Manuel d'utilisation PyroSure FRA REV 1.0



YRSURE

9

____@

Table des matières

Matériel

Contrôleur	4
Module	5
Rail-8	6
Module-24	7
Accessoires	8-9
Démarrage de l'appareil	
Contrôleur d'allumage	10
Code de connexion	11
Modules totaux	12
Désactivation de la clé de verrouillage	e 13
Bouton de déverrouillage Stop	
Réglage du numéro de module	15
Déploiement des modules	16
Connexion aux feux d'artifice	17
Câble plat SFI	
Tirage manuel	
Tirage manuel	19
Vérification du réseau	20-21
Tirage à signal simple	22-24
Commutation entre modules	25
Tirage à signaux multiples	
Tirage à séquence	27-28
Signaux disponibles au tirage	

Tirage semi-automatique
Tirage semi-automatique
Charger un script 31
Vérification du réseau 32
Entrée à signal simple33
Délai d'éclatement34
Édition d'un signal35
Entrées multiples36
Délai de pré-tirage37
Modification du délai nécessaire
à la séquence
Segment
Supprimer des entrées 40
Enregistrer les données de tirage
Transmettre les données de tirage42
Tir 43-44
Arrêt d'urgence45
Liste de scripts46
Vérification des signaux47
Tirage du projet
Tirage du projet 48
Liste des projets 49
Projet ouvert50
Vérification du réseau 51

Vérification des signaux	52
Transmettre les données de tirage	53
Tir	54-55
Arrêt d'urgence	56
Tir temporisé	57
Désamorçage du module	58
Paramètres	
Paramètres	59
Ajouter un module	60
Code de connexion	61
Heure	62
Synchronisation de l'heure	63
Sons clés	64
Tir instantané/temporisé	64
Modules totaux	65

Contrôleur





Rail-8



Rail-8 est un mini rail correspondant à 2 planchettes de 4 signaux. Il est composé de broches de connexion armées d'un ressort en cuivre massif.

Connectez au Module à l'aide du câble Cat 5 et des borniers RJ45. 1 câble par rangée de 4.

Rail-8 peut se connecter en parallèle jusqu'à 17 fois grâce à des allumettes électriques standards.

Pour vérifier la continuité des rails branchés en parallèle, testez chaque Rail-8 séparément.

Remarques:

• Cat 5 et RJ45 sont utilisés uniquement pour délivrer du courant à l'allumeur. Aucune forme de

communication n'est envoyée via Cat 5.

• L'humidité n'affecte pas la performance d' alimentation du courant.

Module-24



Le **Module-24** combine un module sans fil et 24 signaux dans une mallette ABS. L'unité comporte un écran LED permettant de contrôler le niveau d'alimentation, la force du signal et les informations relatives aux signaux.

Les borniers Cat 5 sont fournis dans chaque groupe de 4 signaux pour la connexion d'un **Rail-8** ou d'une bande de câble plat **SSI**.

Le Module-24 est alimenté par 4 piles AA Piles HR 6 rechargeables (1 900 mAh minimum recommandé).

Une connexion USB est disponible dans le compartiment des piles pour un courant de 5 volts depuis une alimentation de 110/240. La plupart des banques d'alimentation électrique portables USB possèdent des seuils de coupure en dessous de 100 mAh. En conséquence, veuillez à utiliser des alimentations externes avec interrupteur.

Caractéristiques supplémentaires:

- Borniers armés d'un ressort en cuivre massif
- Décharge de condensateur à 30 V avec pic de 80 A
- Connecteurs nylon Wago avec mécanisme de fixation à base de ressorts en acier inox de qualité supérieure



Rallonge

La **Rallonge** sert de rail au câble plat RJ45 SSI ou SFI.

Elle sert également à étendre les câbles Cat 5 au delà de 50 m afin d'allumer des allumeurs simples. Il est possible d'allumer plusieurs allumeurs à des distances au delà de 50 mètres, cependant un test individuel avec des câbles spécifiques est nécessaire.

Tableau de tirage test LED

Le **tableau de tirage test LED** est disposé en configuration 6 x 4 C'est un appareil idéal pour procéder à un test d'allumages entiers de feux d'artifice à n'importe quel moment.

Connectez simplement aux modules à l'aide d'un câble CAT 5, chaque LED correspond alors à un signal sur l'écran. Tirez comme prévu.





SFI

Les **allumeurs d'éruption solaire SFI** (Solar Flare Igniters) sont conçus pour être insérés dans Quick Match et sont maintenus bien en place grâce au clip unique breveté. Tire des feux d'artifice électrique avec une sécurité maximale, sans risque de friction, de chaleur, de radiofréquence ou d'électricité statique.

Remarque: Prenez soin à bien réaliser le contact avec l'allumette noire.

SSI

Les **allumeurs à tir unique SSI** (Single Shot Igniters) sont des allumeurs non-pyrogènes, qui remplacent les allumettes électriquesstandards. Écrans de tirage électrique avec sécurité maximale, sans risque de friction, de chaleur, RF ou statique.

SSI peut s'insérer directement sur des charges de levage de bombes, chandelles et mines à tir simple. SSI peut également s'insérer directement sur Quick Match si le fil chargé est attaché de manière sûre à l'allumette noire ou est mis en contact avec l'allumette adhésive.

Contrôleur d'allumage

PYR®SURE

Serial No.:9848709 Cues Fired:0002898 Firmware:1-01 Live~Wire Pyrotechnics Ltd.

www.pyrosure.com

LOGIN CODE	Please Input log	in code:	
	ОК	Geor	18:22:39

Mettez le contrôleur sous tension en appuyant sur le bouton d'alimentation VERT.

La page d'accueil (welcome page) PyroSure comprend le numéro de série (serial number) du contrôleur, le nombre total de signaux tirés (total cues fired) et le microgiciel (firmware) de votre contrôleur.

POWER

Remarque: Les informations de micrologiciel courantes seront disponibles sur le site web: www.pyrosure.com

La page d'accueil demeurera affichée quelques secondes, cependant pour procéder immédiatement à la page de connexion (login page), il vous suffit de toucher l'écran.

On réalise chaque sélection en touchant la case de l'écran appropriée. Les modifications à l'intérieur de la case sont réalisées à l'aide du clavier programmable.

Remarque: Il est recommandé d'utiliser un pointeur ou une antenne plastique pour faciliter la sélection à l'écran.

Le compteur de batterie du contrôleur est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.

L'heure de l'appareil est affichée dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour modifier l'heure de l'appareil, allez sur Settings (Paramètres).

Code de connexion

-		
Please input logi	n code:] x
ОК	Gear	
	Please input logi ++++++++++ OK	Please input login code: ++++++++++++ OK Gear

LOGIN	CODE	
	CHANGE LOGIN CODE	
	Original Code: ++++++++++++++++++++++++++++++++++++	
	New Codes	
	New Code Agains ******** X	
	OK Gear Cancel	
	18:	22:39

Entrez le code à l'aide du pavé numérique et sélectionnez OK. En cas d'erreur, un 'X' s'affiche sur le côté droit de la case code. Utilisez le bouton Clear pour supprimer les entrées.

Le code initial de connexion d'un nouvel appareil est 1111111 (8 x 1).

Une boîte de dialogue CHANGE LOGIN CODE (modifier le code de connexion) apparaît vous permettant de modifier le code initial. Entrez le nouveau code puis répétez le code selon l'invite. Pour confirmer le changement de code, sélectionnez OK. Gardez bien précieusement votre code de connexion.

Remarque: N'affichez pas le code de connexion à l'intérieur ni où que ce soit à l'extérieur du contrôleur. En cas de vol, l'appareil devient inutilisable sans code de connexion. Le code est également requis pour verrouiller les modules. C'est un processus de sécurité supplémentaire pour éviter une utilisation non autorisée de l'appareil.

Le code de connexion et la clé de verrouillage sont nécessaires à un fonctionnement complet.

Si vous perdez le code de connexion, vous devrez retourner le contrôleur à Livewire Pyrotechnic Systems au Royaume-Uni. Seuls les contrôleurs des utilisateurs enregistrés ou connus seront réactivés.

Modules totaux

ADDUELS IN DISPLAY

Lors du démarrage de l'appareil, vous devez entrer les modules totaux à utiliser à l'écran. Lors de la conception d'un spectacle en Semi-automatique (Semi Automatic) il sera également nécessaire de modifier les modules totaux pour permettre l'attribution des signaux de tirage.

Les modules totaux entrés doivent correspondre au nombre total de modules utilisés pour tirer un feu d'artifice.

Des modules supplémentaires peuvent être ajoutés au réseau sans connexion de signaux. Ceci peut être avantageux sur un site où la communication est difficile.

Si vous utilisez 8 modules, touchez l'écran et entrez o8 sur le pavé numérique puis sélectionnez OK. L'appareil retournera au Main Menu (menu principal).

MAIN MENU	
Annual Manual	Semi-Auto
Project	OFF Disarm Module
i System Info	Settings
	18:22:39

Touch the figure to amend total modules

used in display

88

18:22:35

Désactivation de la clé de verrouillage



La clé de verrouillage de Pyrosure est une clé universelle identique pour chaque appareil.

