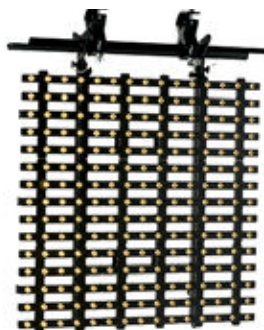
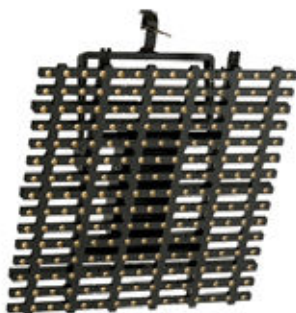


elidy

the led scream



**Manuel Utilisateur
V3.1 / Software V3.0.1**



EREIMUL

**6, allée Jean-Philippe Rameau
35000 RENNES
FRANCE**

Tel : +33 6.82.11.93.35

**E-mail : contact@ereimul.com
Web : www.ereimul.com**

<i>Rev</i>	<i>Evolution</i>	<i>Création : 121120</i>
V2.0	Base	121122
V2.1	Bse allégée	121123
V2.2	Bse Trad	121125
V3.01	Firmware V2.0 _ FR	130712
V3.1	Elidy Strips Firmware V3.0.1	140101
V3.1.1	Corrected	140221

Bonjour,

Merci à vous, d'utiliser nos appareils et de nous accorder ainsi votre confiance.

Nous nous efforçons de vous fournir un matériel de haute qualité, fiable et ergonomique et faisons tout pour répondre à vos attentes.

Si toutefois vous relevez des défauts, ou des dysfonctionnements, nous nous tenons à votre disposition pour les résoudre au plus vite.

Ce manuel d'utilisation, concerne tous les produits de la gamme Elidy.

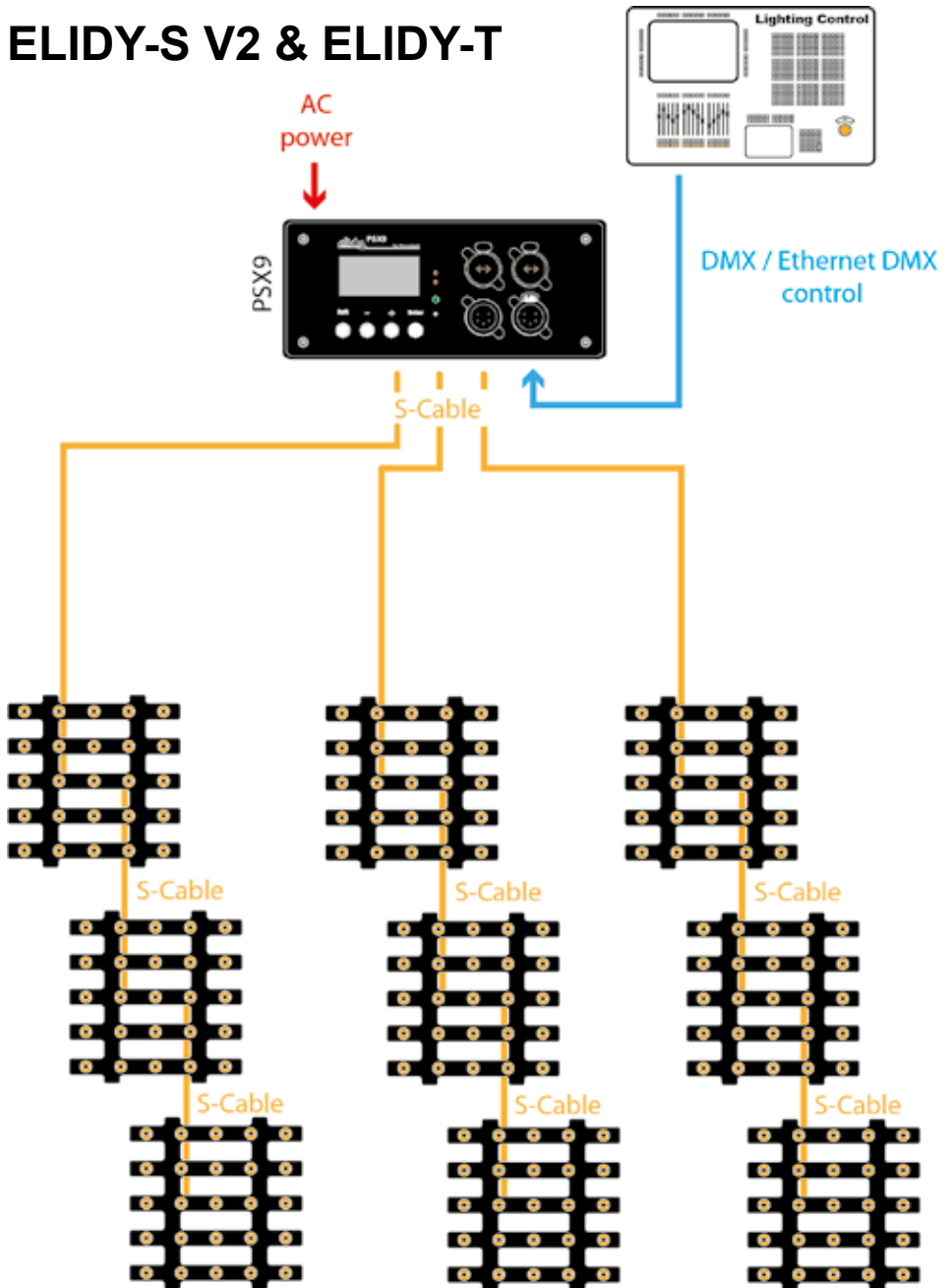
Pour votre propre, sécurité lisez attentivement ce manuel avant la première utilisation.

