

Guide utilisateur

COBRA 18R2

Systeme 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	<p>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).</p> <p>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.</p> <p>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).</p>
Etat de la pile 1P	<p>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.</p> <p>Note : Si l'état de la pile est inférieur ou égal à 1P2, "Lo" clignotera sur l'écran des canaux.</p>
Etat des piles 2P	<p>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.</p> <p>Note : Si l'état de la pile est inférieur ou égal à 1P2, "Lo" clignotera sur l'écran</p>

	des canaux.
Test-auto	<p>L'écran affiche "tSt" lorsque le module de mise à feu effectue les tests suivants :</p> <p>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.</p> <p>Fonction LED – Les LEDs flash en rouge et en vert rapidement seulement quand la clé est en position TEST.</p> <p>Court -circuit / bouton coincé – N'APPUYEZ SUR AUCUN bouton pendant le test auto.</p> <p>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.</p>

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.

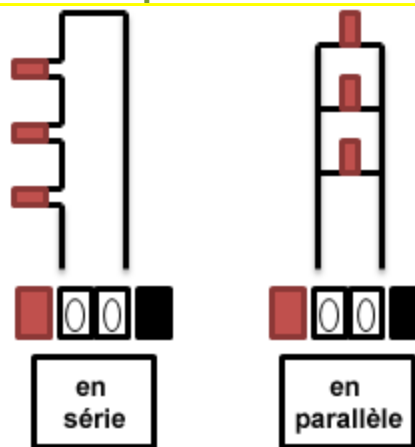
Vous pouvez configurer chaque module séparément et les utiliser indépendamment pendant votre feu. Par exemple, vous pouvez configurer deux modules pour des inflamateurs de type e-matches et un module pour des inflamateurs de type Igniter Clips.

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

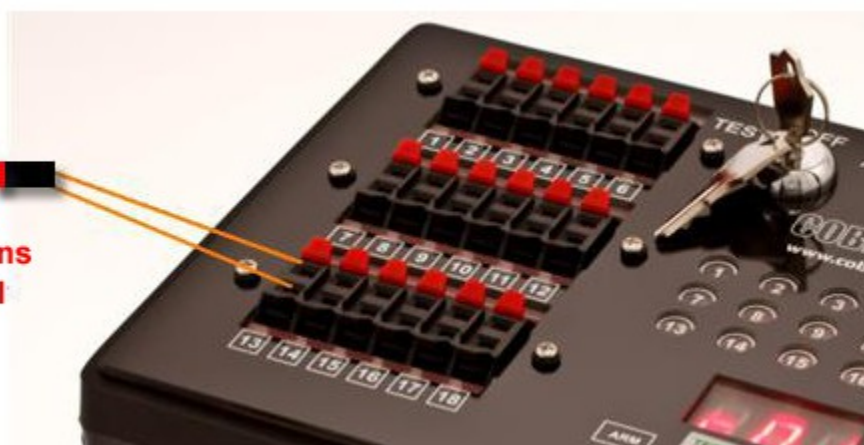
Branchements série contre parallèle



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 à 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 à 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**

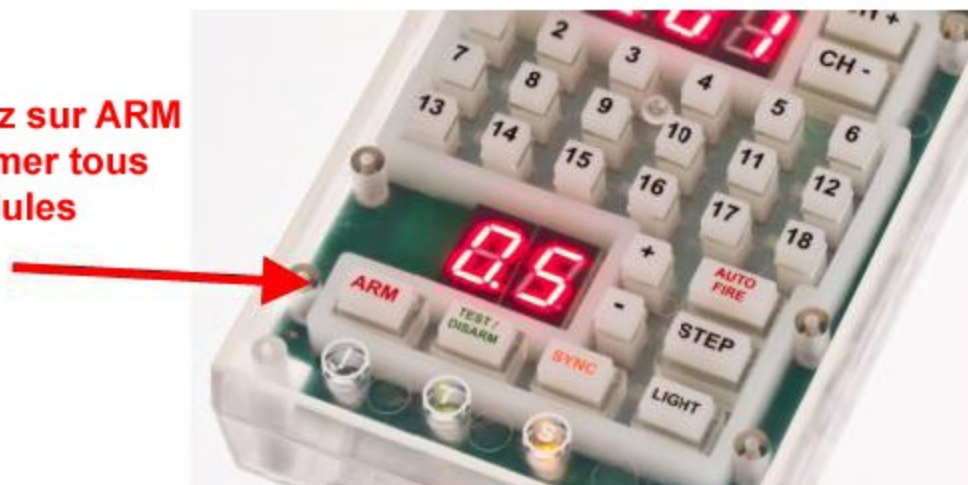
Vous êtes maintenant prêt pour armer vos modules de tir et les mettre en position de tir.

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**.

	<p>Regardez cette fonction sur YouTube!</p> <p>http://www.youtube.com/watch?v=9AbLcLKBwp8</p>
---	---

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 décrétementé 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](#).