Pour verrouiller l'appareil, insérer la clé et tourner un quart dans le sens horaire.



Pour le déverrouillage, tourner d'un quart dans le sens antihoraire. La clé est verrouillée et ne peut être retirée une fois l'appareil amorcé.

L'appareil permet un verrouillage au moment approprié.



Bouton de déverrouillage Stop



On peut appuyer sur le bouton rouge d'urgence **Stop** / **Pause** à n'importe quel moment. Un signal d'arrêt est diffusé entraînant la pause de toute opération en cours et à venir des modules.

Lors d'une séquence ou d'un affichage musical, il est possible d'utiliser le bouton **Stop** pour pauser le script de musique et de tirage.

STOP

Pour le déverrouillage, tourner d'un quart dans le sens horaire.

À ce stade le spectacle peut être entièrement annulé ou remis en route en appuyant sur le bouton **Fire.**

L'affichage et la musique reprendront de manière synchronisée à l'endroit exact où vous avez appuyé sur le bouton **Stop**.

Remarque: vous pouvez tourner le bouton Stop dans le sens antihoraire pour retirer le capuchon. Vous pourrez ainsi remplacer le ressort interne.

Réglage du nombre de modules







Exemple: Réglage du nombre de modules sur 28.

Appuyez sur — tout en maintenant la pression, jusqu'au clignotement de 'o'.

Appuyez deux fois sur + pour faire passer le chiffre de 'o' à '2'.

Appuyez sur 😑 pour confirmer la modification, le deuxième chiffre '1' clignote alors.

Appuyez sur + sept fois pour faire passer le deuxième chiffre de '1' à '8'.

Appuyez sur 🗕 pour confirmer.

Il n'est pas nécessaire de redémarrer le module après le réglage d'un nouveau nombre de module. Le nombre de modules doit être séquentiel. Si vous réglez le nombre de modules totaux à afficher sur 8, il faudra numéroter les modules de 01 à 08 sans omission ni duplication. Le contrôleur ignore un nombre de modules supérieur à 8. Il n'est pas nécessaire qu'un module possède des signaux connectés pour faire partie d'un réseau.

Des modules supplémentaires peuvent être positionnés afin de sauter des transmissions ou d'améliorer la communication de réseau. Vous pouvez également préparer un module qui soit prêt au cas où vous souhaitez annuler un spectacle. Une fois le module amorcé, le fait d'appuyer sur le bouton + ou - interrompra complètement le spectacle, ce qui entraînera la perte de toutes les informations de tirage des modules.

Déploiement des modules



Trois éléments décident de la qualité du réseau :

- Hauteur au sol
- Ligne visuelle entre chaque module
- Distance entre chaque module

Lors du réglage d'un spectacle, allumez toujours le contrôleur et placez-le dans sa position de tirage. Le contrôleur scanne les 14 canaux en entier avant d'établir un réseau de zone personnelle (PAN : Personal Area Network). Le code de réseau fait alors partie du chiffrement de sécurité.

Ne mettez pas le contrôleur hors tension lors de la présence de modules sur le réseau. Si le contrôleur est alors remis en route, il peut sélectionner un autre canal ou une autre fréquence de ce canal. Si cela se produit, plusieurs minutes peuvent s'écouler avant que le module rétablisse la connexion. Si pour une raison quelconque le contrôleur est arrêté, nous suggérons de redémarrer les modules.

Les modules étant en position, laissez-les communiquer pendant plusieurs minutes de façon à ce que le réseau établisse le meilleur chemin de communication.

Lorsque l'appareil est éteint, arrêtez les modules puis le contrôleur. Lorsqu'il est réactivé, les informations d'acheminement sont conservées dans la mémoire du module. L'indicateur de force du signal indique 4 barres pour les modules. Au moins un module du réseau doit afficher un indicateur de signal complet. Placez chaque module dans sa position de tirage prévue et allumez-le. Le numéro de module apparaîtra et l'indicateur de signal clignotera pour se stabiliser dès qu'il entre en contact avec le réseau.

Utilisez l'indicateur de force de signal sur l'écran d'affichage du module pour établir les positions adéquates de chaque module. Placez les modules dans une position présentant le plus de barres de signal possible. Une barre suffit à une bonne communication. Nous suggérons d'élever les modules du sol pour augmenter la force de signal. Le fait d'écarter un module de la présence d'objets métalliques lourds permet également d'augmenter la force de signal.

Lors de la mise en route de l'appareil, le contrôleur scanne 14 canaux à 2,4 G et établit un réseau PAN sur le canal le plus clair. Le fait qu'aucun autre réseau WiFi ne soit détecté ne fait aucune différence. La plupart des diffusions WiFi s'effectuent sur les canaux inférieurs 1-4, les plus encombrés. PyroSure n'utilise pas de canaux fixes.

Dans l'exemple indiqué, les modules représentés par un (M) devraient présenter un signal complet. Dans l'installation indiquée, ils devraient d'abord être activés pour permettre une communication vers des modules sur des emplacements difficiles.

RAPPEL:

Si vous éteignez un contrôleur avec un réseau PAN établi, lors de sa réactivation le contrôleur peut établir un réseau sur un canal différent. Ceci entraînera une perte de réseau et les modules non amorcés scanneront les canaux pour établir le nouveau réseau. Cela peut prendre jusqu'à 20 minutes. Les modules amorcés demeureront dans le réseau original. Tournez la clé de verrouillage en position off, retournez au menu principal et sélectionnez disarm modules (désamorcer les modules). Pour vérifier que tous les modules sont présents sur le réseau, tournez la clé de verrouillage sur la position on. Le contrôleur communique avec chaque module. Tout module non présent sur le réseau doit être mis hors tension et rallumé. Dès que la totalité du réseau est rétablie, procédez au tirage du spectacle.

Connexion des feux d'artifice

Dès que tous les feux d'artifices sont connectés, mettez chaque module individuel sous tension pour vérifier la connectivité des signaux. Toutes les informations relatives aux signaux s'affichent sur l'écran LED.

Rail-8

Un mini rail. Il est divisé en deux groupes de 4 signaux, chaque rangée est connectée au module au moyen d'un câble CAT5 standard. Un câble d'une longueur maximale de 20 mètres peut être utilisé. Veuillez vérifier si une plus grande distance est requise. Le Rail-8 convient idéalement à la fixation sur un casier de mortier ou sur des cadres de chandelles.

PyroSure utilise un câble CAT5 pour alimenter les allumeurs et non la communication. Toute mauvaise connexion provoquée par de la boue ou du sable sera indiquée sur l'écran du module. Nettoyez simplement le connecteur avec de l'eau ou une brosse ou en soufflant sur le terminal.

Module-24

Division en 6 groupes de 4 signaux pour fournir 24 signaux. Les ports de rallonge sont situés au niveau des 6 groupes A-F. Ils peuvent servir à brancher le Rail-8 en parallèle avec les signaux correspondants sur le Module 24. Le Rail-8 peut se brancher en parallèle pour dupliquer le tirage pour des positions de site variées.

Les ports servent également à brancher un allumeur SSI à câble plat directement sur le module. Dans ce cas, les rails ne sont pas requis.

Rendez-vous sur www.pyrosure.com pour plus d'informations sur les allumeurs SSI et SFI à câble plat.

NE PAS BRANCHER DES FEUX D'ARTIFICE À DES MODULES ACTIFS.

Tirage manuel



Le tirage manuel est une fonction pour laquelle des signaux sont sélectionnés sur l'écran du contrôleur. Les signaux sélectionnés sont activés par la pression du bouton d'allumage.

Sur l'écran de tirage manuel, les signaux disponibles sont représentés sur une grille A1 - F4. Une grille vide ne représente aucune connexion de signaux. Une grille possédant une croix représente un signal tiré.

2 méthodes permettent de sélectionner et d'allumer des signaux :

Cues (Signaux) – Les signaux indiqués en surbrillance sont tirés en appuyant sur le bouton FIRE.

Sequence (Séquence) -- Définit une séquence pour allumer un module. La séquence doit être sélectionnée pour l'allumage des signaux. Pour sortir de ce menu, sélectionner CUES sur le coin supérieur droit de l'écran tactile.

Le tag "Cues" est indiqué en surbrillance sur l'écran du contrôleur, sur le coin supérieur droit, horloge de l'appareil, puis les informations de module listées suivantes:

Adresse de module courante	Modules totaux
Signaux connectés	Signaux tirés

Indicateur de signal Signaux restants Compteur de batterie Signaux sélectionnés

Seuls les signaux connectés sont affichés sur l'écran du module. Chaque connexion peut être vérifiée sur l'écran du module. Dès que les signaux ont été contrôlés, mettez le module hors tension. Les informations affichées sur l'écran du module sont disponibles en temps réel sur l'écran du contrôleur.

Vérification de réseau





Dans MAIN MENU sélectionnez Manual.

Le contrôleur interroge tous les modules du réseau PAN. Le nombre total de modules d'un réseau peut être modifié dans *Settings* (voir page 10).

