

1 – Insérer les piles

Insérer les piles dans le module de tir – Insérez 3 x 9V piles dans le module. La pile unique (1P) alimente les opérations du système. Les deux piles 9V (2P) permettent la mise à feu des lignes avec une tension de 18 Volts et une intensité de 6 Ampères. Vous pouvez remplacer la pile de 9V (1P) indépendamment des deux piles de 9V (2P).

Insérer les piles dans la télécommande – Insérez 3 piles AA dans la télécommande.

Note : Si Er3 s'affiche au démarrage, alors vous avez appuyé sur un bouton pendant cette étape. Eteignez et rallumez le système sans appuyer sur aucun bouton.

2 – Allumer et synchroniser les systèmes

Allumer la télécommande et les modules de tir – Tournez la clé de la télécommande sur la position ON. L'état des piles, de P0 à P9, s'affichera (P9 = pile pleine). Tournez la clé du module de tir sur la position TEST. Les états des piles 1P (1 x 9v) et 2P (2 x 9v) s'afficheront séparément. Pressez le bouton LIGHT pour basculer du mode nuit au mode jour.

Synchroniser les systèmes – Pressez et maintenez SYNC sur la 18R / 18R2 et le 18M en même temps pendant 5 secondes, jusqu'à ce que les LEDSs SYNC clignotent rapidement et que le 18M redémarre. Répétez l'opération pour tous les modules. Le 18M se souviendra de sa synchronisation même si on lui retire ses piles.

Réveiller les systèmes - La 18R et le 18M se mettent en veille automatiquement après 60 secondes. Pour réveiller le 18M, pressez et maintenez n'importe quel bouton. Le 18M sera automatiquement réveillé si la 18R ou la 18R2 à laquelle il est synchronisé se réveille. Le 18M ne se mettra jamais en veille lorsqu'il est armé par la 18R ou la 18R2.

3 – Tester la continuité des lignes

Insérer les inflamateurs e-matches / igniter clips – Insérez jusqu'à 10 inflamateurs (e-match) en série ou 4 inflamateurs en parallèle (e-match ou igniter clips) par ligne.

Tester la continuité des lignes depuis le module de tir - Pressez et maintenez le bouton TEST. Le résultat des lignes s'affichera sur les 18 LEDs vertes pendant 2 secondes. Vous pouvez répéter cette étape autant que nécessaire.

Tester la continuité des lignes depuis la télécommande – Mettez la télécommande sur le même canal que le(s) module(s) que vous souhaitez tester. Le résultat des lignes s'affichera sur les 18LEDs vertes de la télécommande. Changez le canal pour tester différents modules. Une continuité partielle entre différents modules d'un même canal fera clignoter la LED verte. Avec la 18R2, appuyez plusieurs fois sur TEST pour parcourir tous les modules d'un même canal.

4 – Tester la portée du signal

Positionner les modules de tir – Placez les modules de tir sur le terrain à leur position exacte de tir. Les surélevés permettra d'améliorer la force du signal.

Tester la force du signal depuis un module – Pressez et maintenez le bouton SYNC afin d'afficher une valeur comprise entre 0 et -99. Toute valeur comprise entre 0 et -75 ne nécessitera qu'un appui court du bouton de tir. Pour une valeur inférieure nous recommandons d'enfoncer le bouton de tir jusqu'au départ de l'artifice.

Tester la force du signal depuis la télécommande – Pressez et relâchez le bouton SYNC pour afficher la force des modules configurés avec le canal sélectionné. Avec la 18R2, appuyez plusieurs fois sur SYNC pour faire défiler les modules d'un même canal. Relâchez SYNC lorsque le signal est faible afin d'afficher l'adresse du module.

5 – Armer les modules

Régler les canaux des modules – Réglez les canaux désirés sur chaque module. Différents modules peuvent avoir le même canal.

Armer les modules – Tournez la clé dans la serrure en position ARM.

Régler tous les modules en ARM – Pressez le bouton ARM de la télécommande pour mettre tout le système en mode armé. **La LED rouge clignotera puis deviendra fixe. La 18R2 affichera le nombre de module réveillés / armés.**

Note : Si la LED rouge ne s'arrête pas de clignoter, cela signifie qu'un module a sa clé en position TEST. La 18R2 indiquera l'adresse du module qui n'est pas armé.

Note : Pour repasser le système en mode TEST, pressez et relâchez le bouton TEST. Cela va désarmer le système et afficher le nombre de modules mis en veille / en test.

6 – Prêt à tirer

Régler le canal – Réglez la télécommande avec le canal désiré.

VOUS ETES MAINTENANT PRÊT POUR TIRER LES LIGNES !

1. **Tir en manuel -** Pressez les boutons des lignes 1-18 dans l'ordre que vous voulez.
2. **Tir pas à pas (step) –** Pressez et relâchez le bouton STEP pour tirer et incrémenter de 1 le numéro de ligne. Après 18 lignes tirées le canal est automatiquement incrémenté.
3. **AUTO-FIRE/SEQ –** Réglez le délai désiré (0.1s à 99s) et pressez le bouton AUTO-FIRE/SEQ, puis la ligne de départ, puis la ligne de fin, puis le bouton AUTO-FIRE/SEQ pour démarrer la séquence. Maintenez enfoncé le bouton AUTO-FIRE/SEQ pour que la séquence continue automatiquement sur le canal suivant.

Codes d'erreur

Er1 : 18M seulement. Vérifiez d'abord le sens des piles et leur état. Sinon, une ligne est peut-être mauvaise et quand elle n'est pas branchée, le système démarre normalement. Passez cette ligne et contactez COBRA.

Er2 : 18M seulement, vérifiez / remplacez les piles.

Er3 : 18R / 18R2 / 18M. Ne pas presser de bouton lorsque le système démarre. Redémarrez l'appareil.

Er4 : 18R2 seulement, L'envoi de votre script n'a pas fonctionné / Vous n'avez pas ajouté le mot "end" à la dernière ligne de votre fichier de script csv. Merci de recommencer l'envoi de votre script avec "end" à la dernière ligne du fichier.

Recommandations pour les piles

Non rechargeables : Utilisez des piles de marque Energizer, Duracell Alkaline. Ne pas utiliser de piles sans marque. Il n'est pas nécessaire d'utiliser des séries de piles professionnelles.

Rechargeables : Utilisez des Lithium Polymer ou des Lithium Ion, avec minimum 500 mAh+. Par exemple, les batteries de marque Hi-tech Lithium Ion.

		Heures actives restantes								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
18R		1	3	5	7	9	1	1	1	16
18R 2		1	2	3	4	5	6	7	8	9
18M		1	2	2	3	4	5	6	6	7

Note : Quand les appareils sont en veille, multipliez les heures restantes par 3.

Max. inflamateur e-Match / Igniters

22 AWG / 0.644 mm d'épaisseur		
Longueur du fil	Max. en série	Max. en parallèle
50 ft. / 15m	10	4
100 ft. / 30m	9	3
260 ft. / 80m	8	3
820 ft. / 250m	6	2

24 AWG / 0.511 mm d'épaisseur		
Longueur du fil	Max. en série	Max. en parallèle
50 ft. / 15m	6	3
100 ft. / 30m	5	2
260 ft. / 80m	4	2
820 ft. / 250m	3	1

Note : deux piles pleines (2P) sont recommandées quand vous tirez en parallèle.

Guide utilisateur

COBRA 18R2

Système de tir sans fil

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION SUR LE SYSTEME..... 3

 Spécifications techniques..... 3

2. MISE SOUS TENSION..... 4

 Télécommande..... 4

 Module de mise à feu..... 5

 Mode jour et nuit..... 7

3. SYNCHRONISATION DE LA TELECOMMANDE / MODULE DE MISE A FEU..... 8

 Synchroniser un module de mise à feu à une télécommande..... 8

 Désynchroniser un module de mise à feu..... 8

 Désynchroniser une télécommande..... 8

4. MESURER LA QUALITE DES LIAISONS DES POSITIONS DE TIR..... 9

4. INSERER ET TESTER LES E-MATCHES / IGNITERS CLIPS.....11

 Insérer les e-matches / igniters clips..... 12

 Tester les e-matches / igniters clips..... 13

5. DEFINIR LE CANAL DU MODULE DE TIR.....15

6. ARMER LES MODULES DE TIR..... 16

7. MISE A FEU DES LIGNES..... 17

 Tir en manuel..... 17

 Tir pas à pas (step)..... 17

 Tir en séquence..... 17

 Feu scripté..... 18

8. Versions..... 19

1. INTRODUCTION SUR LE SYSTÈME

L'objectif de ce document est de fournir un guide utilisateur complet et détaillé de la télécommande COBRA 18R2 et du module de mise à feu 18M. Si vous possédez la télécommande 18R au lieu de la 18R2, merci de vous référer au document [COBRA18RDetailedUserGuide.pdf](#).

Le COBRA18 est un système de tir sans fil, compact et robuste, idéal pour des feux de petites à moyennes tailles, ou pour des configurations nécessitant une installation rapide. Le système est facilement extensible car il peut contrôler un nombre illimité de modules à travers 100 canaux uniques et tout ceci à partir d'une seule télécommande.

Contrairement aux systèmes de tir traditionnels, le COBRA18 possède une communication bi-directionnelle entre sa télécommande et ses modules de mise à feu. Cette fonctionnalité nous permet d'afficher sur la télécommande des informations en provenance des modules, comme la force du signal et la continuité des lignes. Et ceci pour tous les canaux.

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Dimensions du module de tir (18M)	20.94cm x 16.42cm x 4.12cm
Dimensions de la télécommande (18R2)	20.8cm x 10.3cm x 4.12cm
Alimentation 18M	1 x 9v pile pour le fonctionnement (5+ heures en fonctionnement actif, 24+ heures en veille) 2 x 9v piles pour les tirs des lignes (permet d'allumer 3,000+ e-matches / 500+ igniter clips)
Alimentation 18R2	3 x AA (6+ heures en fonctionnement actif)
Base et clavier à distance	Silicone rétroéclairé
Matériel utilisé	ABS - Résiste aux impacts et retarde le feu
Fréquence	2.4 GHz (spectre étalé)
Portée du système	300m+ en ligne directe / fonction de détection de la qualité de la liaison sans fil
Normes	18M : FCC (ID: W7Z-ICP0), CE, IC certifié module RF 18R2 : FCC (ID: U90-RF200), CE, IC certifié module RF
Max # inflamateurs e-matches / igniter clips par ligne	10 inflamateurs e-matches en série ou 4 e-matches / igniters clips en parallèle (18 Volts et 6 Ampères par ligne)
Méthodes de tir	Manuel, pas à pas (step), séquence manuelle avec temps fixe et séquence automatique avec temps variable via l'envoi d'un script en USB
Canaux	100 canaux avec modules de tir illimités
Portée du signal	1,500+ ft. / 500+ m.

2. MISE SOUS TENSION

TELECOMMANDE

La télécommande utilise trois piles standard AA et est opérationnelle pendant 4+ heures en mode jour et 6+ heures en mode nuit (voir [MODE JOUR ET NUIT](#)).

Pour allumer la télécommande, insérez la **clé** dans la serrure et tournez-la en position **ON**.



Lors de la mise sous tension de la télécommande, la version du système s'affiche à l'écran (par exemple, 2.0.0). Pour en savoir plus sur les versions du logiciel et apprendre à mettre à jour votre système, consultez la section [Software Versions](#) sur notre site Internet.

Lorsqu'elle est allumée, la télécommande affiche sur l'écran supérieur l'état de ses piles, une valeur comprise entre P0 et P9. P0 indique qu'**il n'y a plus d'énergie** et P9 indique que les **piles sont pleines**. Si l'état des piles est inférieur ou égal à P2, "lo" clignotera sur l'écran digital toutes les 15 secondes.

