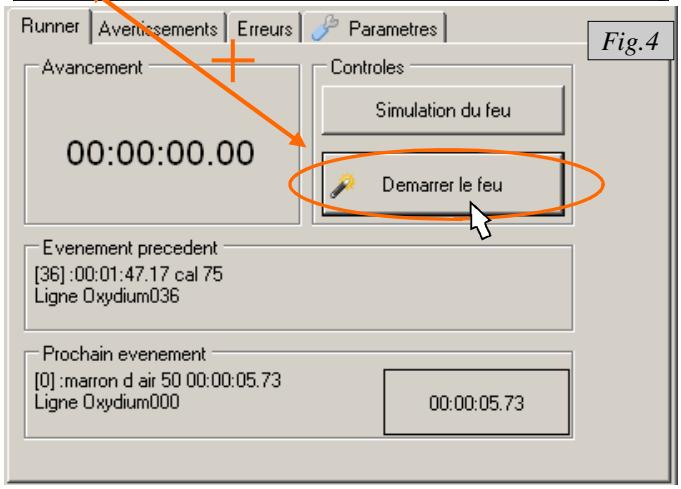


Fig.4

** Par interruption brutale on entend non seulement interruption du programme par l'utilisateur, mais aussi par exemple un éventuel plantage du PC (dans ce cas là il convient d'ouvrir à nouveau le <u>même</u> projet). Si le délai de 15mn après l'interruption est dépassé, ou si c'est un projet différent qui est ouvert, alors la possibilité de reprise en cours n'est pas proposée. Si vous ne cliquez pas sur « Accès direct à... » pendant le compte à rebours, alors le spectacle recommence depuis le début.*

Le tir indirect par le biais du logiciel Oxydium suite (logiciel standard fourni avec l'Oxydium)

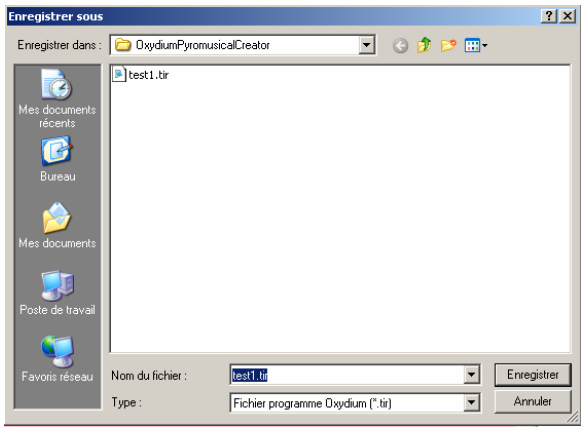
Cette fois ci, il n'y a pas besoin du PC ou du Pyromusical Contrôleur pour le tir. Le projet crée avec Oxydium Pyromusical Creator est converti au format Oxydium suite et est ensuite transféré comme un programme normal dans la mémoire de la console Oxydium qui est alors totalement autonome.

La partie audio n'étant pas gérée par l'Oxydium, le déclenchement du programme de tirs devra être soit synchronisé manuellement avec la bande son, soit à l'aide de la fonction d 'assistance à la synchronisation par DMX présente sur l'Oxydium. Faire des test préalables afin de parfaire la synchronisation.

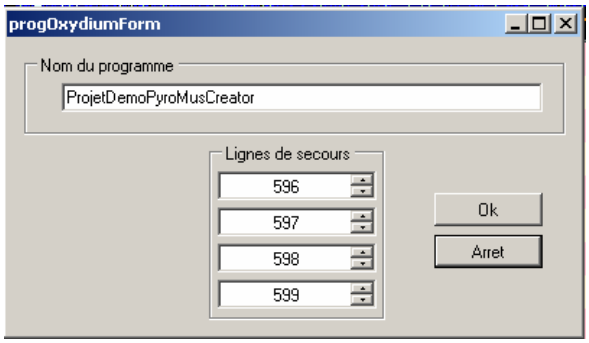
Etape 1 : Lancez le logiciel Oxydium Pyromusical Creator et ouvrez votre projet.