Si l'une des erreurs listées ci-dessous se produit, elle apparaîtra dans la boîte de dialogue d'erreur (tout excepté l'avertissement de faible niveau de batterie doit faire l'objet d'un contrôle) :

Non disponible:

Aucun module du réseau n'a été affecté à cette adresse ni s'est connecté au réseau. Plusieurs minutes peuvent être nécessaires pour que les modules se connectent au réseau ; il faut donc attendre quelques instants avant de procéder à des contrôles supplémentaires. Pour permettre à un module de se connecter à un réseau, mettez-le simplement hors tension puis remettez-le en marche.

Le réseau PAN peut prendre quelques minutes à établir des chemins d'acheminement des messages. Nous recommandons toujours au moins 2 modules par réseau PAN même dans le cas où un seul module est tiré.

Le contrôleur procède à une vérification diagnostic automatique et le cas échéant reconstruit un réseau.

Si un module est utilisé avec un autre contrôleur, un réseau différent de contrôleur peut lui être affecté et sera ajouté manuellement (voir Add module (ajouter un module) dans

SETTINGS.)

Les modules de rechange comportent toujours au moins un module de rechange qui s'ajoute au contrôleur. Les processus de dépannage peuvent être accélérés par le simple changement d'un module ; ce qui ne prend que quelques secondes.

Conflit:

Plus de 2 modules comportent le même nombre de modules. Éteignez-en un. Grâce à un nombre correct de modules dans un arrangement, un conflit entraînera une non-disponibilité. Modifiez l'un des numéros d'adresse du module.

Faible niveau des piles:

Le fait de charger les condensateurs peut entraîner une alimentation insuffisante, ce qui empêche le module de communiquer davantage. Changez les piles pour y remédier.

Une fois les modifications effectuées, sélectionnez **Retry** (Essayer à nouveau) ou **Cancel** (Annuler) pour quitter le **MAIN MENU** (menu principal).

Tirage à signal simple



Sur l'écran **Manual Firing** (Tirage manuel), l'appareil affiche le premier module et fait apparaître en surbrillance le premier signal disponible.



Tournez la clé de verrouillage sur la position 'on'.

Le contrôleur vérifie l'état d'amorçage de tous les modules. Si un des modules n'est pas amorcé, une invite vous demandera d'amorcer les modules.

Sélectionnez OK.







Entrez le code de connexion pour confirmer.

Tous les modules prévus se mettent immédiatement à clignoter pour confirmer.

Les condensateurs se chargent en 20 secondes. Une barre de

progression s'affiche sur l'écran du contrôleur.

MANUAL :	» CLES			Cues Sequence
\mathbf{X}	×	×	\mathbf{M}	18:22:39
B1	B2	B 3	B 4	Module 81
C1	C2	C 3	C4	
D1	02	03	D 4	Connectedi 24 Firedi 4
El	E2	E3	E 4	Remainı 20 Selectedı 1
F1	F2	F3	F4	Exit





Le bouton **FIRE** (tir) s'illumine entraînant la mise en surbrillance du premier signal disponible du module 01.

Le fait d'appuyer sur **FIRE** entraîne le tir **A1** du module 01. L'appareil adopte alors par défaut le prochain signal disponible **A2**. Lorsqu'un signal est tiré et rendu indisponible, il est marqué d'un 'X'. Les informations de module changent en conséquence.

Appuyez sur **FIRE** encore 3 fois pour tirer **A2, A3 et A4. B1** apparaît alors en surbrillance.

alors en surbrillance.

Pour tirer un signal sans sélection par défaut, mettez simplement en surbrillance le signal en touchant la grille **F1. F1** apparaît alors surbrillance au lieu de **B1**.

Appuyez sur **FIRE. F1** est alors tiré tandis que le module prend **B1** comme valeur par défaut.

Commutation entre modules

MANUAL >> OUES			Cues Sequence	
				18:22:39
B1	B2	B 3	B 4	Module 82
C1	C2	C3	C4	
D1	02	03	04	Connectedi 20 Firedi 0
E1	E2	E3	E 4	Remain: 28 Selected: 1
F1	F2	F3	F4	Exit

108
2
6
4
4 1

En mode de tir manuel il est très simple et rapide de commuter entre les modules. Il existe deux manières de procéder :

1. Tapez le nombre de modules sur le pavé numérique.

Exemple:

Pour sélectionner Mo2, tapez "2". Pour les nombres de module supérieurs ou égaux à 10, tapez "012".

2. Utilisez les boutons de direction pour passer à un nombre de module supérieur ou inférieur.



Tirage à signaux multiples





Pour sélectionner jusqu'à 4 signaux multiples, sélectionnez le premier signal à inclure. Appuyez ensuite en maintenant la pression sur le bouton «Edit». Tout en maintenant la pression sur le bouton «Edit», mettez en surbrillance les signaux supplémentaires à sélectionner.

Dans l'exemple d'écran sur la gauche, **B2**, **B3**, **C1** et **C4** sont sélectionnés grâce à cette méthode.



Une fois la mise en surbrillance effectuée, appuyez simplement sur **FIRE**

L'appareil retournera à la valeur par défaut du signal B1.

REMARQUE:

Si vous sélectionnez plus de 4 signaux, l'appareil affiche un écran d'erreur. Sélectionnez OK pour reprendre.

Tirage de séquence

MANUAL :	MANUAL >> SEQUENCE			Cues Sequence
A1	A2	A3	A 4	Select Start Cue
B1	B2	B 3	B 4	Module 88
C1	C2	C 3	C4	
D1	02	03	04	Connected: 24 Fired: 8
E1	E2	E3	E 4	Remain: 24 Selected: 1
F1	F2	F3	F4	OK

MANUAL :	» SEQUE	0E	Cues Sequence	
A1	A2	A3	A4	Select End Cue
B1	B2	B 3	B4	Module 88
CI	C2	C3	C4	
D1	D2	D 3	04	Connected: 24 Fired: 8
El	E2	E3	E 4	Remain: 24 Selected: 12
F1	F2	F3	F4	OK

La sélection de séquences et de tirage est extrêmement simple à accomplir.

Sur l'écran **Manual Firing** sélectionnez **Sequence** sur l'écran supérieur droit. Les

informations sont identiques mais les options pré-sélectionnées sont proposées.

A1 est le signal par défaut sélectionné. Cependant, l'appareil recherche un signal de départ comme l'indique l'invite de la grille du coin supérieur droit.

Exemple:

En début de séquence se trouve **B1**, qui est sélectionné et confirmé en appuyant sur **OK**. **B1** apparaît en surbrillance.

L'invite change immédiatement et affiche "Select End Cue" (sélectionner le signal final). Mettez en surbrillance le signal de votre choix, au dessus de la valeur **B1**.

Dans l'exemple d'écran sur la gauche, **D4** est sélectionné et confirmé en sélectionnant **OK**. Tous les signaux disponibles de **B1** à **D4** sont alors mis en surbrillance.





La case d'invite demande à présent un délai d'intervalle. La valeur par défaut de l'appareil est de 00,50 secondes. Pour modifier la sélection, touchez l'écran pour faire clignoter «00». Vous pouvez sélectionner une séquence allant jusqu'à un intervalle de 99,99 secondes.

Exemple:

Entrez «00,60» sur le pavé numérique. Le signal de départ, le signal final et le délai d'intervalle s'affichent. Une fois le délai d'intervalle confirmé en sélectionnant **OK** le délai d'intervalle de "00,60" remplace le délai original par défaut.

L'appareil propose à présent 4 choix : Left to Right (De gauche à droite) Right to Left (De droite à gauche) Middle to Sides (Du milieu aux côtés) Sides to Middle (Des côtés au milieu)

Mettez en surbrillance la sélection souhaitée puis appuyer sur **TRANSMIT** (transmettre) pour envoyer les données de tirage au module.



Appuyez sur **FIRE** lorsque le module est illuminé. Une fois le processus de tirage effectué, le module prend la valeur par défaut du premier signal disponible **A1**; tous les signaux tirés sont alors éliminés du feu d'artifice.

Lors du processus d'allumage, appuyez sur STOP pour arrêter le tir. L'appareil prend pour valeur par défaut l'écran **Sequence Fir***ing*, les signaux tirés étant alors éliminés.

Signaux disponibles au tirage



MANUAL >	> CUES			Cues Sequence
A1	A2	A 3	A 4	18:22:39
B1	B2	B 3	B 4	Module 87
C1	C2	C3	C4	
D1	D2	03	D4	Connected: 24 Fired: 8
E1	E2	E3	E4	Remain: 24 Selected: 1
F1	F2	F3	F4	Exit

Lors du processus de tirage manuel, l'utilisateur peut afficher à tout moment les signaux disponibles restant à tirer.

Pour ce faire, appuyez sur le bouton **PLAY** du pavé tactile.



Tous les signaux non tirés apparaissent alors en surbrillance.

Exemple:

Sur l'exemple d'écran à gauche se trouvent 38 signaux disponibles pour les 3 modules **Mo1**, **Mo6** et **Mo7**. Sélectionnez **Mo7** et appuyez sur **OK**. L'appareil prend la valeur par défaut du premier signal disponible **A1** en **Mo7**.