Pour toute question ou information : support@chromlech.com

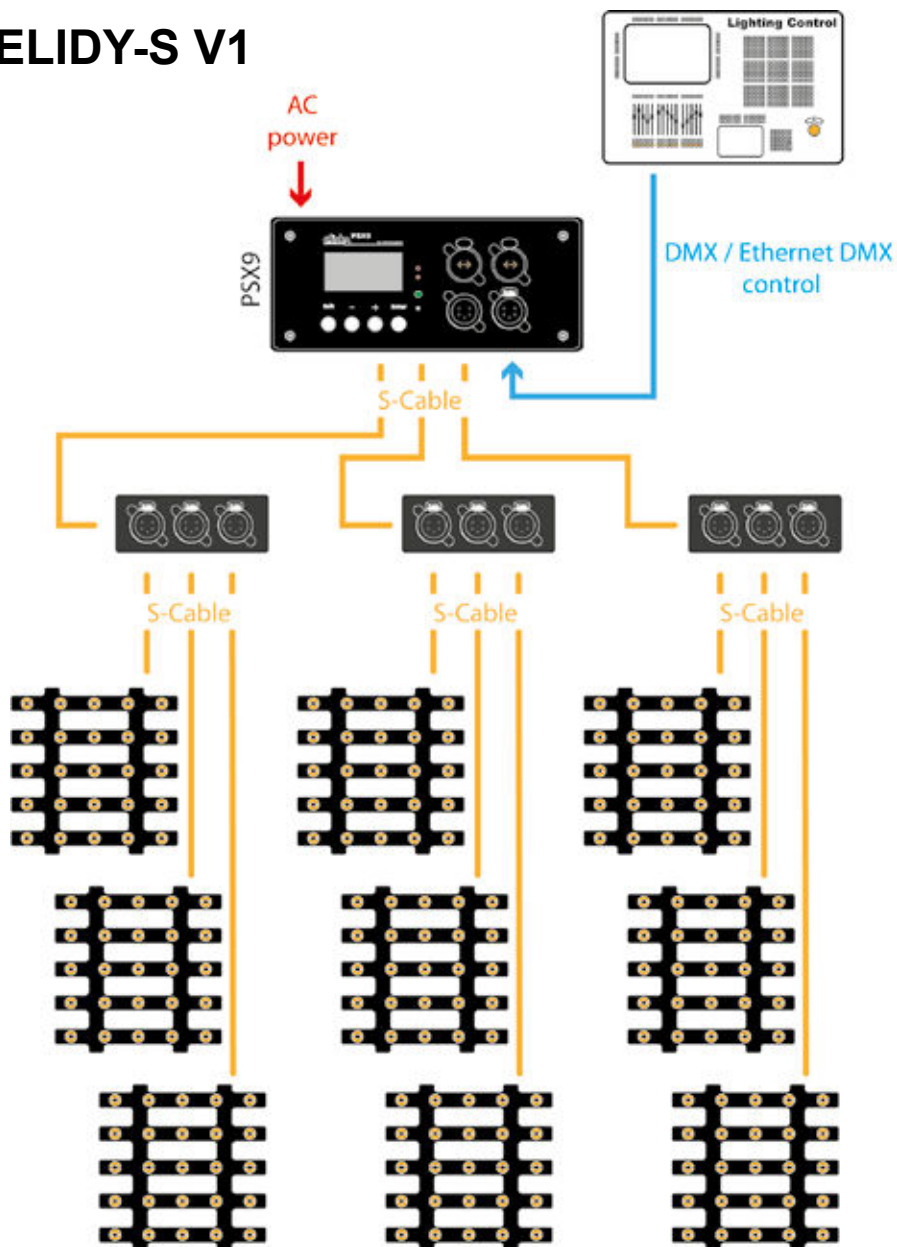
Table des matières

Consignes de sécurité	12
Elidy-S	16
Accroche	16
Connections	17
Elidy-T	18
Accroche	18
Connections	19
Elidy-BIG	20
Accroche	20
Connections	21
Elidy-WALL	22
Accroche	22
Connections	26
Elidy-STRIP	28
Accroche	28
Connections	29
Alimentation PSX9	30
Détail boutons et menu	30
Contrôle	32
Sources et Contrôleurs	36
Menus	38
Détail du menu	40
Patch Mode	42
Rotation	46
Strip orientation	48
Tile Mapping	50
Strip Mapping	54
Strip Mapping	58
Pixel Engine	60
Animation Maker	64
Menu Network	70
Menu Test	71
Menu Utility	72
Menu Expert	74
Contrôle du menu de l'alimentation à distance	76
Spécifications Techniques	78
Références & Noms	79
Produits dimensions et poids	80
Accessoires	86
Flight cases	88
Covers	89
Spare-Parts	90
TUTORIELS	92
GARANTIE	110