Etape 2 : Cliquez sur « réorganisation des tirs et vérification »

Etape 3 : Cliquez sur l'icône « Exporter en fichier programme Oxydium suite ».
Le logiciel vous propose de sauvegarder votre projet, cliquez sur « Non » (sauf si vous souhaitez sauvegarder d'éventuelles modifications).
Ensuite une fenêtre d'exportation du projet au format Oxydium suite (.tir) s'ouvre et demande un nom à ce projet (dans l'exemple test1) et sélectionnez le répertoire de votre choix où sera crée ce fichier .tir (si vous ne créez pas de répertoire spécifique, votre fichier sera placé dans Program files, ce qui n'est pas toujours pratique à retrouver).
Cliquez sur Enregistrer.

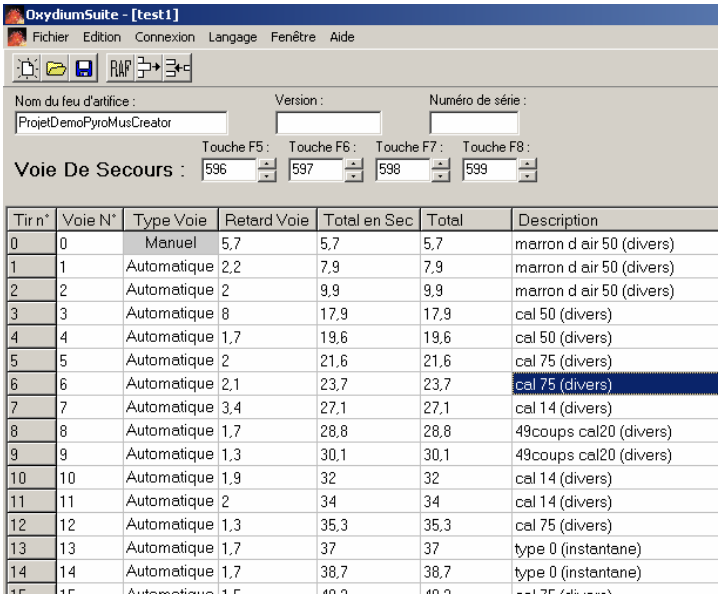


Une fenêtre vous demande de choisir les voies de secours (en général n'affectez pas de voie de secours déjà utilisée dans votre projet).
Cliquez sur OK. Votre projet a été converti et enregistré au format Oxydium suite (.tir).
Pour l'ouvrir, lancez Oxydium suite et cliquez sur l'icône « ouvrir un programme ».
Vous pouvez éventuellement apporter des modifications au projet.



Ensuite utilisez la procédure normale de transfert d'un fichier .tir décrite dans le mode d'emploi de l'Oxydium.

Nota : - En cas d'utilisation d'une action utilisateur, la voie suivante passe en mode manuel et une temporisation du temps restant depuis l'action utilisateur est rajoutée à cette voie.
- La fonction « Ajouter un retard » est quant à elle incompatible avec Oxydium suite.
- Le premier tir dans Oxydium Suite est toujours à la voie 0. Vous devez donc avoir aussi le premier tir sous OPMC affecté à la voie 0 pour une bonne compatibilité.