Tirage semi-automatique

812	2139		Module:@	3 Reci	307	Cue	0010	
Rec	MM: 55. XX	M01 05/24	N02 03/24	M03 10/24				^
6 91	SGE. 01		A1					
<u>882</u>	SE0.02		R2	81				
003	00:12.00	Ci		C1 D4				
094	00:13.00	C2		C2 D3				
005	00+14 . 00	C2		C3 D2				
696	00:15.00	C4		C4 D1				
087	SEG. 03	A2	83	B2				
•								• 🔻

Semi-Auto Firing permet à l'utilisateur d'entrer et enregistrer des scripts de tirage.

Les informations des modules sont collectées lorsque le réseau est établi et affichées sur l'interface semi-automatique.

Exemple:

Dans l'exemple d'écran à gauche se trouvent 3 modules comportant chacun 24 signaux.

Sur l'écran, au dessus de la grille s'affichent de gauche à droite les informations suivantes :

System Time (heure sur l'appareil); Total modules (modules

totaux), variant en fonction du réglage de l'écran ; Total records (enregistrements totaux), 1 enregistrement = 1 rangée de délai et les informations concernant le signal ; Total cues (Signaux totaux) ; Battery meter of Controller (Compteur de batterie du contrôleur) ;

Dans la grille, affiché comme en-têtes de colonne :

Rec., numérotation de chaque nouvel enregistrement ; Bursting time for each record (Délai d'éclatement de chaque enregistrement) ; Mo1-M99, adresses de modules avec signaux sélectionnés/disponibles ; Chaque col onne enregistre et affiche des informations de signaux relatives à l'adresse de module de chaque enregistrement.

L'enregistrement oo1 de chaque nouvelle interface semi-automatique se verra attribuer **SEG.01** comme segment 1, avec le délai d'éclatement 00:00:00. Chaque enregistrement doit contenir au moins un signal par module.

Charger un script

<u>SEMI-A</u>		
	LOAD SCRIPT	
	? Load script from controller? Yes No	

Dans MAIN MENU sélectionnez Semi-Auto.

Pour charger un script enregistré, sélectionnez **Yes** (voir fonction Script List).

Pour entrer un nouveau script sélectionnez No.

Vérification du réseau





El controlador comprueba todos los módulos de acuerdo con el número total de módulos introducido en la puesta en funcionamiento del sistema. Puede cambiar esta cifra en Settings (vea Número total de módulos en CONFIGURACIÓN).

Si se produce algún error, pueden aparecer los errores siguientes en la ventana de diálogo de errores (todos excepto la advertencia de nivel de potencia bajo deben remediarse antes de proceder):

No disponible:

Ningún módulo se ha unido a la red o a ningún módulo de la red se le ha asignado esta dirección. Pueden pasar unos cuantos minutos antes de que los módulos se unan, por lo tanto espere unos instantes antes de realizar otra comprobación. Si este módulo se ha utilizado con otros controladores, tal vez esté asignado a una red de un controlador diferente (vea Añadir módulo en **CONFIGURACIÓN**).

Conflicto:

Más de 2 módulos tienen el mismo número de módulo.

Nivel de potencia bajo:

Cambie las pilas. Puede dar como resultado una potencia insuficiente para cargar los condensadores.

Una vez que se hayan realizado los cambios, seleccione **Retry**, o **Cancel** para salir al **MENÚ PRINCIPAL**.

Entrée à signal simple





Les dernières informations de tous les modules sont collectées au stade de la vérification de réseau.

Exemple:

Dans l'exemple d'écran de gauche se trouvent 3 modules comportant chacun 24 signaux. De même que pour le mode **Manual Fire,** PyroSure offre toujours une sélection par défaut dans chaque module disponible.

Pour sélectionner le 2e module, touchez simplement la grille en dessous de Mo2. Le signal A1 s'ajoute alors et apparaît en surbrillance.

RAPPEL:

PyroSure prend toujours la valeur par défaut du signal disponible le plus bas.

Une fois tous les signaux du premier enregistrement sélectionnés, sélectionnez simplement la grille en dessous de SEG.01.

CONSEIL : Le délai d'éclatement étant mis en surbrillance à la colonne 2, appuyez sur **PLAY** pour entrer le signal par défaut de chaque module. Notez que l'enregistrement doit être vide et ne s'applique pas à l'enregistrement 001.

Délai d'éclatement

10122	2139		Module 9	33 Rec.	001	Cuel	0001	
Rec	MM: 55. XX	M81 88/24	M82 81/24	M83 88/124				4
001	SGE. 01		A1					
882	88181.88							
							►	V

18122	2139		Module:8	3 Reci	882 Cu	e10002	
Rec	MM: SS. XX	M01 01/24	M82 81/24	N83 88/24			Δ
001	SGE. 01		A1				
002	881 83, 88	A1					
							• 🔻

Chaque nouvel enregistrement présente un **Step Time** (Délai nécessaire à la séquence) de 1 seconde par défaut (voir *Step Time* dans **Semi-Auto Firing**). Le délai d'éclatement est d'1 seconde supérieur à l'enregistrement précédent et mis en surbrillance pour indiquer le début d'un nouvel enregistrement.

Exemple:

Pour éditer le délai d'éclatement, sélectionner **EDIT** sur le pavé numérique. Ceci peut être changé en n'importe quelle valeur tant que la valeur est supérieure au délai d'éclatement de l'enregistrement précédent.

Les changements s'effectuent à l'aide du pavé numérique. Entrez "**0003**" pour passer à un délai d'éclatement de 00:03.00 (3 secondes).

Dès qu'un enregistrement est créé et enregistré, il n'est pas possible de le modifier.

RAPPEL:

Les enregistrements doivent posséder au moins un signal avant de procéder à la création de nouveaux enregistrements.

Édition des signaux

SEMI-AUT	SEMI-AUTO » CUES 📼										
A1	A2	A 3	A 4	18:22:39							
B1	B2	B 3	B 4	Module 81							
C1	C2	C3	C4	Connected 24							
D1	02	03	D 4	Fired: 8 Remain: 24 Selected: 1							
E1	E2	E3	E4	Occupied: 8 PFT(SS.XX): 80.80							
F1	F2	F3	F4	OK Cancel							

1812	2139		Module:0	3 Recil	882	Cue	10002	
Rec	MM: SS., XX	M81 81/24	M82 81/24	103 09/24				
001	SGE. 01		A1					
882	09103.00	F1						
4							Þ	

Sur l'exemple d'écran de la page précédente, Mo1 apparaît en surbrillance sur la grille de l'enregistrement 002. Le signal par défaut de **A1** apparaît en surbrillance. Ce n'est pas nécessaire pour cet enregistrement.

Exemple:

Appuyez sur **EDIT**. L'appareil affiche les informations collectées du module courant et liste les signaux disponibles dans la grille de signaux.

Toucher **F1** au lieu de **A1**. Sélectionnez **OK** pour confirmer et quittez pour revenir à **Script Screen** (écran de script). **F1** s'affiche désormais sur l'enregistrement 002, M01.

Entrées multiples

SEMI-AUTO » CUES 📟									
A1	A2	A3*	A4	18:22:39					
B1	B2	B3	B4	Module 83					
C1	C2	C 3	C4						
D1	02	D3	04	Firedi 8 Remain: 24					
E1	E2	E 3	E4	Occupiedi 8 PFT(SS.XX): 88.88					
F1	F2	F3	F4	OK Cancel					

18:2	2:39		Module:(3 Rec:	882 Cu	ə: 0006	
Rec	MMISS.XX	M81 81/24	M82 81/24	M83 84.⁄24			
001	50E.01		A1				
882	00: 03, 00	F1*		A1 A2 A3*A4			
						Þ	V

Sélectionnez la grille pour laquelle les signaux doivent être édités puis appuyez sur **EDIT**.

Sur la grille d'exemple de l'enregistrement 002, M03 apparaît en surbrillance. Le signal par défaut de **A1** apparaît en surbrillance. Les signaux disponibles du module s'affichent dans la grille de signaux.

Pour tirer des signaux multiples sur une grille, un signal étant mis en surbrillance, appuyez et maintenez la pression tout en mettant en surbrillance jusqu'à 4 signaux sur chaque module pour tout enregistrement.

Dans l'exemple A1, A2, A3* et A4 sont sélectionnés.

Relâchez le bouton et sélectionnez **OK** sur l'écran pour revenir à **Script Screen**.

Remarque : * après que chaque signal représente un signal avec un délai de pré-tirage (voir <u>Prefire Time</u>). (délai de pré-tirage)

Délai de pré-tirage





Dans la grille de signal, sélectionnez un signal qui comporte une bombe ou quelque chose d'équivalent à tirer avant le délai d'éclatement. Dans l'exemple de l'écran, il s'agit de **F1**.

Appuyez sur **PLAY** sur le pavé numérique, le dialogue **PREFIRE TIME** s'affiche. Sélectionnez le délai puis entrez le délai de prétirage souhaité pour votre produit à l'aide du pavé numérique. Sélectionnez OK. L'indice supérieur * apparaît près de ce signal.

ASTUCE: Le délai de pré-tirage peut s'ajouter à des signaux à n'importe quel moment quelque soit le module. En conséquence, dans un programme de tirage, tout signal d'un module peut disposer d'un délai de pré-tirage avant de compléter le premier enregistrement.