MODULE DE MISE A FEU

Le module de tir nécessite trois piles 9v standards ou rechargeables. Une pile de 9v (**1P**) alimente le signal radio, l'écran du canal, les LEDs ainsi que le rétro-éclairage. 1P peut fonctionner pendant 3+ heures en mode jour, 5+ heures en mode nuit (voir [MODE JOUR ET NUIT](#)), et 24+ heures en mode veille. De plus, deux piles additionnelles de 9V (**2P**) alimentent exclusivement l'allumage des lignes. 2P a une autonomie de 5-10+ feux. Le module de tir supporte aussi bien les piles standards que les piles rechargeables.



Important ! COBRA préconise l'utilisation de piles haute qualité, comme les Duracell ou les Energizer. Il est également recommandé d'utiliser des piles délivrant 500mAh. Les piles Lithium ion rechargeables fourniront les meilleurs performances et une plus longue durée de vie. Regardez notre site Internet, section FAQ, pour plus d'informations.

Pour mettre sous tension le module de tir, insérez la **clé** dans la serrure et tournez-la sur la position **TEST**. Lors de la mise sous tension, la version du système s'affiche (par exemple, 1.4.8).



Lorsque le module est allumé, les informations suivantes sont affichées :

Version du logiciel	La version du logiciel (par exemple, "2.0.0"). Pour en apprendre plus au sujet des versions du logiciel et voir en détail comment mettre à jour vos systèmes, regardez la section Software Versions sur notre site Internet.
Adresse du module	L'adresse du module est assignée automatiquement au 18M (par exemple, "A01") et ce dès sa première connexion à la télécommande. Cette adresse est sauvegardée de façon permanente sur le module, jusqu'à ce que celui-ci soit synchronisé à une autre télécommande (une nouvelle adresse lui est alors envoyée). L'adresse du module est utilisée pour tester la continuité des lignes et la force du signal à travers les modules d'un même canal (voir TEST E-MATCHES / IGNITER CLIPS et MESURER LA QUALITE DE LA LIAISON DES POSITIONS DE TIR pour plus d'informations). Si vos adresses de modules ne sont pas dans l'ordre et que vous souhaitez les réinitialiser en A00, A01, A02, etc... cette opération peut être accomplie en pressant et en maintenant le bouton SYNC de la 18R2 pendant 15 secondes, jusqu'à ce que la LED SYNC clignote. Cela désynchronisera la 18R2 de tous les modules 18M. Les adresses redémarreront à partir de A00 et leurs valeurs augmenteront de 1 à chaque nouveau module synchronisé. Note : Pour des valeurs d'adresse au delà de A99, la lettre A n'est plus affichée et la valeur numérique 100 apparaît, suivie par 101, 102, etc. Si 999 est atteint, la télécommande 18R2 affichera le code d'erreur 99 et vous devrez désynchroniser la télécommande de tous les modules (voir DESYNCHRONISER LA TECOMMANDE pour plus d'informations).
Etat de la pile 1P	Pile unique de 9v / PP3 1P dont l'état varie de 1P0 (pile vide) à 1P9 (pile pleine). Comme l'indique l'impression sur le couvercle, cette pile est située vers le centre du module et alimente toutes les opérations du système, incluant le module RF, les LEDs ou encore l'écran 7 segments. Elle n'est en aucun cas utilisée pour tirer les lignes. Note : Si l'état de la pile est inférieur ou égal à 1P2, "Lo" clignotera sur l'écran des canaux.
Etat des piles 2P	Double piles de 9v / PP3 1P dont l'état varie de 2P0 (piles vides) à 2P9 (piles pleines). Comme l'indique l'impression sur le couvercle, ces piles sont situées vers l'extérieur du module et permettent la mise à feu des lignes. Elles ne sont en aucun cas utilisées pour alimenter les opérations du système. Note : Si l'état de la pile est inférieur ou égal à 1P2, "Lo" clignotera sur l'écran

	des canaux.
Test-auto	L'écran affiche "tSt" lorsque le module de mise à feu effectue les tests suivants : Réactivité des lignes – Teste la bonne réponse de chaque ligne de tir MOSFET et s'assure que toutes les lignes peuvent être activées et désactivées. Si une ligne ne répond pas, le système affichera Er1 ou Er2. Si l'erreur 1 est affichée, vérifiez la polarité des piles 2P. Fonction LED – Les LEDs flash en rouge et en vert rapidement seulement quand la clé est en position TEST. Court -circuit / bouton coincé – N'APPUYEZ SUR AUCUN bouton pendant le test auto. Ne pressez AUCUN bouton durant le test auto car cela fausserait les tests "court-circuit" et "bouton coincé" et afficherait le code d'erreur Er3. Si cette erreur apparaît, mettez simplement l'alimentation du système sur OFF puis sur ON, en étant certain de n'appuyer sur aucun bouton pendant le démarrage du module.

MODE JOUR ET NUIT

La télécommande et les modules de tir sont équipés d'un clavier en silicone rétro-éclairé, qui permet d'avoir une bonne visibilité de jour comme de nuit. Lorsque la télécommande et les modules de tirs sont mis en marche, ils sont alors automatiquement lancés en mode nuit. Pour passer en mode jour (pas de rétro-éclairage et écrans plus lumineux), pressez et relâchez le **bouton LIGHT** présent sur la télécommande et sur les modules de tir.



Le module 18M fonctionnera 5+ heures en mode nuit et seulement 3+ heures en mode jour.

La télécommande 18R2 fonctionnera 6+ heures en mode nuit et seulement 4+ heures en mode jour.

Pour régler la luminosité par défaut du rétro-éclairage, pressez et maintenez le bouton **LIGHT**. La luminosité augmentera ou diminuera de 0 à 100%. Une fois très sombre ou au contraire très lumineux, relâchez le bouton et pressez-le à nouveau tout en le maintenant afin de changer la valeur.

Répétez cette opération jusqu'à obtenir la luminosité désirée. La valeur par défaut est enregistrée aussi bien sur la télécommande que sur le module de tir, même après le redémarrage des appareils.

3. SYNCHRONISATION DE LA TELECOMMANDE / MODULE DE MISE A FEU

Pour envoyer les tirs de la télécommande aux modules, les appareils doivent être synchronisés entre eux. Une fois associés à une télécommande, les modules ne répondront SEULEMENT qu'à la télécommande à laquelle ils ont été associés. Chaque télécommande possède une adresse IEEE© MAC internationale. Cette adresse est enregistrée dans tous les modules de tir synchronisés avec la télécommande. Ainsi, les modules de tir ne répondront qu'à la télécommande disposant de cette adresse. Vous pouvez toutefois changer la télécommande associée à un module n'importe quand et autant de fois que vous le désirez.

SYNCHRONISER UN MODULE DE TIR A LA TELECOMMANDE

Pour synchroniser un module de tir à la télécommande, pressez et maintenez le **bouton SYNC** sur les deux appareils et ce pendant trois secondes.



Appuyez et maintenez les boutons SYNC pendant 3 secondes jusqu'à ce que la LED clignote rapidement

Une fois la télécommande et le module synchronisés, la LED orange placée sous le bouton SYNC clignotera trois fois. Vous pouvez maintenant relâcher les boutons SYNC. La LED SYNC clignotera alors chaque seconde. Quand les LEDs SYNC présentes sur les modules et sur la télécommande clignotent, cela signifie que les deux appareils communiquent ensemble.

DESYNCHRONISER UN MODULE DE TIR

Pour désynchroniser un module de tir associé à une télécommande, pressez et maintenez enfoncé le **bouton SYNC** pendant 15 secondes. La LED SYNC clignotera cinq fois de suite puis s'éteindra. Cette opération permettra également de réinitialiser l'adresse du module, de sorte que le prochain module qui sera synchronisé à votre télécommande héritera d'une adresse en A00.

DESYNCHRONISER LA TELECOMMANDE

Pour désynchroniser tous les modules de tirs associés à une télécommande, pressez et maintenez enfoncé le **bouton SYNC** pendant 15 secondes. La LED SYNC clignotera cinq fois de suite puis s'éteindra.

4. MESURER LA QUALITE DES LIAISONS DES POSITIONS DE TIR

La télécommande et les modules de tirs sont équipés d'une fonction permettant de mesurer la qualité du signal de chaque position de tir. Celle-ci se veut différente des fonctions standards qui ne vérifient que si la réception du signal est possible. Ici, la fonction calcule la vraie force du signal.

Pour mesurer la qualité de la liaison de chaque position de tir, suivez les étapes suivantes :

1. Allumez la télécommande et tous les modules. La télécommande mesurera seulement la force du signal en mode **TEST**. Par défaut, la télécommande est en mode **TEST** lorsque vous l'allumez.
2. Placez les modules de tir sur le site, dans leur position de tir désirée. Surélevez les modules du sol d'une trentaine de cm minimum et relevez les antennes pour maximiser la force du signal. Pour des feux de petites tailles (moins de 100 ou 150m de distance), sans obstacle entre la télécommande et les modules, il n'est pas nécessaire de surélever les modules du sol.
3. Vous pouvez tester la force du signal depuis la télécommande ou depuis les modules de tir (voir instructions ci-dessous). COBRA mesure la qualité du signal. Cette mesure est représentée par une valeur comprise entre 0 et -100, où 0 est la valeur idéale et -100 la force du signal la plus faible. Si cette valeur est comprise entre 0 et -75, vous n'aurez aucun problème pour tirer les lignes en appuyant sur le bouton de mise à feu. Cependant, si cette valeur est comprise entre -75 et -100, nous recommandons de maintenir le bouton de mise à feu enfoncé jusqu'à ce que votre artifice ait démarré. En pressant et en maintenant le bouton de tir, une impulsion constante est émise tant que ledit bouton n'est pas relâché.

Pour tester la force du signal depuis la télécommande : vous ne pouvez tester la force du signal sur la télécommande qu'en mode **TEST**. Pour commencer, sélectionnez le canal dont vous souhaitez mesurer la force du signal. Sur le terrain, vous pouvez avoir plusieurs positions de tir. Vous souhaitez tester la force du signal pour chaque module de chaque canal. Pour afficher la force du signal, pressez et relâchez le **bouton SYNC**. Une valeur, comprise entre 0 et -100 apparaît alors (voir les explications ci-dessus pour les différentes valeurs), suivie de l'adresse du module dont la mesure a été faite.

Si vous avez plusieurs modules sur un seul et même canal, vous pouvez presser plusieurs fois le bouton SYNC pour parcourir - en boucle - la force du signal de chaque module. Il est vivement recommandé de presser le bouton SYNC plusieurs fois de suite lorsque le signal est faible (-75 à -100). En pressant le bouton SYNC de façon répétée, vous parcourrez - en boucle - tous les modules de ce canal. Si un signal faible est trouvé, relâchez le bouton SYNC afin d'afficher l'adresse du module concerné.

Pour tester la force du signal depuis un module : pressez et relâchez le bouton SYNC afin d'afficher la force du signal sur l'écran. La valeur est comprise entre 0 et -100 (voir les explications ci-dessus pour les différentes valeurs).

Note : Assurez-vous d'obtenir plusieurs lectures du signal et d'en déduire une valeur moyenne. Sur le site, modifier la position du module de tir vous permettra d'obtenir de meilleurs résultats. En effet, un tout autre placement (sans obstacles entre la télécommande et les modules) vous donnera de meilleures performances. Une fois bien placés, éteignez les modules de tir et laissez-les dans leur position et orientation actuelles. Répétez l'opération pour tous les modules supplémentaires, jusqu'à ce que toutes les positions de tir soient bonnes.

4. INSERER ET TESTER LES E-MATCHES / IGNITOR CLIPS

Le module de tir est équipé de 18 lignes séparées (aussi appelées cues) qui supportent chacune jusqu'à 10 inflamateurs (e-match) en série ou 4 inflamateurs en parallèle (e-match ou igniter clips).