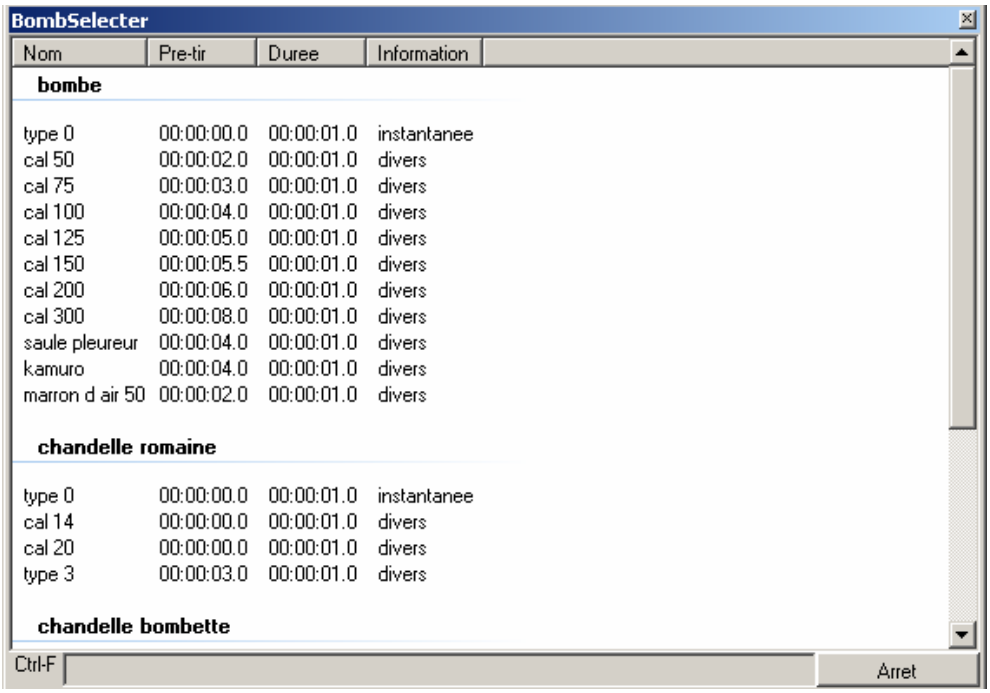


Tir n°	Voie N°	Type Voie	Retard Voie	Total en Sec	Total	Description
0	0	Manuel	5,7	5,7	5,7	marron d air 50 (divers)
1	1	Automatique	2,2	7,9	7,9	marron d air 50 (divers)
2	2	Automatique	2	9,9	9,9	marron d air 50 (divers)
3	3	Automatique	8	17,9	17,9	cal 50 (divers)
4	4	Automatique	1,7	19,6	19,6	cal 50 (divers)
5	5	Automatique	2	21,6	21,6	cal 75 (divers)
6	6	Automatique	2,1	23,7	23,7	cal 75 (divers)
7	7	Automatique	3,4	27,1	27,1	cal 14 (divers)
8	8	Automatique	1,7	28,8	28,8	49coups cal20 (divers)
9	9	Automatique	1,3	30,1	30,1	49coups cal20 (divers)
10	10	Automatique	1,9	32	32	cal 14 (divers)
11	11	Automatique	2	34	34	cal 14 (divers)
12	12	Automatique	1,3	35,3	35,3	cal 75 (divers)
13	13	Automatique	1,7	37	37	type 0 (instantane)
14	14	Automatique	1,7	38,7	38,7	type 0 (instantane)