Sélectionnez OK pour revenir à l'écran Semi-Auto Script.

Modification du délai nécessaire à la séquence

18: 2	2:39		Module#8	3 Recit	997	Cue	0010	
Rec	MM: 55. XX	M81 85/24	M02 03/24	M03 10/24				^
091	SGE. 01		R1					
002	SEG. 02		R2	81				
603	00112 . 00	C1		C1 D4				
684	00:13.00	02		C2 D3				
095	00:14.00	C3		C3 D2				
006	00+15.00	C4		C4 D1				
667	SE0. 03	A2	A3	B2				
<								- 🔻



Pour modifier le délai nécessaire à la séquence, sélectionnez la colonne 2 avec l'en-tête **MM:SS:XX**. Le dialogue **STEP TIME** s'affiche alors.

Sélectionnez le délai, le premier "o" clignote sur "01,00" (ss.xx). Modifiez à l'aide du pavé numérique. Pour confirmer sélectionnez **OK** ou appuyez sur **Cancel** si une modification n'est plus nécessaire.

Exemple:

Faire passer le délai nécessaire à la séquence à 00,50 (une demiseconde). Ainsi un délai d'éclatement précédent de 12 secondes (00:12:00) sera suivi par 00:12:50.

ASTUCE : Pour les séquences, réglez le délai nécessaire à la séquence sur l'intervalle requis et entrez les signaux de séquence sur le nombre requis de modules. Chaque enregistrement peut être édité ultérieurement afin d'ajouter des signaux supplémentaires. Cependant le délai d'éclatement des enregistrements ne peut pas être édité, de même de nouveaux enregistrements ne peuvent pas être insérés.

Segment

1	8:22	2: 39		Module:8	3 Rec:	993	Cue: 00	06	
	Rec	MM (55. XX	M01 01/24	M82 81/24	M83 84/24				
	001	SGE. 01		81					
	002	0 0: 03 , 00	F1*		A1 A2 A3*A4				
	883	00100.00							
l	<.							Þ	

18=:	22:39		Module:0	3 Reci	004 Cu	e: 0009	
Rec	: MM:55.XX	M01 02/24	M02 02/24	M83 85/24			P
881	SGE. 01		A1				
993	2 00+03.00	F1+		A1 A2 A3+A4			
66	3 SEG. 02	AL	82	Bi			
80	00:01.00						
┛							Ī

Chaque affichage semi-automatique peut se diviser en segments. Chaque segment peut être tiré séparément. Les segments peuvent être tirés dans n'importe quel ordre en mettant en surbrillance le segment (voir *Fire* dans *Semi-Auto*).

Le délai d'éclatement étant mis en surbrillance sur l'enregistrement approprié,

appuyez sur **EDIT** sur le pavé numérique. Le délai clignote. À l'aide du pavé numérique,

faites revenir le compteur sur "00:00:00". Pour confirmer, sélectionnez un module pour entrer le premier signal du premier enregistrement. Le délai d'éclatement affiche «Seg. 02".

Chaque segment commence avec une valeur délai de «o», tandis que les délais d'enregistrement du segment sont «o + délai nécessaire à la séquence» indiquant les délais d'éclatement.

La numérotation de segment est générée automatiquement et 24 segments sont entrés par fichier.

Supprimer des entrées

Dec	MILLES VV	M81	MØ2	M83		۸
Nec	1110-331.00	07/24	83/24	14/24		
001	50E.01		Ai			
002	88:83.88	F1*		R1 R2 R3#R4		
6 83	SEG. 02	A1	82	B1		
094	88112.88	CL		C1 D4		
005	00:13.00	C2		C2 D3		
006	80:14,80	C3		C3 D2		
997	00:15.00	64		C4 D1		

18: 22	2:39		Nodule=8	3 Reci (908 Cu	e:0023	-
Rec	MMI 55.XX	M01 06/24	NØ2 03/24	M83 14/24			4
001	SGE. 01		A1				
882	00:03,00	F1*		A1 A2 A3#A4			
00 3	SEG. 02		82	81			
0 94	00+12 . 00	C1		C1 D4			
005	88:13.88	C2		C2 D3			
0 96	00:14.00	C3		C3 D2			
887	00115.00	C4		C4 D1			
							• 🔻

Les entrées peuvent être supprimées à n'importe quel moment.

Exemple:

Mettez en surbrillance **A1** dans l'enregistrement 003. Pour le supprimer, utilisez la touche **DELETE** du pavé numérique.

A1 sur le module 01 est à présent disponible pour une nouvelle sélection.

Pour supprimer un enregistrement entier, mettez en surbrillance le délai d'éclatement de l'enregistrement et appuyez sur **DELETE** sur le pavé numérique. Cette action est irréversible. Le chronométrage des enregistrements restants n'en sera pas affecté. Les signaux affectés sont à présent disponibles pour une nouvelle sélection.

REMARQUE:

Le dernier signal d'enregistrement ne peut pas être supprimé. Les enregistrements ne peuvent pas être insérés entre deux enregistrements existants.

Le premier enregistrement d'un segment ne peut pas être supprimé.

Si un segment apparaît en surbrillance tandis qu'une pression est exercée sur le bouton **DELETE**, une bulle d'avertissement apparaît. Sélectionnez **OK** pour confirmer ou **CANCEL**.

Esc

Enregistrer les données de tirage





Appuyez sur ESCAPE sur le pavé numérique à n'importe quel moment avant le tirage pour quitter la fonction semiautomatique.

Une option *Save Firing Data* (Enregistrer les données de tirage) apparaît à l'écran.

Sélectionnez **No** pour éliminer les données et retourner au **MAIN MENU**.

Pour enregistrer, sélectionnez Yes.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 6 scripts de tirage.

Sélectionnez les fichiers 1 à 6 puis confirmez en sélectionnant **OK**.

* indique les fichiers comportant des données stockées précédemment. Pour écraser ces fichiers, une nouvelle confirmation vous sera adressée.

REMARQUE:

Les fichiers ne peuvent pas être téléchargés du contrôleur vers un dispositif externe.

Transmettre des données de tirage

8:22	2:39		Module:0	3 Reca	306	Cue	:0017	П
Rec	MM: SS. XX	N01 05/24	N02 02/24	N93 19724				
891	SEG. 01		R2	B1				
002	00:12.00	C1		C1 D4				
883	00: 13 <u>. nn</u>	62		C2 D3				
894	00: 1	ANSMITTI	NG FIRING	; DATA	••••			
885	00+15.00	C4		C4 D1				
886	SEG. 02	82	A3	B2				

18:22	2:39	Mo	dule:03 Rec:006	Cuet	0017 DD				
Rec	MMIS	MODULE ERRO	R						
691	SEG								
002	00:1	Module	Error	A					
		M01	Conflict						
003	00:1	M02	Not Available						
884	00 I	M03	Raync						
865	00:1								
896	SEG	Retry	Cancel						

Pour transmettre un script de tirage, appuyez sur la touche **TRANSMIT** du pavé numérique



Le contrôleur communique avec tous les modules du réseau, contrôle l'état, synchronise les horloges et transmet les données de tirage. La transmission prend de quelques secondes à quelques minutes en fonction du nombre de modules. 3 erreurs sont susceptibles d'entraîner un échec de la transmission de données de tirage :

Not Available: (Non disponible :)

Aucun module du réseau n'a été affecté à cette adresse ni s'est connecté au réseau. Plusieurs minutes peuvent être nécessaires pour que les modules se connectent au réseau ; il faut donc attendre quelques instants avant de procéder à des contrôles supplémentaires. Si ce module a été utilisé avec d'autres contrôleurs, il peut être affecté à un réseau de contrôleur différent. (voir Add Modules dans SETTINGS).

Conflit: Plus de 2 modules comportent le même nombre de module.

Échec de synchronisation: Échec de synchronisation des horloges.

REMARQUE:

L'appareil ignore un avertissement de faible niveau d'alimentation du module. Il est suggéré de remplacer les piles à ce momentlà. Le fait d'utiliser une pile rechargeable de qualité permet de donner un avertissement adéquat concernant un problème de faible niveau d'alimentation.

Tirage





Les données de tirage étant transmises, si la clé de verrouillage (ARM KEY) est réglée en postion **Off**, l'appareil émet l'invite «Turn Arm Key On" (Activer la clé de verrouillage) sur l'écran de tirage.

Tournez la clé de verrouillage sur la position **On**.



L'appareil vérifie l'état de tous les modules y compris la disponibilité, les conflits, la synchronisation du délai et le niveau de pile. Toute erreur à ce stade peut être ignorée ou solutionnée.

Si un module non amorcé est détecté, le contrôleur lance l'invite «Arm Module» (amorcer le module).

Entrez le code de connexion pour confirmer la fonction d'amorçage. Tous les modules prévus clignotent immédiatement pour confirmer la séquence d'amorçage et les condensateurs se chargent en 20 secondes. Une barre de progression s'affiche sur l'écran du contrôleur.

REMARQUE:

Si l'appareil est inutilisé pendant une longue période, il est conseillé de désactiver la clé de verrouillage et de procéder à une vérification de dernière minute de l'état du module.