Important ! Par défaut, le module de tir est configuré pour allumer des inflamateurs e-match avec une impulsion de 100ms (1/10 de seconde) pour chaque ligne. Vous pouvez cependant configurer le module de tir pour le passer à 2 secondes par ligne.

Mode e-match – Pour des impulsions de 100ms, pressez les boutons **SYNC** et **CH-** au même moment. "0.1" sera affiché rapidement sur l'écran des canaux.

Mode Igniter Clip – Pour des impulsions de 2s, pressez les boutons **SYNC** et **CH+** au même moment. "2.0" sera affiché rapidement sur l'écran des canaux.

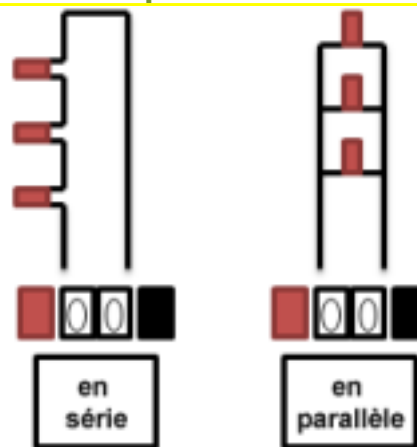
Vous pouvez configurer chaque module séparément et les utiliser indépendamment pendant votre feu. Par exemple, vous pouvez configurer deux modules pour des inflamateurs de type e-matches et un module pour des inflamateurs de type Igniter Clips.

Max. e-Matches / Igniter Clips par ligne (cue)

# Longueur de fil*	Max. en série	Max. en parallèle
50	10	4
100	9	3
250	8	3
500	6	2

*fil de diamètre 22

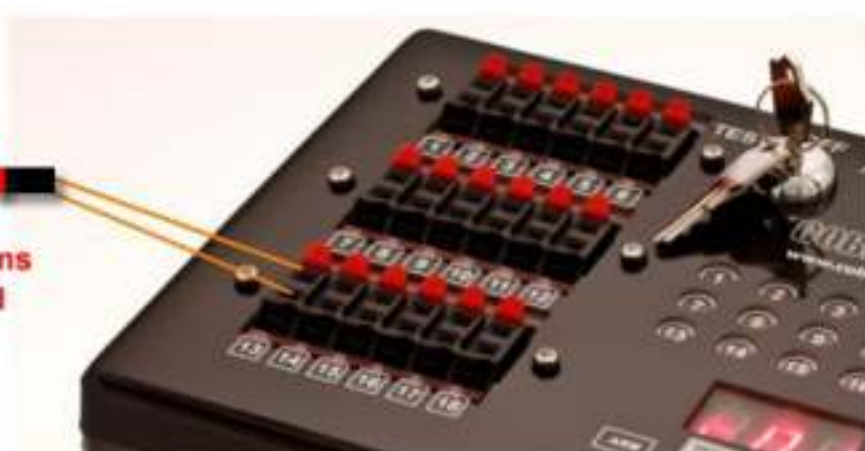
Branchements série contre parallèle



INSERER LES E-MATCHES / IGNITER CLIPS

Insérez les inflamateurs (e-matches ou igniter clips) dans les connecteurs en pliant l'extrémité des fils en deux. Pour faciliter l'opération, appuyez sur les languettes rouge et noire de chaque bornier. Enfin, tirez légèrement sur le fil pour vérifier que celui-ci est bien accroché au module. Les fils peuvent être placés indifféremment dans les borniers (rouge ou noir, il n'y a pas de polarité à respecter). **Pour éviter tout court-circuit entre les fils et être sûr d'avoir le meilleur branchement, pliez en deux la partie dénudé des fils avant de les insérer.**

Insérez l'inflamateur
ou le fil dans les
connecteurs rouges et
noirs. Nous recommandons
de plier l'extrémité du fil
avant de l'insérer.



TESTER LES E-MATCHES / IGNITER CLIPS

Le système COBRA18 vous permet de tester vos lignes depuis les modules de tir et depuis la télécommande.

- ≡ **Depuis le module de tir :** Pour tester les inflamateurs e-matches / igniter clips depuis un module de tir, pressez et maintenez le bouton **TEST** présent sur le module. Tant que ce bouton est pressé, les LEDs associées à chaque ligne s'allumeront en VERT si l'inflamateur e-match ou igniter clip est fonctionnel. Si la LED correspondante à la ligne n'est pas allumée, alors l'inflamateur e-match ou igniter clip est défectueux et doit être remplacé.



Pressez et maintenez enfoncé pour tester la continuité et afficher l'adresse du module

- ≡ **Depuis la télécommande :** Pour tester les inflamateurs e-match / igniter clips depuis la télécommande, pressez et relâchez le bouton **TEST** de la télécommande. Cela activera **TOUS** les modules de tir en mode **TEST**. Les LEDs affichées sur la télécommande représentent l'état des lignes du module, pour le canal sélectionné. Comme la télécommande peut être synchronisée à plusieurs modules de tir sur un seul et même canal et qu'une continuité partielle est possible, les LEDs vertes concernées clignoteront au lieu d'être fixes.

Pour déterminer quel module a une mauvaise continuité, vous pouvez presser le bouton **TEST** en boucle afin de vérifier la continuité de chaque module. Cette opération vous permettra également d'afficher en même temps l'adresse du module. Il est recommandé de presser le bouton **TEST** plusieurs fois de suite pour vérifier le module qui a une mauvaise continuité. Une fois trouvé, vous pouvez relever l'adresse du module et réparer la ligne concernée.

Note : la télécommande 18R2 conserve tous les tests de continuité en mémoire. Cela permet de vérifier la continuité pendant que l'utilisateur parcourt les différents canaux. Si la continuité d'un module change, une nouvelle

information est alors envoyée à la télécommande 18R2. A cet instant, la LED verte TEST clignotera jusqu'à ce que l'information soit à jour et que cette même LED devienne fixe. En observant que la LED verte de TEST (présente sur la télécommande) est fixe, vous saurez que la continuité est à jour et pleinement assurée.

5. DEFINIR LE CANAL DU MODULE DE TIR

Vous pouvez configurer le module de tir avec n'importe quel canal, en indiquant une valeur comprise entre 00 et 99. Vous pouvez contrôler n'importe quel module de tir depuis la télécommande en précisant sur celle-ci le canal sur lequel agir. Par exemple, pour créer un système de tir de 36 lignes, vous pouvez utiliser une télécommande et deux modules de tir. Configurez le premier module de tir avec le canal 00 et le second module de tir avec le canal 01 en pressant les boutons **CH +** et **CH -**.

Note : Les boutons CH + et CH - du module 18M sont sécurisés. Cette protection demande que vous pressiez en même temps CH + et CH - pendant une demi-seconde avant de changer le canal. Cela permet d'éviter de changer accidentellement le canal du module sur le terrain.



Pour tirer les 18 premières lignes (de 1 à 18 sur le canal 00), mettez le canal de la télécommande sur 00 et tirez les lignes en utilisant soit le tir manuel, soit le mode pas à pas (step) ou le tir séquentiel (voir [TIRER LES LIGNES](#)). Pour tirer les 18 autres lignes (de 1 à 18 sur le canal 01), mettez à présent la télécommande sur le canal 01 et tirez les lignes en choisissant une des trois méthodes de tir disponibles. Vous pouvez également utiliser le mode pas à pas (step) et le mode automatique (auto fire) indépendamment d'un canal à l'autre (voir [TIRER LES LIGNES](#)).

Pour tirer des lignes sur plusieurs modules en même temps, vous devez mettre plusieurs modules de tir sur le même canal. Par exemple, cela peut être utilisé pour tirer deux comètes à chaque extrémité d'une façade de feu ou pour tirer plusieurs compacts et dupliquer les effets du spectacle.

Dans cet exemple, on considère que l'artificier a 1 télécommande et 4 modules de tir étiquetés A, B C et D.

Quand la télécommande est sur le canal 1, l'artificier contrôle le module de tir A.

Quand la télécommande est sur le canal 2, l'artificier contrôle le module de tir B et C.

Quand la télécommande est sur le canal 3, l'artificier contrôle le module de tir D.

6. ARMEMENT DES MODULES DE TIR



ATTENTION!

Vous êtes sur le point de mettre votre module de tir en position TIR.

Votre système de tir sera **ACTIF**

Vous êtes maintenant prêt pour armer vos modules de tir et les mettre en position de tir.

1. Pour armer les modules de tir, tournez la clé sur la droite pour passer en position **ARM**.
2. Pour armer tous les modules de tir synchronisés depuis la télécommande, pressez le **bouton ARM/FIRE**.

Important ! Quand vous armez la télécommande, la LED rouge présente en dessous du bouton va clignoter pendant plusieurs secondes. L'écran supérieur affichera le nombre de modules de tir qui ont été armés durant l'opération. Si la LED rouge continue de clignoter et que le nombre de module de tir ne s'est pas affiché, alors un de vos modules a encore sa clé en position **TEST**.

Tous les modules de tir sont maintenant armés et prêts à faire feu !

Appuyez sur ARM
pour armer tous
les modules



7. MISE A FEU DES LIGNES

La télécommande a quatre fonctions de tir : **Manuel**, Pas à Pas (**step**), **Séquence** et **Scripts**, expliqués ci-après.

TIR EN MANUEL

Ce mode permet de tirer les lignes une à une, en pressant individuellement les boutons 1 à 18 de la télécommande. En appuyant sur un bouton, tous les modules configurés sur le même canal que la télécommande enverront une impulsion aux lignes correspondantes. Vous pouvez presser les boutons dans l'ordre que vous voulez.

Note : La dernière ligne tirée clignotera toujours.

TIR PAS À PAS (STEP)

Ce mode permet de tirer les lignes une à une, en pressant et en relâchant le bouton STEP. En pressant le bouton STEP pour la première fois, la ligne #1 est tirée. En le pressant à nouveau, la ligne #2 est tirée, etc. jusqu'à ce que la ligne 18 le soit également. Une fois les 18 lignes tirées, le numéro du canal sera automatiquement incrémenté de 1 et recommencera le tir à la ligne #1. Ce processus permet de continuer votre tir sur plusieurs canaux, sans aucun retard. Si vous éteignez et rallumez la télécommande, la séquence STEP sera remise à 0 et commencera de nouveau à la ligne #1.

TIR EN SÉQUENCE

Ce mode permet de tirer automatiquement les lignes, avec un délai précis entre chacune d'elles allant de 0.1 à 99 secondes. La séquence automatique peut être programmée pour toutes les lignes (1 à 18) ou pour une section précise comme 1 à 6 ou 7 à 12, etc. Vous pouvez aussi réaliser une séquence inverse en utilisant les lignes de 6 à 1 par exemple. Ici, la possibilité de définir un délai différent entre chaque ligne n'est pas pris en charge.

Note : Selon le moment où vous avez acheté votre télécommande 18R, le bouton SEQ pourra s'appeler **SEQ** ou **AUTO-FIRE**. Dans ce guide utilisateur, nous nous référerons donc au **bouton AUTO-FIRE/SEQ**.



Regardez cette fonction sur YouTube!

<http://www.youtube.com/watch?v=9AbLcLKBwp8>

Pour configurer un laps de temps sur la télécommande, cliquez sur les **boutons +** et **-** afin d'augmenter ou diminuer la temporisation de 0.1 seconde. Pour augmenter ou diminuer rapidement le laps de temps, maintenez le bouton **+** ou **-** pendant plus d'une seconde. Relâchez le bouton lorsque le laps de temps souhaité est atteint. L'écran 2 segments, présent en bas de la télécommande,

affichera le laps de temps actuel. Par exemple, 0.1 = 0,1 seconde, 5.5 = 5,5 secondes et 9.9 = 9,9 secondes.