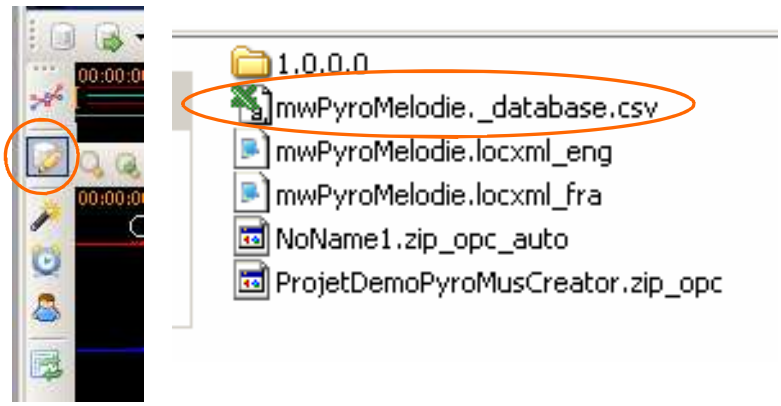
La base de données produits

Oxydium Pyromusical Creator intègre d'origine une base de données minimaliste comprenant une quinzaine d'effets, elle est fournie à titre d'exemple.
Vous pouvez la modifier et la compléter en fonction des produits que vous utilisez.
Nota : OPMC utilise une base de données au format fichier texte type csv (qui peut s'ouvrir avec le bloc note windows), mais afin de pouvoir la retravailler plus facilement vous pouvez utiliser le tableur Excel. Il faudra toutefois conserver le format csv lors de son enregistrement :

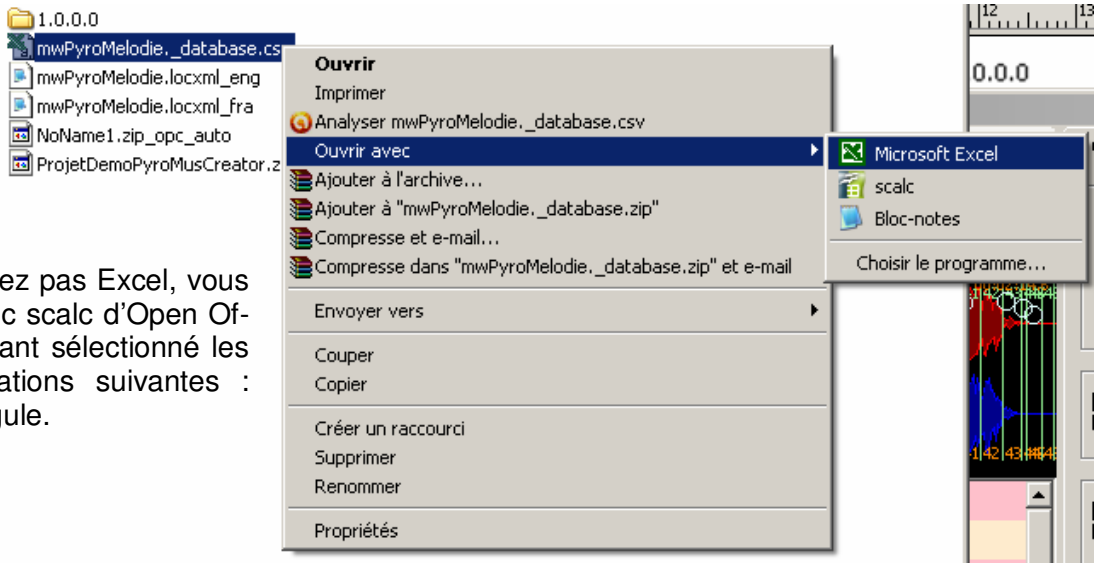
C'est cette base de données produits qui s'ouvre lorsque vous ajoutez un effet dans votre projet.
Les produits y sont classés par catégories, et dans chaque catégorie par type.



Pour ouvrir le dossier où elle est placée, vous devez cliquez sur l'icône « crayon » (en-dessous sur sélecteur mono-stéréo).
Une fenêtre s'ouvre, repérez le fichier :
mwPyroMelodie._database.csv
Et cliquez droit dessus et sélectionnez Ouvrir avec Excel.