Dues 12% 1// Section Name Duration Cues Segment 81 80/18,18 8 Segment 82 00:07.60 15	Duration	28% 8	0:02.88/00:10.1
Section Name Duration Cues Segment 81 02118.18 8 Segment 82 02:07.60 15	Cues	12%	v
Segment 81 80118.18 8 Segment 82 80:67.68 15	Section Name	Duration	Cues
Segment 02 00:07.60 15	Segment 01	08110.18	θ
	Segment 02	88: 97. 68	15

22:39		
re Butta	m!	
Duration	Cues	
00:10.1 0		
00:07,60	15	
	22:39 re Butto Duration 00:10.10 00:07,60	22:39 re Button! Duration Cues 00110.10 0 00107,60 13

Le bouton **FIRE** s'illumine tandis que **SEG o1** apparaît en surbrillance comme segment par défaut. Sélectionnez un segment pour démarrer le spectacle comme requis.



Appuyez sur le bouton **FIRE** pour commencer le tirage. Deux barres de progression affichent le délai propre au segment et la progression du signal comme pourcentage du segment.

Lorsque le tirage est terminé, l'appareil met en surbrillance le prochain segment disponible ; tous les segments tirés sont alors marqués d'un trait en travers. S'il s'agit du dernier segment, l'appareil lance l'invite «Turn Arm Key Off" (Désactiver la clé de verrouillage).

Arrêt d'urgence

SEMI-AUTO >> SEGN	ENT 61	
Duration	28% 89	.82.66/88:16.16
Cues	12%	1/8
	PAUSE	
Section Name	Duration	Cues 🔺
Segnent 01	00:10,18	8
Segnent 02	00+07.60	15



Vous pouvez appuyer sur le bouton **EMERGENCY STOP** à tout moment. Cela permettra de mettre le spectacle en pause. L'appareil affiche «pause» sous la barre de traitement.



Lorsque le bouton **EMERGENCY STOP** est relâché, l'appareil affiche "Press Fire Button!" (Appuyer sur le bouton Fire)

Appuyez sur **FIRE** pour continuer le spectacle ou sur **ESCAPE** pour annuler le reste du spectacle en éliminant les données de tirage.



CONSEIL:

Vous ne pouvez pas enregistrer un script tiré. Un script conçu avant un feu d'artifice connecté aux modules doit être enregistré avant le tirage, sinon vous ne pourrez pas stocker les informations.

Liste de scripts

22	MI-AUTO >>	» scripts li	ST		
F	File No.	Modules	Ques	Segnents	Duration
	1	85	128	2	10:08.39
	2	10	228	6	12:55.68
	3				
	4				
	5				
	6				
	Open	Delei		lew	Cancel



Si vous choisissez de charger un script depuis le contrôleur lors du démarrage du tirage semi-automatique, tous les scripts enregistrés seront affichés dans **Scripts List** et enregistrés dans le contrôleur. Ils sont listés dans le fichier de grille numéros 1 à 6.

Les informations comprennent : modules totaux, signaux, segments et durée.

Si aucun contenu ne se trouve dans un fichier, la grille demeure vide.

Pour supprimer un fichier, sélectionnez simplement la grille de fichier afin de le mettre en surbrillance et sélectionnez **Delete.**

Dans la boîte de dialogue **Delete File**, sélectionnez **Yes** pour supprimer le fichier. **No** pour revenir à l'écran **Scripts List**.

Sélectionnez **New** pour entrer dans l'écran de script semiautomatique. Il n'est pas nécessaire que le contrôleur soit connecté aux modules. L'appareil fonctionne comme si il y avait assez de modules et de signaux connectés. Entrez les données de tirage et enregistrez pour une utilisation future.

Sélectionnez **Open** pour accéder à un script enregistré. Le contrôleur recherche les modules du réseau et vérifie que les signaux sont disponibles au tir.

Vérification des signaux





PyroSure communique avec les modules pour comparer le script de tirage chargé avec les informations en temps réel de tous les modules de l'affichage. Nous appelons ceci le processus de « vérification ». Comme pour toute réglage de spectacle, des erreurs de continuité peuvent se présenter et des signaux manquants apparaîtront en surbrillance. Vérifiez les connexions, câbles, etc.

Lorsque vous utilisez un câble plat SSI ou SFI, l'appareil fournit des options pour les signaux mobiles. Si la connexion n'est pas fidèle à la connexion prévue, des options seront prévues pour réaffecter le signal.

Exemple:

Dans les exemples, **M03** présente le signal manquant **B1. F4** est la seule option de remplacement. Sélectionnez **F4**. Touchez **Replace**, puis **M03-B1** disparaît de l'écran. Les feux d'artifice connectés à B1 doivent être retirés de F4. Le script est réglé automatiquement avec toutes les données de chronométrage.

Après toutes les vérifications et les remplacements, sélectionnez **Skip.** Le contrôleur ignore tout signal restant non résolu et affiche le scrip sur l'écran de script semi-automatique.

REMARQUE:

Vous ne pouvez pas éditer le script après le processus de vérification de signal.

Avertissement : Il faut noter le remplacement des signaux. Le module sera mis hors tension avant de procéder à ce remplacement.

Tirage du projet



18:2	2:39	M	lodule:1	2 Rec:0	66 Due	0286	
Rec	MMISS.XX	NØ1 24/24	M82 24/24	M03 23/23	M94 24/24	N05 24/24	^
001	SEG. 01		Ai		R1	Rİ	
002	00:03.00	F1*		A1 A2 A3 A4			
883	001 08 . 00		R2	F1	R2	R2	
004	00:09.66	Ci		C1 D4			
885	88:18.66	C2		C2 D3			
006	00:11.66	C3		C3 D2			
007	88112.66	04		C4 D1			
							V

Le tirage du projet avec PyroSure ne se réalise qu'à partir de fichiers enregistrés. Les spectacles sont conçus sur un ordinateur et enregistrés sur un lecteur USB. Ces fichiers peuvent comprendre des fichiers musicaux MP3.

PyroSure est actuellement compatible avec Finale Fireworks et Qvix. Rendez-vous sur notre site pour d'autres logiciels compatibles.

Lorsque vous prenez en considération le type de lecteur USB à utiliser, veuillez utiliser les fabricants mentionnés et de préférence ceux possédant un témoin LED. Les lecteurs de basse qualité possèdent des informations de format incomplètes et ne sont pas reconnaissables par le contrôleur.

Rappelez-vous de ne laisser rien au hasard. Testez le lecteur USB en vous servant d'un spectacle enregistré.

Insérez le lecteur sur l'un des deux ports USB du contrôleur et sélectionnez **Project** depuis **Main Menu**.

Si l'USB demeure introuvable, laissez le lecteur USB dans la fente et redémarrez le contrôleur. Si à ce stade le lecteur USB ne peut pas être détecté, le lecteur n'est pas compatible.

Liste des projets





Insérez le lecteur USB dans les des deux ports USB du contrôleur. Attendez quelques secondes. Il faut quelques secondes à certains lecteurs USB pour qu'ils lancent un programme. Veuillez attendre que le voyant LED se stabilise puis continue.

Sélectionnez **Project** dans **Main Menu**. Si vous sélectionnez Project sans lecteur USB ou si le format n'est pas reconnu, le contrôleur affiche un message d'erreur.

La liste de projet comprend :

Project Name (nom de projet), Designer (concepteur), Modules (modules), Duration (durée), Cues (signaux) et Music (musique).

Le 1er projet apparaîtra en surbrillance. Faites défiler vers le haut et vers le bas jusqu'à ce que le projet requis soit localisé. Sélectionnez le projet. Il apparaît alors en surbrillance.

La musique peut être lue à n'importe quel moment en appuyant sur **PLAY** sur le pavé numérique. Cela permet de régler le niveau de musique du système PA.

Appuyez sur **STOP** pour mettre la musique en pause à n'importe quel moment. Le script de tirage du spectacle et la musique reprennent exactement à l'endroit où ils ont été mis en pause lorsque l'on relâche le bouton d'arrêt et que l'on appuie sur **FIRE**.



Ouvrir un projet



Le fichier apparaissant en surbrillance, appuyez sur **EDIT** sur le pavé numérique.

Si le contôleur ne peut pas localiser le fichier MP3 adéquat sur le lecteur USB, une boîte de dialogue **ERROR** apparaît pour mettre en surbrillance le fichier manquant. Sélectionnez **Ignore** pour continuer sans musique ou **Cancel** pour sortir.

Vérifiez les formats de fichier du logiciel de design, et assurezvous que les noms de fichiers correspondent. Lorsque vous exportez un script PyroSure du logiciel Finale, vous devez nommer le script de manière identique au fichier MP3 ou renommer le fichier MP3 en copiant le nom de script exporté.

Exemple:

show007.mp3 show007.wyh

Si un programme offre une option d'exportation permettant de convertir la musique en fichier .WAV, veuillez ignorer cette option.

Vérification du réseau





Le contrôleur vérifie tous les modules en fonction des données de fichier du projet. Le nombre de modules actif et dans le réseau doivent correspondre ou être supérieurs aux modules requis pour le tirage d'un projet (voir <u>Total Modules</u> dans **SETTINGS**).