Pour commencer une séquence de tir, suivre les instructions suivantes :

1. Pressez le **bouton AUTO-FIRE/SEQ** présent en bas à droite de la télécommande. La lettre "S" s'affichera sur l'écran des canaux, vous demandant de saisir la ligne de départ #.
2. Pressez la ligne de départ # (ex. 1) et "S01" s'affichera sur l'écran, vous montrant la ligne de départ.
3. Pressez la ligne de fin # (ex. 6) et "E06" s'affichera sur l'écran, vous informant que la séquence se terminera à la ligne 6.
4. Pressez le **bouton AUTO-FIRE/SEQ** une seconde fois pour démarrer la séquence. La séquence sera automatiquement mise à feu.

Note : A tout moment pendant les étapes 1 à 4, si vous voulez revenir au mode de tir manuel, pressez et relâchez simplement le bouton FIRE.

5. Pour continuer automatiquement une séquence entre les canaux, maintenez le **bouton AUTO-FIRE/SEQ** tout au long de la séquence. Si le bouton est toujours maintenu après la dernière ligne tirée, le canal sera automatiquement incrémenté ou décrémenté en fonction de la direction de la séquence et le nouvel enchainement débutera.

Important ! Pour stopper une séquence automatique, pressez et relâchez le **bouton AUTO-FIRE/SEQ** pendant l'exécution de la séquence. Cela arrêtera la séquence sur tous les modules de tir d'un même canal et affichera "StP" sur l'écran de la télécommande. Vous pouvez également arrêter d'urgence une séquence en passant la télécommande en mode TEST. Cette action mettra tous les modules de tir en mode TEST et cessera toute mise à feu.

FEU SCRIPTÉ

La COBRA 18R2 autorise les feux automatiques et semi-automatiques en permettant d'envoyer jusqu'à 100 scripts à la télécommande. Chaque script peut être assigné à une combinaison de lignes et de canaux. Pendant le tir, l'artificier peut tirer manuellement des lignes en même temps, sans interrompre le script en cours.

Pour plus d'information sur les scripts de mise à feu, merci de vous rendre sur www.cobrafiringsystems.com et cliquer sur [Support → User Guides](#).

8. VERSIONS

Pour un listing complet de toutes les versions logiciel, merci de visiter www.cobrafiringsystems.com et cliquer sur [Support → Software Versions & Upgrades](#).

COBRA 18R2

Créer et importer des scripts automatiques



Concevez tout type de spectacle à l'aide de ce logiciel de visualisations, leader sur son marché.



Utilisez Microsoft Excel ou tout autre éditeur de texte pour créer un simple fichier de scripts en secondes.

Foire aux questions

Après lecture de cette documentation, merci de vous référer à cette section pour d'autres notes importantes.

- Vous serez limité à 2 canaux en même temps, dans un laps de temps de 0.4 seconde, si votre 18R2 fonctionne avec les versions 2.1.0 ou 2.1.1 du *firmware*. Pour outre-passer cette limitation, vous devrez utiliser la version 3.0 du *firmware*. Celle-ci permet, **pour le premier script** du fichier csv, de lancer un nombre illimité de canaux. Tous les autres scripts dudit fichier seront limités à 2 canaux. Vous pouvez en apprendre plus au sujet des [mises à jour système](#) sur notre site Internet.
- Quand vous exportez des scripts depuis Finale Pro, le timing (temps du script) commence lorsque la première ligne est tirée. Par conséquent, si vous voulez que votre script démarre en même temps que votre musique, nous vous suggérons d'ajouter une ligne factice avec un timing à 0 dans votre spectacle (par exemple, canal 99, ligne 1). Vous pouvez aussi laisser Final Pro assigner une ligne et ne pas la brancher lorsque vous câblerez votre spectacle.
- Il peut arriver que des clés USB ne soient pas reconnues par la 18R2. Si votre clé n'est pas compatible (aucune LED ne s'allume en cercle), nous vous suggérons d'essayer une clé avec une capacité de stockage plus petite, comme 1 ou 2Go. L'enseigne Walmart vend des clés USB de marque Sandisk avec de petites capacités mémoires qui fonctionnent parfaitement. Enfin, dans certains cas, vous aurez besoin de redémarrer votre 18R2 pour que votre clé USB soit reconnue.
- Attention, si lorsque vous allumez votre 18R2 vous pressez n'importe quel bouton de la télécommande, le code d'erreur Er3 s'affichera à l'écran. Il s'agit d'un contrôle préventif afin de s'assurer qu'aucune touche du clavier n'est bloquée et qu'aucun court circuit n'est présent (celui-ci pourrait provoquer des actions non désirées).
- Vous pouvez supprimer tous les scripts de la télécommande en important un fichier csv avec le mot "end" de noté sur la première ligne. Vous pouvez aussi presser et maintenir les boutons TEST et SYNC en même temps pendant 10 secondes pour les supprimer. Une fois l'opération terminée, "00" sera affiché sur l'écran supérieur. Une fois effacés, redémarrez la 18R2.
- Lorsque vous sauvegardez le fichier de script COBRA sur une clé USB, assurez-vous que le nom du fichier soit bien cobra.csv. Aucun autre nom ne sera reconnu par la télécommande. Lorsque vous "Enregistrer sous" avec Excel, choisissez la séparation des données avec une virgule (CSV) et entrez le nom "cobra" sans les guillemets. L'extension .csv sera ajoutée pour vous automatiquement.

Présentation

La télécommande COBRA 18R2 permet d'enregistrer un maximum de 100 scripts. Plus précisément, il s'agit de séquences de mise à feu automatiques. Pour être déclenché manuellement par l'utilisateur, chaque script est assigné à une combinaison d'un bouton et d'un canal. Les lignes suivantes décrivent les fonctions de base disponibles. L'ensemble de ces fonctions seront détaillées dans la suite de ce document.

- Importez jusqu'à 100 scripts uniques, avec un maximum de 1000 événements pour l'ensemble des scripts,
- Tirez des événements avec une précision de 1/10ème de seconde,
- Le canal change automatiquement entre les événements des différents canaux,
- Tirez plusieurs lignes en même temps,
- Tirez jusqu'à deux canaux en même temps en 0,4 seconde,
- Changez manuellement le canal et tirez des lignes pendant l'exécution des scripts.

Note : Lors de l'exécution du script, la 18R2 tire toutes les lignes en temps réel. Cobra utilise une technologie propriétaire qui envoie deux signaux croisés 1-18 à travers deux canaux, afin de conserver une fiabilité de 1/10ème de seconde. Cette même technologie permet également le tir de lignes pendant l'exécution de scripts.

Besoins matériels et logiciel

Pour créer et exécuter des scripts sur la télécommande 18R2, vous aurez besoin des éléments suivants :

- Télécommande COBRA 18R2
- Clé USB



Note : Disponible dans les magasins d'informatique (ex. www.amazon.com/dp/B001XURP7W). Une capacité de stockage inférieure à 2 Go est plus que suffisante.

- PC ou Mac avec Microsoft Excel
- COBRA Wireless Re-programming Device (requis seulement si vous mettez à jour d'anciens systèmes)

Note : la clé de re-programmation n'est requise que si votre système actuel tourne avec le logiciel de la télécommande 18R. Si tel est le cas, vous devrez mettre à jour votre logiciel vers la nouvelle version 2.0 afin de faire fonctionner la 18R et la 18R2 avec n'importe quel module.

Comment ça marche ?

La télécommande 18R2 a un port USB placé sur son côté droit. Une fois votre script créé (voir *Créer un fichier script d'exemple* ci-après), enregistrez-le sur votre clé USB et connectez la clé dans la 18R2. Celle-ci reconnaîtra et stockera le fichier dans sa mémoire interne. Vous pourrez alors retirer la clé USB et utiliser la télécommande 18R2 sans avoir besoin d'être relié à un ordinateur ou à votre clé USB. Même si vous éteignez ou remplacez les piles de la télécommande, le fichier sera toujours stocké sur la 18R2.

1. Créez un fichier.csv en utilisant Microsoft Excel ou Finale Fireworks (voir “créer un fichier script d'exemple” ci-après)
2. Sauvegardez le fichier .csv sur votre clé USB.
3. Connectez votre clé USB dans la 18R2 pour importer votre script.
4. Si l'importation ne s'effectue pas correctement, les erreurs seront affichées successivement sur l'écran de la 18R2. Corrigez les erreurs indiquées en répétant les étapes 1 et 2 décrites ci-dessus. Si aucune erreur n'est affichée, vous avez fini et êtes maintenant prêt à exécuter vos scripts. La 18R2 affichera toutes ses LEDs en vert si le script a été chargé avec succès et toutes ses LEDs en rouge si l'importation a échoué.
5. Retirez la clé USB. Vous êtes maintenant prêt pour votre spectacle.

Créer un fichier script d'exemple

COBRA vous donne deux options pour créer votre fichier de scripts. Si vous projetez d'utiliser le logiciel Finale Fireworks, nous vous recommandons de lire « *Option 1 Microsoft Excel / Editeur de texte* » afin de comprendre les bases d'un fichier au format .csv.



Option 1 Microsoft Excel / Editeur de texte : Utilisez un logiciel de tableur connu, comme Microsoft Excel, ou un éditeur de texte brut tel que Notepad afin de créer et enregistrer un fichier que vous importerez dans votre télécommande 18R2. Voir ci-dessous pour plus de détails.

Pour comprendre le format de données utilisé par la 18R2, nous allons créer un script d'exemple simple à l'aide du logiciel Microsoft Excel. Ce script, configuré sur le canal 01, se compose de six lignes #1-6 séquencées avec un délai de 0.1 secondes. Pour lancer le script, l'utilisateur doit configurer sa télécommande 18R2 sur le canal 01 et presser le numéro de ligne #1. Dès lors, les lignes #1-6 seront automatiquement tirées. Cette séquence est expliquée ci-dessous.

	A	B	C	D
1	#Trigger Channel	#Trigger Button	#Confirmation Button	#Return Channel
2	1	1		1
3	#Event Time	#Channel	#Cue	#Description
4	0:00:00.1s		1	1 Blue mine
5	0:00:00.2s		1	2 Blue mine
6	0:00:00.3s		1	3 Blue mine
7	0:00:00.4s		1	4 Blue mine
8	0:00:00.5s		1	5 Blue mine
9	0:00:00.6s		1	6 Red comet

Lignes d'en-tête

La ligne d'en-tête définit le bouton à appuyer pour démarrer le spectacle. Vous pouvez définir un second bouton de confirmation (optionnel), un canal et un canal de retour. Ces paramètres seront décrits ci-dessous.

	A	B	C	D
1	#Trigger Channel	#Trigger Button	#Confirmation Button	#Return Channel
2	1	1		1
3	#Event Time	#Channel	#Cue	#Description
4	0:00:00.1s		1	1 Blue mine
5	0:00:00.2s		1	2 Blue mine
6	0:00:00.3s		1	3 Blue mine
7	0:00:00.4s		1	4 Blue mine
8	0:00:00.5s		1	5 Blue mine
9	0:00:00.6s		1	6 Red comet

header row

*header row = ligne d'en-tête

- **Trigger Channel / Canal de déclenchement** (*optionnel*) – En spécifiant un canal, le script ne s'exécutera que si l'utilisateur configure sa télécommande 18R2 avec le même canal. Si aucun canal n'est spécifié, le script sera exécuté sur tous les canaux.
- **Trigger Button / Bouton de déclenchement** – Il s'agit du bouton sur lequel vous appuierez pour déclencher le script. Les valeurs autorisées sont 1 à 18, AUTO-FIRE et STEP. Si un bouton de confirmation est défini (voir ci-après), l'utilisateur devra dans un premier temps appuyer sur le bouton de déclenchement puis sur le bouton de confirmation pour ordonner l'exécution du script.
- **Confirmation Button / Bouton de confirmation** (*optionnel*) – 2nd bouton, optionnel, sur lequel l'utilisateur doit appuyer pour lancer le script. Les valeurs autorisées sont 1 à 18, AUTO-FIRE et STEP. Si aucun bouton de confirmation n'est spécifié, le script sera exécuté quand le bouton de déclenchement sera appuyé.
- **Return Channel / Canal de retour** (*optionnel*) – En spécifiant un canal de retour, la 18R2 changera automatiquement son canal lorsque le script exécuté sera terminé. Si aucune valeur n'est spécifiée, le canal restera le même que celui du dernier événement.