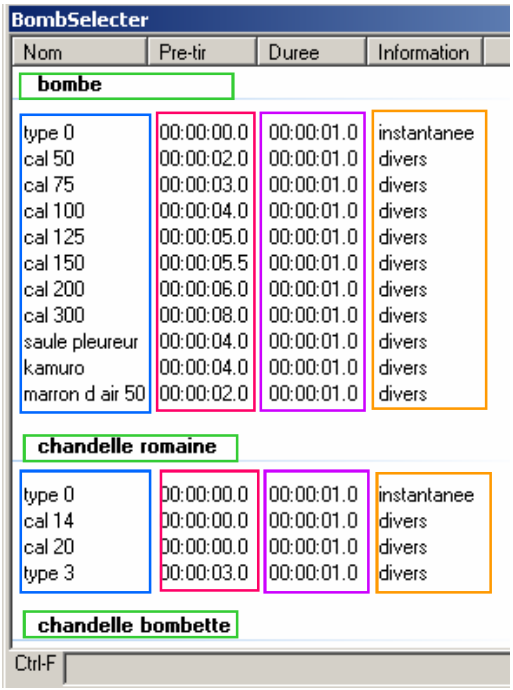


Si vous ne possédez pas Excel, vous pouvez l'ouvrir avec scalc d'Open Office (gratuit) en ayant sélectionné les options de séparations suivantes : séparé et point-virgule.



Le tableau Excel ci-dessous s'ouvre :

	A	B	C	D	E
1	bombe	type 0	00:00:00.0	00:00:01.0	instantanee
2	bombe	cal 50	00:00:02.0	00:00:01.0	divers
3	bombe	cal 75	00:00:03.0	00:00:01.0	divers
4	bombe	cal 100	00:00:04.0	00:00:01.0	divers
5	bombe	cal 125	00:00:05.0	00:00:01.0	divers
6	bombe	cal 150	00:00:05.5	00:00:01.0	divers
7	bombe	cal 200	00:00:06.0	00:00:01.0	divers
8	bombe	cal 300	00:00:08.0	00:00:01.0	divers
9	bombe	saule pleureur	00:00:04.0	00:00:01.0	divers
10	bombe	kamuro	00:00:04.0	00:00:01.0	divers
11	bombe	marron d air 50	00:00:02.0	00:00:01.0	divers
12					
13	chandelle romaine	type 0	00:00:00.0	00:00:01.0	instantanee
14	chandelle romaine	cal 14	00:00:00.0	00:00:01.0	divers
15	chandelle romaine	cal 20	00:00:00.0	00:00:01.0	divers
16	chandelle romaine	type 3	00:00:03.0	00:00:01.0	divers
17					
18	chandelle bombette	type 0	00:00:00.0	00:00:01.0	divers
19					



Ci-dessus, la correspondance avec la base de données telle qu'elle apparaît dans OPMC lorsque vous appelez un produit.

Ce tableau Excel contient plusieurs colonnes dans lesquelles sont inscrites les caractéristiques de chaque produit.

Colonne A : La catégorie du produit (vous pouvez en créer de nouvelles, contrairement à la base d'origine, votre nouvelle base ne devra pas avoir de ligne vide).

Colonne B : Le type du produit (que vous pouvez nommer selon vos habitudes ou vos références internes produits).

Colonne C : La durée du Pré-tir au format Heures:Minutes:Secondes.dixièmes de seconde. Le pré-tir étant le temps entre le moment où est donné l'ordre de tir et le moment de l'effet pyrotechnique (temps de montée…).

Colonne D : La durée d'affichage (elle peut être réglée sur la durée réelle de l'effet pyrotechnique). Il n'est pas conseillé de régler un temps inférieur à une seconde car sinon l'affichage dans Oxydium Pyromusical Creator serait réduit d'autant et peu pratique à manipuler.

Colonne E : Un commentaire de complément (informations diverses sur le produit).

Important : Toutes les modifications ou ajouts que vous ferez doivent être selon le modèle fourni (en minuscules, n'utilisez pas de virgules, de points-virgules, de guillemets, d'accents, de caractères spéciaux…). Vous pouvez sélectionner une ligne et la copier afin d'avoir toujours le bon format. Pour pouvoir travailler dans cette base de données, elle ne doit pas être en cours d'utilisation dans Oxydium Pyromusical Creator.