Si une erreur se produit, les avertissements suivants apparaissent dans la boîte de dialogue ERROR (tout excepté l'avertissement de faible niveau des piles doit faire l'objet d'un contrôle):

Non disponible: Aucun module du réseau n'a été affecté à cette adresse ni s'est connecté au réseau. Plusieurs minutes peuvent être nécessaires pour que les modules se connectent au réseau ; il faut donc attendre quelques instants avant de procéder à des contrôles supplémentaires. Une boîte de dialogue peut indiquer que le réseau est sous reconstruction tandis qu'une barre de progression s'affiche. Vérifiez que les modules non disponibles sont sous tension. Si ce module a été utilisé avec d'autres contrôleurs, il peut être affecté à un réseau de contrôleur différent (voir Add Module dans SETTINGS).

Conflit: Plus de 2 modules comportent le même nombre de module. Si le total des modules du site est correct et qu'un conflit apparaît en surbrillance, il y aura aussi un module indiqué comme non disponible.

Faible niveau des piles: Changez les piles. Il peut s'ensuivre une quantité d'électricité insuffisante pour charger les condensateurs.

Vérification des signaux

SEMI-AUTO >> C	JES FITT	ING				
Cues Missed		Repla	cenent (lption		
M83 - B1	F4					
MØ8 - C4	F3	F4				
M08 - D2	F3	F4				
M18 - F4						
					Þ	▼
Repla	P	Skip		Cance		

18+22	2139	М	odule=12	2 Rec!0	66 Cuel	0206	
Rec	MM: 55. XX	M81 24/24	N82 24/24	M83 23/23	Mö4 24/24	M85 24/24	^
9 01	SEG. 01		A1		81	81	
992	00+03.00	F1+		R1 R2 R3 R4			
003	00:08.00		82	F1	R2	82	
004	88:89,66	Cl		C1 D4			
995	00: 10 . 66	62		C2 D3			
996	00+11 . 66	cz		C3 D2			
997	00: 12 . 66	04		C4 D1			
							V

PyroSure communique avec les modules pour comparer le script de tirage chargé avec les informations en temps réel de tous les modules de l'affichage. Nous appelons ceci le processus de « vérification ». Comme pour tout réglage de spectacle, des erreurs de continuité peuvent se présenter et des signaux manquants seront mis en surbrillance. Vérifiez les connexions, câbles, etc. Rappelez-vous que le Rail-8 branché en parallèle doit être contrôlé individuellement à l'aide de tout module.

Erreurs courantes :

- Les câbles Rail 8 croisés et connectés à un port incorrect sur le Module.
- Connexions électriques mal faites.
- Piles de mauvaise qualité.

L'appareil fournit des options pour le déplacement de signaux. Ceci est essentiel lorsque l'on se sert des câbles plats SPI et SSI et qu'un allumeur a déjà été tiré pour un groupe de 4. Si la connexion n'est pas fidèle à la connexion prévue, des options seront prévues pour réaffecter le signal.

Exemple:

Mo3 présente le signal manquant **B1. F4** est la seule option de remplacement. Sélectionnez **F4.** Sélectionnez **Replace**, puis **Mo3-B1** disparaît de l'écran. Les feux d'artifice connectés à **B1** doivent être retirés de **F4.** Le script est réglé automatiquement avec toutes les données de chronométrage. Après toutes les vérifications et les remplacements, sélectionnez **Skip.** Tout signal restant non résolu sera ignoré et le script sera affiché sur l'écran de script semi-automatique.

Transmettre un script de tirage

18122	2139	M	odule:12	2 Reci 8	66 Cuel	0286	-
Rec	MM: SS. XX	M01 24/24	M02 24/24	M03 23/23	M04 24/24	1125 24-/24	
881	SEG. 01		A1		81	81	H
002	00:03.00	F1*		A1 A2 A3 A4			
003	00:08.00		87	F1	82	R2	
004	00: 0	ANSMETT	nigi filhani.	i UATA .			
995	00 1 10 . 66	C2		C2 D3			
006	00:11.66	C3		C3 D2			
9 97	00: 12, 66	C4		C4 D1			
						Þ	



Pour transmettre un script de tirage, appuyez sur la touche **TRANSMIT** du pavé numérique ou touchez l'écran.



Le contrôleur communique avec tous les modules du réseau, contrôle l'état, synchronise les horloges et transmet les données de tirage. La transmission prend de quelques secondes à quelques minutes en fonction du nombre de modules.

3 erreurs sont susceptibles d'entraîner un échec de la transmission de données de script de tirage :

Not Available: (Non disponible :)

Aucun module du réseau n'a été affecté à cette adresse ni s'est connecté au réseau. Plusieurs minutes peuvent être nécessaires pour que les modules se connectent au réseau ; il faut donc attendre quelques instants avant de procéder à des contrôles supplémentaires. Si ce module a été utilisé avec d'autres contrôleurs, il peut être affecté à un réseau de contrôleur différent. (voir Add Modules dans SETTINGS).

Conflict: (Conflit :) Plus de 2 modules comportent le même nombre de module.

Async: (Échec de synchronisation) : Échec de synchronisation des horloges.

Rectifiez toute erreur.

Tir

PROJECT ->> SABER DANCE == 18:22:39 Turn Arm Key On!						
Section Name	Duration	Cues	4			
Saber Dance	83128.00	186				
Lonely Sheperd	01:50.18	100				



Les données de tirage étant transmises, si la clé de blocage (ARM KEY) est réglée en postion **Off**, l'appareil émet l'invite «Turn Arm Key On" sur l'écran de tirage.

Tournez la clé de verrouillage sur la position **On**.



L'appareil vérifie l'état de tous les modules y compris la disponibilité, les conflits, la synchronisation du délai et le niveau de pile. Toute erreur à ce stade peut être ignorée ou solutionnée.

Si un module non amorcé est détecté, le contrôleur lance l'invite «Arm Module» (amorcer le module).

Entrez le code de connexion pour confirmer la fonction d'amorçage. Tous les modules prévus clignotent immédiatement pour confirmer la séquence d'amorçage et les condensateurs se chargent en 20 secondes. Une barre de progression s'affiche sur l'écran du contrôleur.

REMARQUE:

Si l'appareil est inutilisé pendant une longue période, il est conseillé de désactiver la clé de verrouillage et de procéder à une vérification de dernière minute de l'état du module.





Le bouton **FIRE** s'illumine tandis que **SEG 01** est mis en surbrillance comme segment par défaut. Sélectionnez le segment nécessaire afin de mettre en route le spectacle comme requis.



Appuyez sur le bouton **FIRE** afin de commencer le tirage.

Tout fichier musical sera téléchargé sur le contrôleur à partir du lecteur USB pendant environ 3,5 secondes. Le feu d'artifice commence immédiatement.

Deux barres de progression affichent le délai propre au segment et la progression du signal comme pourcentage du segment.

Lorsque le tirage est terminé, l'appareil met en surbrillance le prochain segment disponible ; tous les segments tirés sont alors marqués d'un trait en travers. S'il s'agit du dernier segment, l'appareil lance l'invite «Turn Arm Key Off".

Mettre la clé de verrouillage en position **Off** pour revenir au **MAIN MENU**.

Arrêt d'urgence

SEMI-A	UTO » C	UES FITT	ING				
Cues	Missed		Repla	cement (ption		
MB	3 - B1	F4					
MBS	8 - 04	F3	F4				
Mex	s - D2	F3	F4				
M10	a – F4						
							- 🔻
	Replace Skip Cancel						

18:2	2:39	M	lodule:1:	2 Rec:0	66 Due	0286	
Rec	MMISS.XX	M81 24/24	M82 24/24	M03 23/23	M84 24/24	NØ5 24/24	4
001	SEG. 01		A1		A1	AL	
882	00:03.00	F1#		A1 A2 A3 A4			
993	00:08.00		R2	F1	R2	R2	
884	00109.66	Cl		C1 D4			
005	00:10.66	62		C2 D3			
886	00:11,66	ca		C3 D2			
007	00 12.66	04		C4 D1			
							V

Vous pouvez appuyer sur le bouton **EMERGENCY STOP** à tout moment. Cela permettra de mettre le spectacle en pause. L'appareil affiche «pause» sous la barre de traitement.

Lorsque le bouton **EMERGENCY STOP** est relâché, l'appareil affiche "Press Fire Button!"

Appuyez sur **FIRE** pour continuer le spectacle ou sur **ESCAPE** pour annuler le reste du spectacle en éliminant les données de tirage.

Tir temporisé

18:22	2:39	Ν	odule:i:	2 Rec:8	66 Cue	0286	
Rec	MMISS.XX	NB1 24/24	M82 24/24	MØ3 23/23	M84 24/24	M05 24/24	
001	SE0.01		AL		A1	AL	
882	00:03.00	F1*		R1 R2 R3 R4			
<u>662</u>	00:08.AA		87	F1	82	A2	
0 04	0010. IK	ANSMITT	NG PHAN	i UATA -			
005	00: 10 . 66	62		C2 D3			
006	00:11.66	cs		C3 D2			
007	00: 12 . 66	04		C4 D1			
							▼



C'est la fonction qui permet à l'un au moins des contrôleurs de tirer un feu d'artifice à une heure prédéterminée (voir fonction *Time Sync* dans **SETTINGS.**)

Timed Fire s'utilise uniquement pour **Project Firing**. Il est désactivé en tant que paramétrage par défaut. (Voir Instant Fire/ Timed Fire dans **SETTINGS**.)