Sur notre script d'exemple, la ligne d'en-tête est configurée comme suit : nous avons assigné la ligne #1 sur le canal 01 mais avec aucun bouton de confirmation. Lorsque l'utilisateur pressera la ligne #1 sur le canal 01, le script sera exécuté.

Corps du document

Le corps du document définit chaque événement exécuté par le script. Chaque événement contient un temps d'événement (timing), un canal (optionnel) et une ligne. Ces paramètres sont expliqués ci-après.

	A	B	C	D
1	#Trigger Channel	#Trigger Button	#Confirmation Button	#Return Channel
2	1	1		1
3	#Event Time	#Channel	#Cue	#Description
4	0:00:00.1s		1	1 Blue mine
5	0:00:00.2s		1	2 Blue mine
6	0:00:00.3s		1	3 Blue mine
7	0:00:00.4s		1	4 Blue mine
8	0:00:00.5s		1	5 Blue mine
9	0:00:00.6s		1	6 Red comet

main body

**main body = corps du document*

- **Event Time / Temps événement** - Le temps exact où votre événement sera exécuté. Le temps est défini comme suit : hh:mm:ss.[0-9] où hh sont les heures (ex. 00 est 0h), mm sont les minutes (ex. 01 est 1m), ss sont les secondes (ex. 01 est 1s), et [0-9] représentent les 1/10^{ème} de seconde. Le chronomètre (timing) démarre lorsque l'utilisateur presse le bouton. Par conséquent, si vous souhaitez que le premier événement se produise instantanément, vous devrez commencer votre temporisation à 00:00:00.0.

La mise en forme est assez flexible et ne nécessite pas d'écrire toutes les valeurs. Par exemple, pour 1.5s vous pouvez indiquer 1.5. Vous n'avez pas besoin d'entrer toute la chaîne de caractère suivante "00:00:01.5".

Voici quelques exemples de temps d'évènement (timing) :

- 1.5 secondes - 1.5
- 30 secondes - 30.0
- 1 minute et 30 secondes - 1:30.0
- 5 minutes, 12.2 secondes - 05:12.2
- 1 heure, 10 minutes et 1.3 secondes - 01:10:01.3

Note : Vous devez toujours spécifier les temps en décimal, au 1/10ème de seconde. Par exemple, 1s ne peut s'écrire 1 mais doit être écrit 1.0. Les valeurs négatives ne sont pas acceptées.

- **Channel / Canal** (*optionnel*) – Le canal sur lequel l'évènement doit avoir lieu. Si le canal n'est pas spécifié, le canal noté dans l'en-tête du script sera utilisé.
- **Cue / Ligne** – La ligne # à tirer.
- **Description** (*optionnel*) – Une description facultative (par exemple : Bombe bleue).

Dans notre exemple, nous avons 6 actions séparées : une pour chaque ligne #1-6 avec un délai de 0.1s entre chaque.

Fichier brut

Voici un exemple de fichier brut.

```
#Canal de déclenchement,#Bouton de déclenchement,#Bouton de confirmation,#Canal de retour
1,1,,1
#Temps évènement,#Canal,#Ligne,#Description
0:00:00.1s,1,1,Bombe bleue
0:00:00.2s,1,2,Bombe bleue
0:00:00.3s,1,3,Bombe bleue
0:00:00.4s,1,4,Bombe bleue
0:00:00.5s,1,5,Bombe bleue
0:00:00.6s,1,6,Comète rouge
```

Note : Les lignes qui commencent par le symbole # ne sont pas nécessaires. Vous pouvez ajouter manuellement des lignes de commentaire dans le fichier en les commençant par le symbole #.

Script Pas à Pas (STEP)

Contrairement aux feux automatiques - basés sur le temps (timing) -, les scripts STEP permettent de définir des évènements nécessitant des déclenchements par l'utilisateur (bouton STEP). Les scripts STEP sont plutôt populaires pour les spectacles sans musique car ils permettent d'assigner différents modules avec différents canaux. Vous êtes beaucoup moins limité qu'avec la configuration classique où il y a "canal 1 ligne 1, puis canal 1 ligne 2, puis canal 1 ligne 3", etc. Avec cette solution, vous pouvez tirer comme ceci "canal 1 ligne 1, puis canal 3 ligne 1, puis canal 2 ligne 4", etc. En prédéfinissant l'ordre des tirs avec un script STEP, vous n'avez pas besoin de regarder votre télécommande ou changer manuellement les canaux pendant votre spectacle. De plus, vous pouvez tirer plusieurs canaux en même temps mais aussi ajouter des temps d'évènements (timing) à votre script STEP.

Voir ci-après pour plusieurs exemples :

Exemple 1 : Script STEP simple, sans temps d'évènement

```
#Canal de déclenchement,#Bouton de déclenchement,#Bouton de confirmation,#Canal de retour  
1,1,,1  
#Temps évènement,#Canal,#Ligne,#Description  
STEP,1,1,Bombe bleue  
STEP,2,1,Bombe bleue  
STEP,3,1,Bombe bleue  
STEP,1,2,Bombe bleue  
STEP,2,2,Bombe bleue  
STEP,3,3,Comète rouge
```

Exemple 2 : Script STEP simple, avec tir sur plusieurs canaux en même temps

Note : Les lignes 2 des canaux 1, 2 et 3 seront tirées en même temps.

```
#Canal de déclenchement,#Bouton de déclenchement,#Bouton de confirmation,#Canal de retour  
1,1,,1  
#Temps évènement,#Canal,#Ligne,#Description  
STEP,1,1,Bombe bleue  
STEP,2,1,Bombe bleue  
STEP,3,1,Bombe bleue  
STEP,1,2,Bombe bleue  
00:00:0.0s,2,2,Bombe bleue  
00:00:0.0s,3,2,Comète rouge
```

Exemple 3 : Script STEP simple, avec des temps d'évènements intégrés

Note : Tir de la ligne 2 sur le canal 1, suivi par la ligne 2 du canal 2 et la ligne 2 du canal 3, avec un délai de une seconde entre chaque.

```
#Canal de déclenchement,#Bouton de déclenchement,#Bouton de confirmation,#Canal de retour  
1,1,,1  
#Temps évènement,#Canal,#Ligne,#Description  
STEP,1,1,Bombe bleue  
STEP,2,1,Bombe bleue  
STEP,3,1,Bombe bleue  
STEP,1,2,Bombe bleue  
00:00:1.0s,2,2,Bombe bleue  
00:00:2.0s,3,2,Comète rouge
```

Exemple 4 : Script STEP simple, avec des temps d'évènements intégrés

Note : Tir de la ligne 2 sur le canal 1, suivi par la ligne 2 sur le canal 2 et de la ligne 2 sur le canal 3, avec un délai de une seconde entre chaque. Ensuite, la commande STEP lancera la ligne 4 sur les canaux 1, puis 2, puis 3, suivi par une autre petite séquence. Notez que le temps est remis à zéro 00:00:0.0s lorsque le second temps d'évènement démarre. Si vous voulez tirer un évènement en même temps que l'évènement précédent, utilisez le timing suivant : 00:00:0.0s.

#Canal de déclenchement,#Bouton de déclenchement,#Bouton de confirmation,#Canal de retour

1,1,,1

#Temps évènement,#Canal,#Ligne,#Description

STEP,1,1,Bombe bleue

STEP,2,1,Bombe bleue

STEP,3,1,Bombe bleue

STEP,1,2,Bombe bleue

00:00:1.0s,2,2,Bombe bleue

00:00:2.0s,3,3,Comète rouge

STEP,1,4,Bombe bleue

STEP,2,4,Bombe bleue

STEP,3,4,Bombe bleue

00:00:1.0s,1,5,Bombe bleue

00:00:2.0s,2,5,Bombe bleue

00:00:3.0s,3,5,Comète rouge

Plusieurs scripts dans un seul fichier

La COBRA18R permet d'insérer plusieurs scripts dans un seul et même fichier csv. Cela permet d'exécuter plusieurs scripts à tout moment pendant un spectacle, en pressant différents boutons sur différents canaux.

Note : Bien que la 18R2 supporte plusieurs scripts, vous ne pourrez exécuter qu'un script à la fois. Vous pouvez toutefois tirer des lignes manuellement pendant l'exécution d'un script. Le tir avec « canaux illimités », introduit avec la mise à jour 3.0, ne fonctionne que pour le premier script. Tous les scripts suivants indiqueront l'erreur #22 (pas plus de 2 canaux en même temps sur une période de 0,4 seconde). Voir les codes d'erreur à la fin de cette documentation pour plus d'informations.

Pour charger plusieurs scripts, ajoutez simplement une nouvelle ligne d'en-tête et le nouveau corps du document à la suite de votre dernier script. L'exemple suivant montre deux scripts dans un seul fichier. Le premier script est exécuté en pressant la ligne #1 sur le canal 01. Le second script est exécuté en pressant la ligne #2 sur le canal 01.

	A	B	C	D
1	#Trigger Channel	#Trigger Button	#Confirmation Button	#Return Channel
2	1	1		1
3	#Event Time	#Channel	#Cue	#Description
4	0:00:00.1s	1		1 Blue mine
5	0:00:00.2s	1		2 Blue mine
6	0:00:00.3s	1		3 Blue mine
7	0:00:00.4s	1		4 Blue mine
8	0:00:00.5s	1		5 Blue mine
9	0:00:00.6s	1		6 Red comet
10	#Trigger Channel	#Trigger Button	#Confirmation Button	#Return Channel
11	1	2		1
12	#Event Time	#Channel	#Cue	#Description
13	0:00:00.1s	1		1 Blue mine
14	0:00:00.2s	1		2 Red comet
15	0:00:00.3s	2		1 Blue mine
16	0:00:00.4s	2		2 Red comet
17	0:00:00.5s	3		1 Blue mine
18	0:00:00.6s	4		2 Red comet

**First script
Ch. 1, Cue 1**

**First script
Ch. 1, Cue 2**

Option 2 Finale Fireworks : Finale Pro (www.finalefireworks.com) est un logiciel professionnel de visualisation permettant de créer des simulations de feux d'artifice avec ou sans musique. Lorsque vous avez créé votre spectacle avec Finale Pro, vous pouvez choisir de l'exporter au format (.csv) demandé par votre COBRA 18R2. Voir <http://www.finalefireworks.com/features/exporttocobra> pour plus d'informations.



Lorsque vous utilisez Finale, nous pouvons vous fournir des “choses importantes à savoir”, conseils et suggestions des utilisateurs. Vous pouvez contacter Finale à l'adresse service@finalefireworks.com pour toute question au sujet des plans ou des fonctions additionnelles disponibles dans l'édition Business du logiciel.