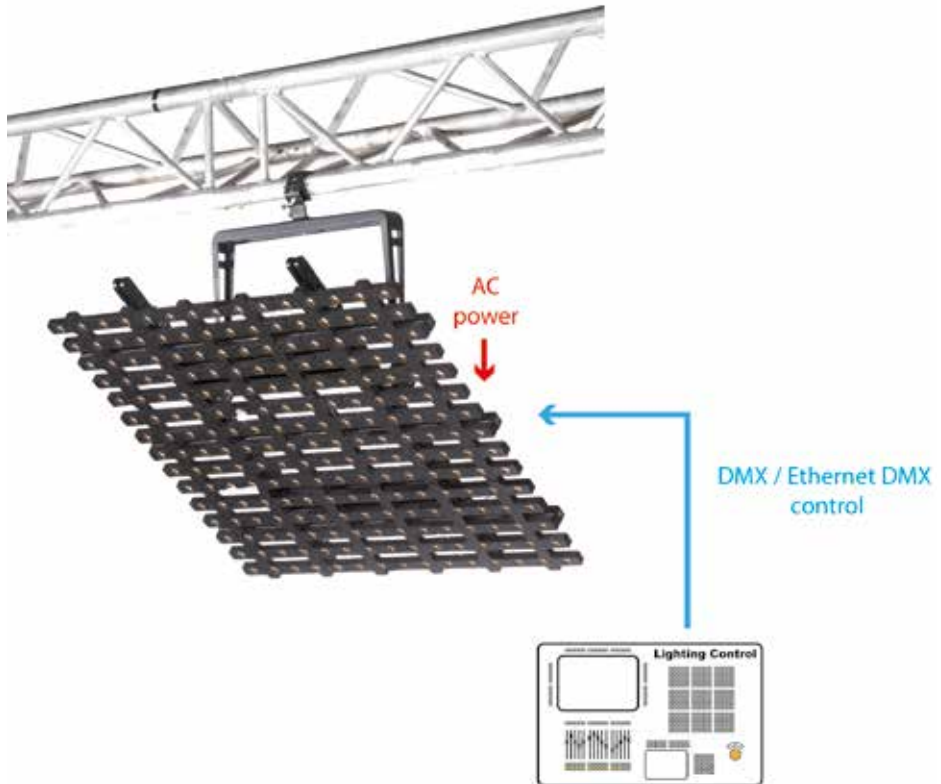
ELIDY-S V2 & ELIDY-T