Si **Timed Fire** est activé, après la transmission de données de tirage aux modules, deux options sont offertes sur l'écran **Project Firing.** Sélectionnez *Timer (minuterie),* le premier chiffre clignote, entrez l'heure requise à l'aide du pavé numérique. Sélectionnez OK pour confirmer l'heure de tirage.

REMARQUE:

Il n'est pas possible d'entrer un Tir temporisé à moins d'une minute avant l'heure indiquée par l'appareil lui-même.

L'écran de tirage du projet affiche **Current Time** (heure actuelle), **Scheduled Time** (heure programmée) et **Countdown to Firing** (Compte à rebours avant tirage).

Si la clé de verrouillage est en position 'off' (désactivée), activez-la dès que vous êtes prêt et entrez le code de connexion pour amorcer les modules.

Le système lance l'invite "Press Fire Button" («Appuyer sur le bouton Fire»). Vous devez appuyer sur **Fire** pour envoyer la commande de tirer aux modules avant l'heure de démarrage programmée. LES FEUX D'ARTIFICE NE DOIVENT PAS ÊTRE

Désamorçage du module



CONNECTÉS À UN MODULE LORSQUE CELUI CI EST ACTIF. N'APPROCHEZ PAS DES MODULES LORSQU'ILS SONT AMORCÉS.

Sélectionnez **Disarm Modules** dans **MAIN MENU**. Sélectionnez **OK** pour désamorcer ou **Cancel** pour revenir à **MAIN MENU**.

ASTUCE :

Les modules consomment plus de courant lorsqu'ils sont amorcés.

Paramètres

MAIN MENU	
Manual	Semi-Auto
Project	OFF Disarm Module
i System info	Settings
	18:22:39

SETTINES	E
+ Add Module	Cristian Code
Time	Time Sync
Key Sounds	Instant Fire
99 End Module	\Xi 🗧 Main Menu
	18:22-39

Les **Settings** (paramètres) sont sélectionnés depuis le **Main Menu**.

8 options de réglage sont possibles :

ADD MODULE (ajouter un module) LOGIN KEY (clé de connexion) TIME (heure) TIME SYNC (synchronisation de l'heure) KEY SOUNDS (sons de clé) FIRE MODE (mode de tir) TOTAL MODULES (modules totaux) MAIN MENU (menu principal)

La touche **ESCAPE** peut servir à tout moment à retourner au **Main Menu.**



Ajouter un module





La fonction **Add Module** sert à synchroniser le contrôleur avec tous les modules prévus pour un réseau. Chaque partie du matériel est codée et chaque réseau possède une clé de codage AES. Seul un module avec la même clé de réseau peut se connecter à un contrôleur sur un réseau établi.

Si vous disposez de plus d'un appareil ou si vous empruntez des modules à un autre endroit, vous devez ajouter les modules au réseau. Sur l'écran **Settings** sélectionnez **Add Module**. Un écran de confirmation apparaît. Sélectionnez **OK** ou **Cancel**. Vous disposez de l'option de sortir sans changement en sélectionnant **CANCEL** Pour confirmer le changement de réseau, sélectionnez **OK**.

Sur chaque module à ajouter au réseau, appuyez en la maintenant sur la touche **PLUS** jusqu'à ce que le numéro d'adresse du module disparaisse. Répétez avec tous les modules à ajouter au réseau. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez **Confirm** pour quitter l'écran **Settings**. Redémarrez le contrôleur et les modules ajoutés au réseau.

Paramétrer un réseau ou y ajouter des modules peut prendre quelques minutes. Mettez chaque module hors tension puis sous tension de manière à ce que tous les modules soient immédiatement au courant du nouveau réseau.

REMARQUE:

Il est recommandé que les nouveaux modules soient ajoutés avant le réglage du site de feux d'artifice. Veillez à ce que le module soit connecté au réseau en vérifiant l'indicateur de force du signal.

Code de connexion

SETTIN	ES	
	CHANGE LOGIN CODE	ЬI
	Original Code: ******** X	
	New Coder	
	New Code Again: ********* X	
	OK Clear Cancel	5
	1	8:22:39

Pour changer un code de connexion, sélectionnez Login Code.

Les codes peuvent être composés de 1 à 8chiffres.

Étapes :

- 1. Entrez le code actuel.
- 2. Sélectionnez un nouveau code puis entrez
- 3. Répétez le nouveau code pour confirmer.

En cas d'erreur, utilisez le bouton d'écrasement pour recommencer le changement de connexion. Pour confirmer les modifications, sélectionnez **OK** ou **Cancel** pour revenir au code actuel et revenir au menu **Settings**.

REMARQUE:

En cas de perte de code, vous devez contacter PyroSure avec le numéro de série et les signaux tirés. Le propriétaire enregistré de l'appareil doit demander le nouveau code. Le numéro de série se trouve dans **System Info** sur **Main Menu** et est également affiché au démarrage de l'appareil.Pour régler l'heure interne du contrôleur, sélectionnez **Time.**

Heure



10:22:39

L'heure s'affiche sur l'écran en format HH:MM:SS (24 heures).

Pour modifier l'heure, touchez l'heure affichée. Le premier H clignote, sélectionnez l'heure souhaitée à l'aide du pavé numérique. Au fur et à mesure qu'un chiffre est entré, la sélection requise suivante clignote. Dans l'exemple d'écran à gauche, 20 : 16 : 18 est sélectionné.

Pour confirmer sélectionnez **OK** ou **CANCEL** pour effectuer des modifications.

Les réglages de l'heure sont stockés dans un condensateur à l'intérieur du contrôleur et seront stockés pendant environ 2 mois lorsque l'appareil est en veille. Il est capital d'utiliser une heure correcte si vous utilisez TIMED FIRING (voir *Fire Mode* dans **Settings**).

Synchronisation de l'heure





Utilisez le mode **Time Sync** pour effectuer de grands affichages de plus de 99 modules ou pour tirer des spectacles synchronisés à l'aide de contrôleurs multiple.

La synchronisation de contrôleurs se réalise grâce à un réseau existant avec le contrôleur maître. Il peut s'agir de tout contrôleur avec au moins un module actif dans un réseau. Vérifiez que l'heure figurant sur le contrôleur est précise.

Dans **Main Menu** sur le contrôleur maître, sélectionnez **Manual Fire.** Cela synchronisera l'heure du module avec le contrôleur.

Sélectionnez Time Sync sur le ou les contrôleurs suivants.

Sélectionnez **OK**. Le contrôleur établit un nouveau réseau et affiche le message "**Please Wait...**" (Veuillez patienter) à l'écran

Lors de l'affichage d'un bouton d'annulation, appuyez sur la touche PLUS du module actif jusqu'à ce que le nombre d'adresse disparaisse.



Après quelques instants, le contrôleur affiche l'heure précédente et la nouvelle heure. Sélectionnez **OK** pour terminer la procédure.

Sons clés

Pour une utilisation à l'intérieur ou un fonctionnement silencieux du contrôleur, touchez le bouton **Key Sound**. Une croix apparaît pour indiquer un mode silencieux. Pour réactiver les sons, touchez le bouton.

Tir instantané/Tir temporisé

Timed Fire s'utilise uniquement pour le tirage de projet, lorsqu'une heure de démarrage prédéterminée doit être réglée pour un contrôleur simple ou multiple (voir *Timed Fire* dans **Project Firing**).

Sélectionnez simplement le bouton permettant de passer entre les deux modes. Ces fonction sert à changer le nombre total de modules sur un affichage ou un réseau.

Modules totaux

SETTINGS	-
HODDLES IN DISPLAY	
Touch the figure to amend total modules 99 86 0K	
99 End Module 📃 🗮 Main Menu	
11	3:22:39

Quelque soit le mode de tirage, le nombre de modules sélectionné doit correspondre aux modules placés dans l'affichage. S'il faut utiliser 6 modules, entrez '06'.

Rappelez-vous que 01, 02, 03, 04, 05, 06 sont tous requis pour un affichage. Il n'est pas nécessaire de connecter Pyro à chaque module mais ils doivent tous être actifs.

Il n'est pas nécessaire de modifier les modules totaux dans le tirage de projet. Le script de tirage doit correspondre au nombre de modules de l'affichage.

REMARQUE:

Il n'est pas nécessaire que chaque module du réseau comporte des signaux connectés. Les modules supplémentaires peuvent être utilisés dans des zones de réception difficile afin de relayer et booster des signaux.

Dans le cas où un module devient défectueux lors du réglage d'un affichage, il est possible de le remplacer à n'importe quel moment. Entrez l'adresse sur un module de rechange ajouté précédemment à PAN. Le module défectueux doit être examiné avec soin avant toute utilisation future.



STATE OF THE ART PROFESSIONAL FIRING SYSTEM

Graphic design: starbit.co.uk