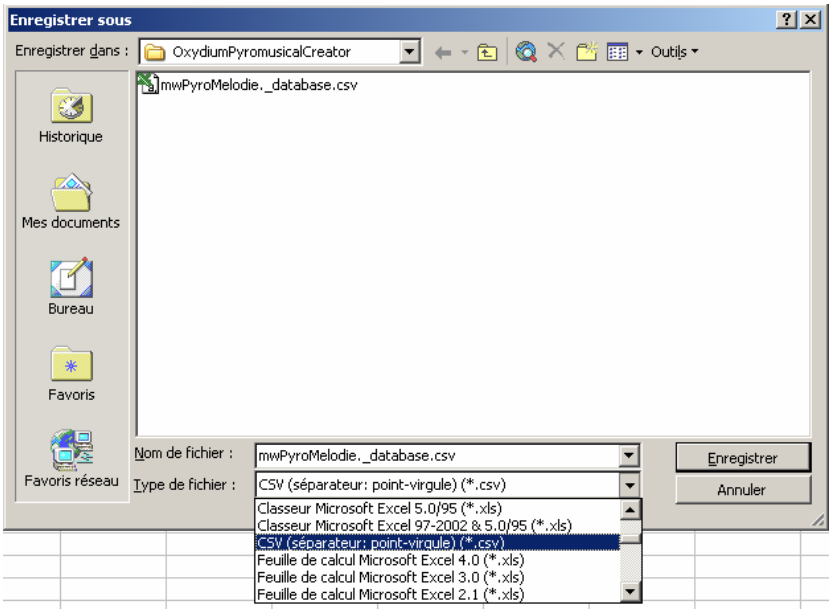
Une fois votre base de données complétée, vous devez enregistrer les modifications.

Dans Excel : cliquez sur Enregistrer sous, puis sélectionnez le type de fichier :

CSV(séparateur:point-virgule)(*.csv)

Cliquez sur Enregistrer (votre base de données ne doit pas être renommée, et doit être enregistrée à son emplacement d'origine afin que OPMC puisse la retrouver).

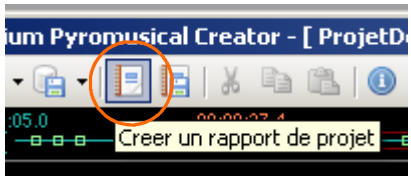
Nota : Si un message apparait cliquez sur « oui » pour conserver le format.



Votre base de données actualisée est maintenant sauvegardée.

Nous vous conseillons vivement de sauvegarder aussi votre base de données dans un autre répertoire afin de pouvoir la récupérer en cas de mauvaise manipulation (vous pouvez aussi en faire une sauvegarde sur un support externe tels que clef USB, cdrom…) car sinon en cas de réinstallation du logiciel sur votre PC, ce serait la base de données basique initiale qui serait réinstallée.

Création de rapports de projets :



Il est possible de générer des rapports de projet afin de les avoir sous format EXCEL (ou compatibles).
Cette fonction va générer simultanément deux rapports :
- Un avec un classement par lignes (voies)
- Un avec un classement par tirs

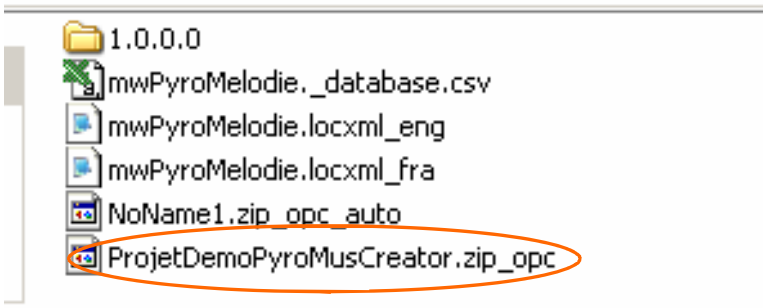
	A	B	C	D	E
1	##################################				
2	## mardi 31 mai 2011 11:18:26				
3	## Fichier projet:C:\Program Files\Genetec\OxydiumPyromusicalCreator\				
4	## Duree du projet:00:02:24.6				
5	## Fichier audio : Riding With The Wind A Conde.mp3				
6	## Debut audio:00:00:05.0				
7	## Compteur de tirs:48				
8	##################################				
9					
10	################				
11	Ligne Oxydium : 000				
12		[0]	00:00:05.7	00:00:01.0	marron d air 5 (dive
13	################				
14	Ligne Oxydium : 001				
15		[1]	00:00:07.9	00:00:01.0	marron d air 5 (dive
16	################				
17	Ligne Oxydium : 002				
18		[2]	00:00:09.9	00:00:01.0	marron d air 5 (dive
19	################				
20	Ligne Oxydium : 003				