- Configurez votre système de tir par défaut depuis File > Preferences > Default Firing Systems > Cobra 18R2.
- Configurez le système de tir de votre spectacle depuis Show > Set Firing Systems > COBRA 18R2.
- Si vous avez installé Finale Fireworks avant 2013, assurez-vous de télécharger la version la plus récente de Finale depuis le site Internet Finale Fireworks, partie [News and Announcements](#). Cliquez simplement sur la dernière version et installez-la.
- Si vous utilisez la version 2.1.1 du *firmware* ou inférieure, il y a une limitation de tir de 2 canaux par période de 0,4s. Pour outre-passer cette restriction et obtenir le même rendu qu'avec Finale et COBRA, nous vous invitons à mettre à jour vos systèmes avec la version 3.0+ du *firmware*. Celle-ci enlève la limitation de 2 canaux et vous permet de profiter pleinement de l'adressage automatique de Finale.
- Lorsque vous exportez un script depuis Finale, assurez-vous de nommer le fichier en “cobra”, sans les guillemets. Choisissez également “COBRA 18R2” pour que votre script commence à 0.0s. Si vous choisissez “COBRA 18R2 Semi Automatic”, le script commencera à la première ligne, ce qui entraînera un défaut

d'alignement entre votre script et le fichier audio. Le mode "Semi Automatique" est seulement applicable si vous utilisez des pistes. Voir ci après.

- Par défaut, Finale exporte votre spectacle en commençant par le canal 00 et la ligne 01, sans bouton de confirmation.
- Finale Pro prend en charge "Tracks" (pistes) qui vous permet de diviser votre spectacle en plusieurs sections. Par exemple, si votre feu n'est pas musical, vous pouvez diviser votre spectacle en plusieurs sections que vous lancerez manuellement et avec un bouton différent. Pour utiliser les pistes, il vous suffit d'entrer la valeur "Trk" pour chaque événement dans la vue de tir (Firing View, <ctrl> + F). Vous pouvez commencer avec la piste 1, puis la piste 2, etc. Lors de l'exportation, Finale attribuera la première piste sur le canal 00, ligne 01 suivie par canal 00, ligne 02, suivie par la canal 00, ligne 03, etc. Bien que la 18R2 prenne en charge jusqu'à 100 scripts individuels, un maximum de 18 pistes sont gérées lors de l'exportation de Finale Pro à la 18R2.
- Finale fourni de précieux documents depuis File > Print report. Si vous prévoyez d'utiliser les pistes, nous vous conseillons d'imprimer la feuille de lignes de la séquence car celle-ci comprend une section pour chaque piste.

Importer un script dans votre COBRA 18R2

Maintenant que votre script est prêt, vous pouvez importer votre fichier dans votre COBRA 18R2.

Avant de commencer, assurez-vous d'avoir effectué les étapes suivantes :

- Lorsque vous enregistrerez votre fichier Excel, assurez-vous de le sauvegarder comme un fichier csv nommé **cobra.csv**, avec séparateur virgule. La télécommande 18R2 ne reconnaîtra que le fichier avec un nom exact.
- Sauvegardez le fichier sur une clé USB. Ne l'enregistrez pas dans un répertoire / dossier, déplacez juste le fichier à la racine de votre clé USB. Voir ci-après.

Note : Nous vous recommandons de sauvegarder une copie de vos scripts sur votre ordinateur. Lorsque vous êtes prêt à charger le fichier dans la COBRA 18R2, renommez simplement le fichier en cobra.csv et sauvegardez-le sur la clé USB.



Vous êtes maintenant prêt à charger votre script dans la COBRA 18R2. Pour cela, connectez simplement la clé USB dans la 18R2. Si il n'y a pas d'erreur, les 18 LEDs des lignes s'allumeront en vert. Si des erreurs sont présentes dans votre fichier, les LEDs des lignes s'allumeront en rouge et les codes d'erreur / numéros de ligne seront affichés successivement.

Par exemple, Er 21 suivi de 110 veut dire code d'erreur 21 à la ligne 110.

Si vous voyez Er4 s'afficher sur la télécommande, c'est qu'il vous manque le mot "end" sur la dernière ligne de votre fichier.

Le tableau suivant liste toutes les erreurs possibles :

Code d'erreur	Description	Résolution
01	Le fichier COBRA.CSV n'a pas été trouvé	Assurez-vous que le nom du fichier est bien cobra.csv. Parfois, avec Microsoft Windows, le nom du fichier apparait en cobra, sans son extension CSV. Si vous voyez "cobra.csv", changez le simplement en "cobra" et vous aurez alors résolu votre problème.
02	Erreur d'effacement mémoire, contactez COBRA : info@cobrafiringsystems.com .	Il y a probablement un problème de mémoire avec le flash de la 18R2. Contactez Scott Smith par email info@cobrafiringsystems.com ou au 001 518-858-1082.
03	Nombre maximum de scripts atteint (la limite actuelle est de 100).	Réduire le nombre de scripts dans votre fichier pour descendre à 100.
04	Les lignes d'en-tête ont été trouvées mais sans évènements	Soit supprimer la ligne de script qui ne contient aucun événement ou ajouter des événements au script.
05	Des événement ont été trouvés mais sans les lignes d'en-tête	Soit supprimer la ligne de script qui ne contient aucun événement ou ajouter des événements au script.
06	Nombre maximum d'évènements atteint pour un script (1000).	Réduire le nombre d'évènement dans votre fichier pour descendre à 1000.
07	Le format de la ligne d'évènement est invalide (se compose de trois ou quatre colonnes, soit deux virgules)	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
08	Format temps de l'évènement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.

09	Format heure de l'évènement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
10	Format minute de l'évènement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
11	Format seconde de l'évènement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
12	Format du canal invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
13	Le canal de retour indiqué dans l'en-tête du script est invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
14	Le bouton de déclenchement de l'en-tête du script ou le canal de l'évènement ne sont pas corrects	Le numéro du canal doit être compris entre 0 (mini) et 99 (maxi).
15	Le canal de retour indiqué dans l'en-tête du script n'est pas correct	Le numéro du canal de retour doit être compris entre 0 (mini) et 99 (maxi).
16	Format de ligne invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
17	Un numéro de ligne est incorrect	Le numéro de la ligne (cue) doit être compris entre 1 et 18.
18	Il manque le bouton de déclenchement dans l'en-tête du script.	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
19	Le format du bouton de déclenchement dans l'en-tête du script est invalide.	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
20	Le format du bouton de confirmation dans l'en-tête du script est invalide.	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
21	Un événement du script est hors de portée	L'évènement se produit plus tôt qu'un événement défini précédemment. Toutes les lignes d'événements du fichier doivent suivre un ordre chronologique.

22	Il y a plus de trois changements de canal en 0.4s	Vous avez essayé d'allumer plus de deux canaux en 0,4s. Vous devez ajouter un peu de délais entre vos évènements, cela est nécessaire. Note : Si vous utilisez la version 2.1.1 ou inférieure, il y a une limitation de tir de 2 canaux par période de 0,4s. Pour outrepasser cette restriction et obtenir le même rendu qu'avec Finale et COBRA, nous vous invitons à mettre à jour vos systèmes avec la version 3.0+ firmware. Cela retire la limitation de 2 canaux et vous permet de profiter pleinement de l'adressage automatique de Finale.
23	La cellule description de l'évènement est invalide	La ligne description de l'évènement contient trop de caractères (max. 540) ou de virgules (max 10).
24	Trop de colonnes dans votre ligne d'évènement	Votre ligne d'évènement contient trop de colonnes (max 20). Ceci est dû au trop grand nombre de virgules dans votre cellule description de l'évènement.

Informations additionnelles

- Les scripts sont importés en respectant l'ordre défini dans le fichier csv. Si plusieurs scripts sont exécutés par le même bouton, le premier script sauvegardé sera exécuté et tous les autres scripts seront ignorés. Par exemple, si vous avez un script A avec un bouton de déclenchement ligne #1 sur le canal 01 et que vous avez un script B avec un bouton de déclenchement ligne 1# mais pas de canal, lorsque l'utilisateur appuiera sur la ligne #1 du canal 01, le script A sera exécuté car il était en premier dans le script et ce même si le script B satisfait tous les critères.
- Si un script a un bouton de déclenchement et un bouton de confirmation, l'utilisateur peut appuyer sur les deux boutons en même temps pour l'exécuter. L'utilisateur n'a pas besoin de presser et relâcher le bouton de déclenchement avant d'appuyer sur le bouton de confirmation.
- La 18R2 permet de tirer manuellement des lignes pendant l'exécution d'un script. Toutefois, si vous tirez manuellement des lignes alors qu'un tir d'une ligne est programmé en même temps, il est possible que la commande de tir manuelle ne soit pas envoyée. Par conséquent, ceci peut réduire la fiabilité des lignes tirées manuellement lorsqu'un script est exécuté.

COBRA

Audio Box

Guide utilisateur

Qu'est-ce que l'Audio Box ?

La valise COBRA Audio Box est un lecteur MP3 qui fonctionne sans fil et qui permet de lire et de synchroniser la musique avec les feux d'artifice. Il suffit de connecter sa valise Audio Box à un système son puis de presser un simple bouton pour lancer le spectacle depuis la télécommande 18R2. Pendant toute la durée du script, la musique reste synchronisée.

Merci de lire ce document pour vous assurer de bien comprendre comment utiliser la valise Audio Box avec le système COBRA.

Effectuez les opérations suivantes avant d'utiliser votre COBRA Audio Box :

1. Assurez-vous que votre système fonctionne, au minimum, en version 3.0.1 (voir <http://www.cobrafiringsystems.com/release>). Pour mettre à jour votre système COBRA, vous aurez besoin du Re-programmer. Les instructions sont notées dans le manuel d'utilisation du Re-programmer.

2. Préparez votre fichier audio MP3 (voir Annexe - *Préparer un fichier MP3 à la fin de ce document*)

Comment fonctionne l'Audio Box ?

1. Pour synchroniser l'Audio Box avec la 18R2, pressez et maintenez les boutons SYNC enfoncés sur l'Audio Box et sur la 18R2 en même temps. La LED SYNC clignotera plusieurs fois sur l'Audio Box et la 18R2 indiquera que la synchronisation est réussie. De plus, la 18R2 affichera la lettre « P » sur son écran. Une fois l'opération réalisée, re-démarrez la 18R2.

Note : La 18R2 compte l'Audio Box comme un module supplémentaire lorsqu'elle affiche le nombre de modules synchronisés.

Note : Pour certains utilisateurs COBRA, le processus de synchronisation est différent entre la version 3.0.3 et la version 3.1+. La différence est que chaque unité a besoin d'avoir le bouton SYNC enfoncé pendant 2 à 3 secondes afin de mettre l'appareil en mode « programme ». Lorsque l'Audio Box est dans ce mode, la LED SYNC reste allumée. Pour la 18R2, la lettre « P » est affichée. Lorsque le processus de synchronisation est terminé, la 18R2 a besoin de redémarrer pour confirmer sa synchronisation. De plus, lorsque la 18R2 est en mode "programme", elle ne requiert qu'une seconde pour se synchroniser à un autre appareil lui aussi en mode "programme". Nous avons accéléré le temps de synchronisation car certains utilisateurs ont beaucoup d'unités à ajouter rapidement.

2. Sauvegardez votre fichier MP3 sur une clé USB en l'appelant **audiobox.mp3**. Attention, il ne faut pas le sauvegarder dans un dossier mais à la racine de la clé. Le nom du fichier doit toujours être **audiobox.mp3**. De plus, assurez-vous de bien formater votre fichier MP3 (voir Annexe - *Préparer un fichier MP3 à la fin de ce document*).

3. Dans votre fichier de script cobra.csv, vous devez ajouter un cinquième argument sur la ligne d'en-tête afin d'indiquer que l'Audio Box doit jouer votre musique. Avec Excel, cela ressemble à ceci : (vous pouvez également utiliser le fichier d'exemple cobra.csv comme référence, voir 18R2 – Exemples de scripts)

Note : Si vous créez vos scripts avec le logiciel COBRA Show Creator, cet argument est automatiquement ajouté. Vous pouvez passer cette étape et aller directement à l'étape 4.