	A	B	C	D	E	F	G
1	##################################						
2	## mardi 31 mai 2011 11:18:26						
3	## Fichier projet:C:\Program Files\Genetec\OxydiumPyromusicalCreator\ProjetDemoPyroMusCre						
4	## Duree du projet:00:02:24.6						
5	## Fichier audio : Riding With The Wind A Conde.mp3						
6	## Debut audio:00:00:05.0						
7	## Compteur de tirs:48						
8	##################################						
9							
10	Shot	Start	Difference	Name	Type	oxydium line	duration
11	[0]	00:00:05.7	00:00:00.0	marron d air 5	Ligne Oxydiu	0	00:00:01.0
12	[1]	00:00:07.9	00:00:02.1	marron d air 5	Ligne Oxydiu	1	00:00:01.0
13	[2]	00:00:09.9	00:00:02.0	marron d air 5	Ligne Oxydiu	2	00:00:01.0
14	[3]	00:00:17.9	00:00:07.9	cal 50	Ligne Oxydiu	3	00:00:01.0
15	[4]	00:00:19.5	00:00:01.6	cal 50	Ligne Oxydiu	4	00:00:01.0
16	[5]	00:00:21.6	00:00:02.0	cal 75	Ligne Oxydiu	5	00:00:01.0
17	[6]	00:00:23.7	00:00:02.0	cal 75	Ligne Oxydiu	6	00:00:01.0
18	[7]	00:00:27.1	00:00:03.4	cal 14	Ligne Oxydiu	7	00:00:01.0
19	[8]	00:00:28.7	00:00:01.6	49coups cal2	Ligne Oxydiu	8	00:00:01.0
20	[9]	00:00:30.1	00:00:01.3	49coups cal2	Ligne Oxydiu	9	00:00:01.0

Importation d'un projet

Si vous avez installé OPMC sur plusieurs ordinateurs, vous pourrez être amené à transférer un projet (ou éventuellement la base de données) d'un PC à l'autre.

1/ Récupération d'un fichier projet dans OPMC :
Dans OPMC, cliquez sur l'icône avec le crayon.
Le dossier dans lequel se trouve les fichiers d'OPMC s'ouvre.
Repérez le projet à transférer, et cliquez-droit dessus et faites « copier ». Collez-le ensuite dans le support de votre choix (par exemple une clef USB). Vous pouvez aussi l'envoyer par e-mail.



2/ Insertion d'un projet dans OPMC :
Ouvrez le dossier (par exemple sur votre clef USB) dans lequel se trouve le projet.
Repérez le projet à insérer, et cliquez-droit dessus et faites « copier »
Ensuite dans OPMC, cliquez sur l'icône avec le crayon, le dossier dans lequel se trouve les fichiers d'OPMC s'ouvre.
Cliquez-droit dans ce dossier et faites « coller ». Votre projet est transféré.

La procédure de transfert est la même pour la base de données (elle doit toujours conserver son nom d'origine). Elle est aussi la même si vous souhaitez tout simplement copier ou sauvegarder vos projets et votre base de données dans un autre fichier.