	A	B	C	D	E
1	#Trigger Channel	Trigger Button	Confirmation Button	Return Channel	
2	1	1	1	1	
3	#Event Time	Channel	Cue	Description	
4	00:00:1.0s	1	1	1 Comet	1 audiobox
5	00:00:2.0s	1	1	1 Mine	1 audiobox
6	end				

4. Sauvegardez votre fichier cobra.csv sur une clé USB et insérez là dans votre 18R2. Le script sera chargé avec succès et toutes les LEDs vertes seront allumées.
5. Insérez la clé USB dans l'Audio Box. Cette étape peut être effectuée avant ou après que l'Audio Box soit allumée. Si vous retirez la clé USB lorsque l'Audio Box est allumée, celle-ci redémarrera automatiquement. C'est normal.

Note : Si la LED d'alimentation (power) clignote, éteignez l'Audio Box et attendez 5 secondes avant de l'allumer à nouveau. Si la LED continue de clignoter, envoyez un email à ssmith@cobrafiringsystems.com pour de l'assistance.

6. Connectez l'Audio Box a autant de systèmes sons que vous le souhaitez, en utilisant la prise casque, RCA et / ou jack 3.5 (1/4"). Les deux prises casques permettent d'obtenir un son stéréo (droite et gauche, L / R).
7. Pressez et relâchez le bouton Audio TEST pour lire le fichier audio et vérifier que vos niveaux sont bons. Vous pouvez utiliser le bouton de volume pour ajuster la puissance et obtenir la meilleure qualité possible avec votre système son. Nous suggérons un volume réglé à 70% sur l'Audio Box. Pour arrêter la lecture du fichier audio, pressez et relâchez le bouton Audio TEST une nouvelle fois.

Si vous pressez et maintenez le bouton Audio TEST, la musique sera jouée tant que le bouton reste enfoncé. Lorsque vous le relâchez, la bande son s'arrêtera.

8. Pour tester la force du signal de l'Audio Box, pressez et relâchez le bouton SYNC lorsque la 18R2 est en mode test et réglée sur le canal 99. L'Audio Box reportera toujours sa force de signal sur le canal 99.

Note : Si vous avez disposez de plusieurs Audio Box, vous pouvez répéter cette opération (presser et relâcher le bouton SYNC) afin de voir la force du signal de chaque Audio Box. Après avoir relâché le bouton SYNC, la force du signal apparaîtra et il sera suivi de l'adresse de l'Audio Box. Lorsque vous synchronisé pour la première fois l'Audio Box à votre 18R2, nous vous suggérons de noter l'adresse de l'appareil sur la valise (à l'aide d'un ruban adhésif par exemple). Cela vous permettra de vérifier facilement toutes les Audio Box.

Par exemple, si vous avez 5 modules et 1 Audio Box, vous verrez "6" appareils connectés à votre 18R2, tant en mode TEST qu'en mode ARM. Assurez-vous que cette valeur soit juste.

9. Lancez le script depuis votre 18R2. L'Audio Box commencera alors à jouer la musique contenue sur la clé USB. En pressant le bouton ARM, vous pourrez mettre en pause ou reprendre votre spectacle. L'Audio Box reprendra elle aussi sa séquence au bon moment. Si vous éteignez puis allumez de nouveau l'Audio Box pendant que la 18R2 exécute un script, celle-ci se synchronisera automatiquement sur la bonne séquence.

Note : Si le son saute, merci de vérifier votre fichier MP3 (voir Annexe - *Préparer un fichier MP3 à la fin de ce document*).

10. Et c'est tout ! Amusez-vous bien et assurez-vous de lire la section **Dépannage / problèmes connus** ci-dessous.

MERCI DE LIRE CES INFORMATIONS / DÉPANNAGE

- L'Audio Box a une durée de fonctionnement de 2 heures environ. Il n'y a pas de mode veille. Nous vous conseillons d'utiliser des piles AA neuves pour chaque spectacle. Nous envisageons d'implémenter un mode veille prochainement. Assurez-vous d'utiliser seulement des piles de marques Duracell ou Energizer. Si vous utilisez des piles rechargeables, merci de choisir des batteries de type lithium ou haute capacité mAh. Enfin, si vous n'êtes pas certains de la capacité de vos batteries, vous pouvez envoyer un email à ssmith@cobrafiringsystems.com. Nous serons ravis de vous aider.
- Ajoutez un blanc (silence) au tout début de votre fichier audio et de votre script (5 secondes suffisent). Cela permet à l'Audio Box de bien se synchroniser et démarrer au bon moment, dès le début du spectacle.
- Certaines clés USB ne fonctionnent pas correctement avec l'Audio Box. Assurez-vous de tester votre fichier audio et votre clé USB avant votre spectacle. Parfois, la consommation électrique de la clé USB est trop élevée et entraîne un redémarrage infini de l'Audio Box. Nous vous invitons à essayer plusieurs clés USB. Si problème il y a, celui-ci se manifesterait instantanément. Pour le résoudre, nous vous conseillons d'acheter une clé USB de marque Sandisk chez Walmart par exemple. Plus la capacité est petite (Go) et mieux c'est.
- Lorsque vous mettez en pause et reprenez ensuite votre script, vous pouvez entendre un petit « skip » ou « pop » dans vos enceintes. Ce son apparaît lorsque l'Audio Box re-synchronise la bande-son avec le feu, au bon moment. Nous travaillons afin d'améliorer ce point dans une prochaine version.
- Si la LED d'alimentation (power) clignote lorsque vous allumez votre Audio Box, vous avez peut-être un problème de correspondance logicielle avec la version de votre système. Cela signifie que, soit le fichier S19 ou le fichier SPY de l'Audio Box ont une version différente ou que la 18R2 avec laquelle est synchronisée l'Audio Box ne fonctionne pas avec le même numéro de version (exemple 3.0.1 avec 3.0.3). Assurez-vous de mettre à jour toutes vos unités avec la même version. Contactez nous par email ssmith@cobrafiringsystems.com pour toute question ou support.

Dans la version 3.0.1 **seulement** (ne s'applique pas aux versions 3.0.3 ou 3.1+) :

- L'Audio Box arrête de jouer la bande son lorsque le script est terminé. De ce fait, si votre musique est plus longue que votre script, celle-ci sera stoppée prématurément. Pour remédier à cela, placez une ligne vide (exemple canal 99, ligne 1) avec un temps d'évènement plus important que la durée totale de votre fichier audio.
- Il y a un décalage de 350ms entre l'Audio Box et les modules de tir 18M. Lorsque vous démarrez votre script pour la première fois, nous vous invitons à presser le bouton – sur la 18R2 trois fois afin d'afficher « -0.3 » sur l'écran en bas de la télécommande. Ce problème est résolu dans la version 3.0.3 du système (voir <http://www.cobrafiringsystems.com/release>).

Annexe - Préparer un fichier MP3

Cette section vous explique comment préparer votre fichier MP3 pour être pleinement compatible avec votre COBRA Audio Box.

VOUS DEVEZ OBLIGATOIREMENT UTILISER LE LOGICIEL AUDACITY (expliqué ci-après)

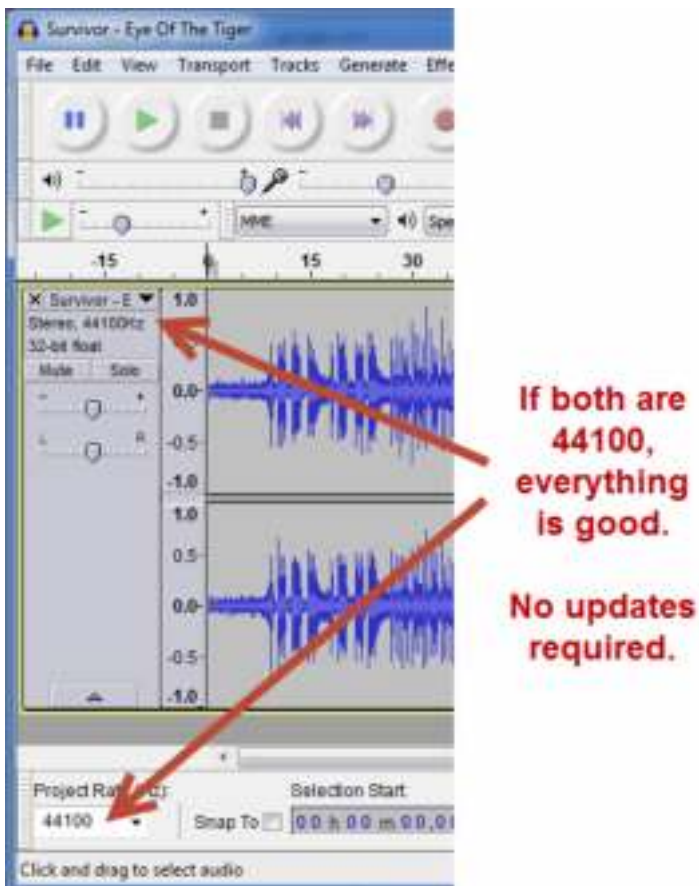
Lorsque vous préparez la bande son de votre spectacle pyromusical, nous vous conseillons d'acheter vos morceaux de musique sur iTunes ou toute autre source afin de travailler avec des fichiers de haute qualité. Nous vous déconseillons d'utiliser des fichiers audio téléchargés sur Youtube car leur qualité n'est pas bonne, ceux-ci sont trop compressés.

Vous devrez également ajouter plusieurs secondes de blanc (silence) avant le début de votre bande son. 5 secondes suffisent. Cela permet à l'Audio Box de bien se synchroniser, de démarrer au bon moment (dès le début du spectacle) et de ne pas zaper les premières secondes.

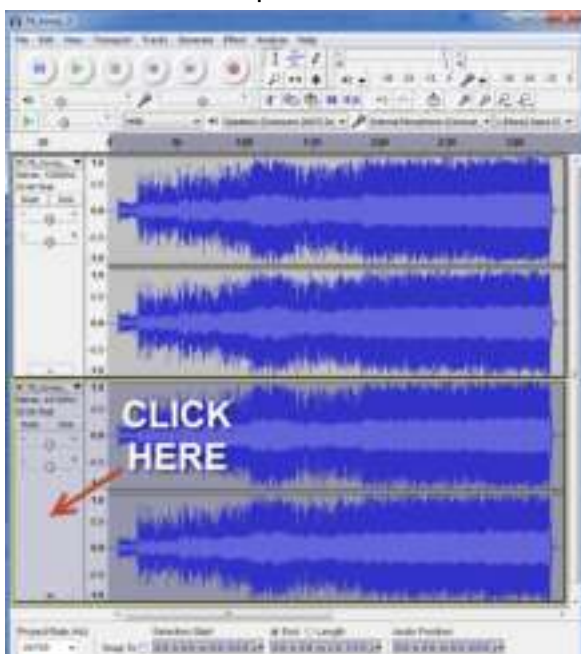
1. Téléchargez et installez le logiciel Audacity sur votre PC <http://audacity.sourceforge.net/>.
2. Lancez Audacity et cliquez sur Fichier > Importer > Audio. Sélectionnez votre fichier audio et importez-le.
3. Vous devez ensuite vérifier deux choses pour voir si des changements sont nécessaires.



4. Vérifiez les valeurs. Si vous voyez 44100Hz, tout est ok. Vous pouvez passer à l'**étape 11** ci-après.



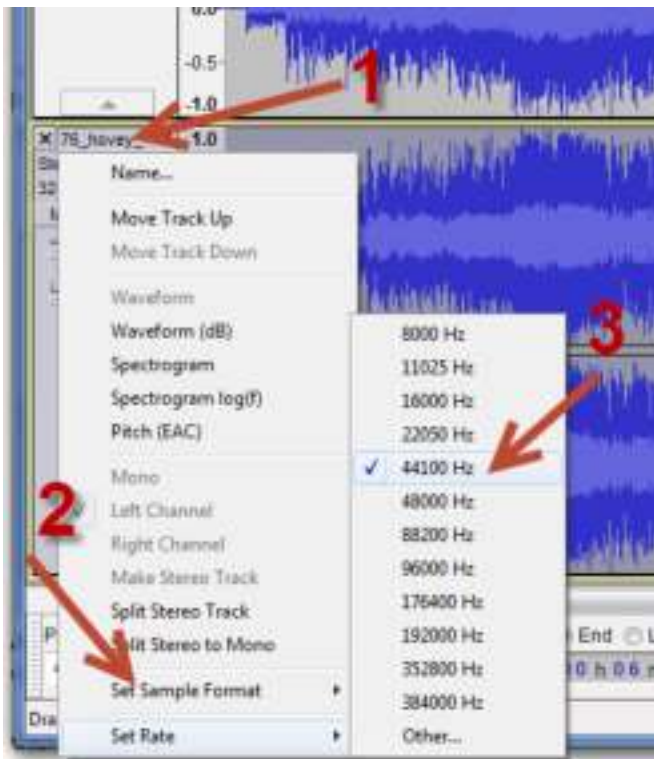
5. Si la valeur est différente de 44100Hz, vous devez à nouveau importer le fichier (cliquez sur Fichier > Importer > Audio). Sélectionnez votre fichier audio et importez-le. Vous verrez deux instances comme dans l'exemple ci-dessous.



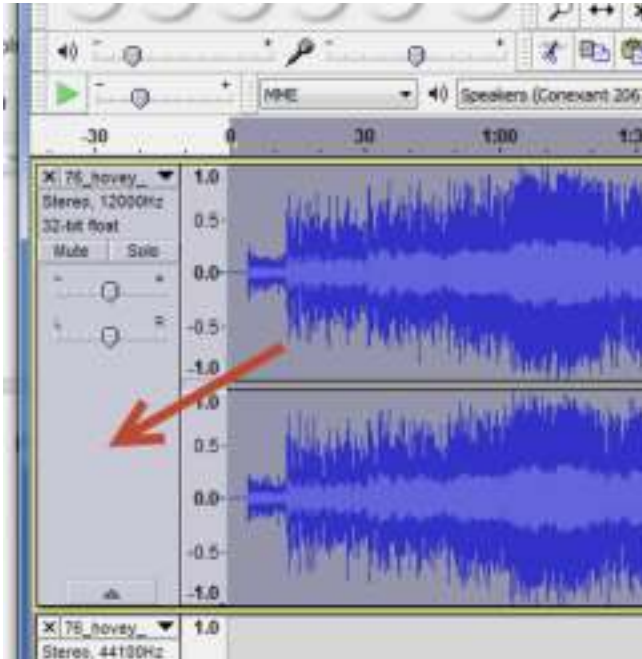
6. Dans la seconde vue, cliquez sur la 2ème piste audio pour la surligner. Ceci fait, cliquez sur Edition > Supprimer l'audio > Couper. Cela permettra de supprimer l'audio de la seconde instance.



7. Sur cette seconde instance, suivez les étapes 1, 2 et 3 pour changer la fréquence en 44100Hz.



8. Cliquez sur la première instance pour la surligner. Puis, cliquez sur Edition > Copier.



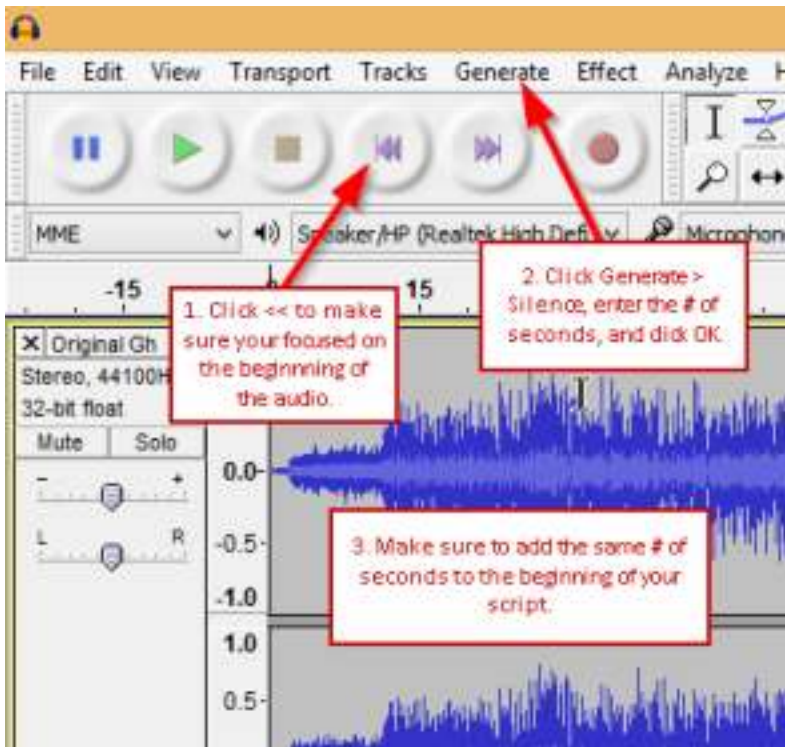
9. Cliquez sur la seconde instance pour la surligner. Puis, cliquez sur Edition > Coller. La bande musicale sera copiée sur la seconde instance. Après avoir cliqué sur coller, vous devrez attendre plusieurs secondes le temps que la copie se termine.



10. Supprimez la première instance en cliquant sur la croix X comme expliqué ci-dessous.



11. Pour ajouter un silence au début de votre fichier audio, merci de suivre les étapes ci-dessous :



1. Cliquez sur I<< pour être sûr d'être au début de votre fichier
2. Cliquez sur Générer > Silence et entrez le nombre de secondes que vous souhaitez puis cliquez sur ok.
3. Assurez-vous d'ajouter le même temps de silence sur votre script cobra.csv

12. Cliquez sur Fichier > Exporter

13. Cliquez sur Options en bas à droite de la fenêtre. Ensuite, vérifiez que les éléments suivants soient justes :

Note : Vous aurez besoin d'installer l'encodeur LAME MP3. Pour l'installer, merci de télécharger ce fichier

<http://www.cobrafiringsystems.com/lame.exe>

Mode de débit : Constant

Qualité : Choisissez **320 kbs** pour le firmware **3.0.3 ou supérieur.** Choisissez **128 kbs** pour le firmware **3.0.1.**

Vitesse variable : Rapide

Mode de canal : Canaux stéréo joints

14. Cliquez sur OK. Puis, sauvegardez le fichier sur votre clé USB en l'appelant audiobox.mp3. Il vous suffit de taper "audiobox", sans les guillemets, dans le nom du fichier. Vous n'avez pas besoin d'ajouter l'extension ".mp3".

IMPORTANT !

Il est nécessaire d'effectuer, pour chaque spectacle, un essai complet de votre Audio Box avec son fichier audio et de l'exécuter depuis votre 18R2. Le fichier MP3 peut sembler bon lorsque vous appuyez sur le bouton Audio TEST de l'Audio Box mais il peut être différent lorsqu'il est contrôlé avec la 18R2 et le timecode.

Pour toute question, merci d'envoyer un email à ssmith@cobrafiringsystems.com ou nous appeler au 001 518-222-7410.

COBRA 18R2 Codes d'erreur

Lorsque vous avez terminé votre script, cliquez sur Fichier → Enregistrer sous et sauvegardez-le sur une clé USB en le nommant cobra.csv. Assurez-vous de sauvegarder votre fichier au format CSV et avec le séparateur virgule. Ensuite, placez votre clé USB dans le port de votre télécommande COBRA 18R2. Les 18 LEDs vont s'allumer en cercle, soit en vert soit en rouge. Si elles sont vertes, alors le script a été ajouté avec succès et le total # de script sera affiché à l'écran (03 signifie trois scripts). Si elles sont rouges, vous avez un problème avec votre fichier de script. Le numéro de l'erreur sera indiqué sur l'écran habituellement utilisé pour afficher le canal du module. Si plusieurs erreurs existent, l'affichage sera répété pour chaque erreur trouvée. Merci de vous référer à la feuille de calculs 18R2 Codes d'Erreur de ce document pour corriger votre fichier et l'envoyer à nouveau et ce jusqu'à ce que aucune erreur ne soit détectée.

Code	Description	Résolution
1	Le fichier COBRA.CSV n'a pas été trouvé	Assurez-vous que le nom du fichier est bien cobra.csv. Parfois, avec Microsoft Windows, le nom du fichier apparaît en cobra, sans son extension CSV. Si vous voyez "cobra.csv", changez le simplement en "cobra" et vous aurez alors résolu votre problème.
2	Erreur d'effacement mémoire, contactez COBRA : info@cobrafiringsystems.com.	Il y a probablement un problème de mémoire avec le flash de la 18R2. Contactez Scott Smith par email info@cobrafiringsystems.com ou au 001 518-858-1082.
3	Nombre maximum de scripts atteint (la limite actuelle est de 100).	Réduire le nombre de scripts dans votre fichier pour descendre à 100.
4	Les lignes d'en-tête ont été trouvées mais sans événements	Soit supprimer la ligne de script qui ne contient aucun événement ou ajouter des événements au script.
5	Des événements ont été trouvés mais sans les lignes d'en-tête	Soit supprimer la ligne de script qui ne contient aucun événement ou ajouter des événements au script.
6	Nombre maximum d'événements atteint pour un script (1000).	Réduire le nombre d'événement dans votre fichier pour descendre à 1000.
7	Le format de la ligne d'événement est invalide (se compose de trois ou quatre colonnes, soit deux virgules)	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
8	Format temps de l'événement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
9	Format heure de l'événement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
10	Format minute de l'événement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
11	Format seconde de l'événement invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
12	Format du canal invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
13	Le canal de retour indiqué dans l'en-tête du script est invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
14	Le bouton de déclenchement de l'en-tête du script ou le canal de l'événement ne sont pas corrects	Le numéro du canal doit être compris entre 0 (mini) et 99 (maxi).
15	Le canal de retour indiqué dans l'en-tête du script n'est pas correct	Le numéro du canal de retour doit être compris entre 0 (mini) et 99 (maxi).
16	Format de ligne invalide	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur les valeurs acceptées.
17	Un numéro de ligne est incorrect	Le numéro de la ligne (cue) doit être compris entre 1 et 18.
18	Il manque le bouton de déclenchement dans l'en-tête du script.	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
19	Le format du bouton de déclenchement dans l'en-tête du script est invalide.	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
20	Le format du bouton de confirmation dans l'en-tête du script est invalide.	Regardez l'exemple dans la feuille de calculs pour plus d'informations sur la définition des lignes d'en-tête.
21	Un événement du script est hors de portée	L'événement se produit plus tôt qu'un événement défini précédemment. Toutes les lignes d'événements du fichier doivent suivre un ordre chronologique.
22	Il y a plus de trois changements de canal en 0.4s	Vous avez essayé d'allumer plus de deux canaux en 0,4s. Vous devez ajouter un peu de délais entre vos événements, cela est nécessaire.
23	La cellule description de l'événement est invalide	La ligne description de l'événement contient trop de caractères (max. 540) ou de virgules (max 10).
24	Trop de colonnes dans votre ligne d'événement	Votre ligne d'événement contient trop de colonnes (max 20). Ceci est dû au trop grand nombre de virgules dans votre cellule description de l'événement.

Des questions ? Appelez Scott Smith au 001 518-222-7410 ou envoyez votre fichier à info@cobrafiringsystems.com pour de l'assistance.