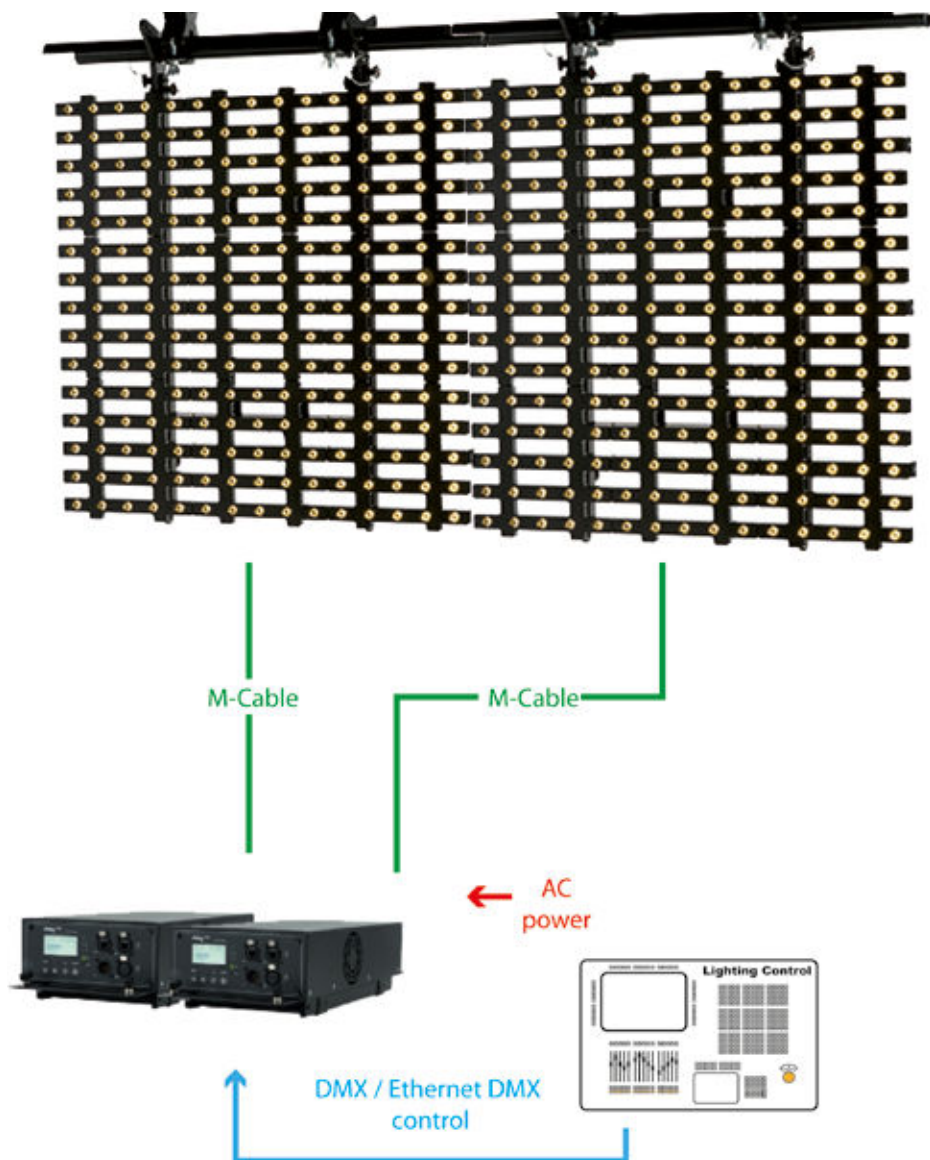
ELIDY-S V1



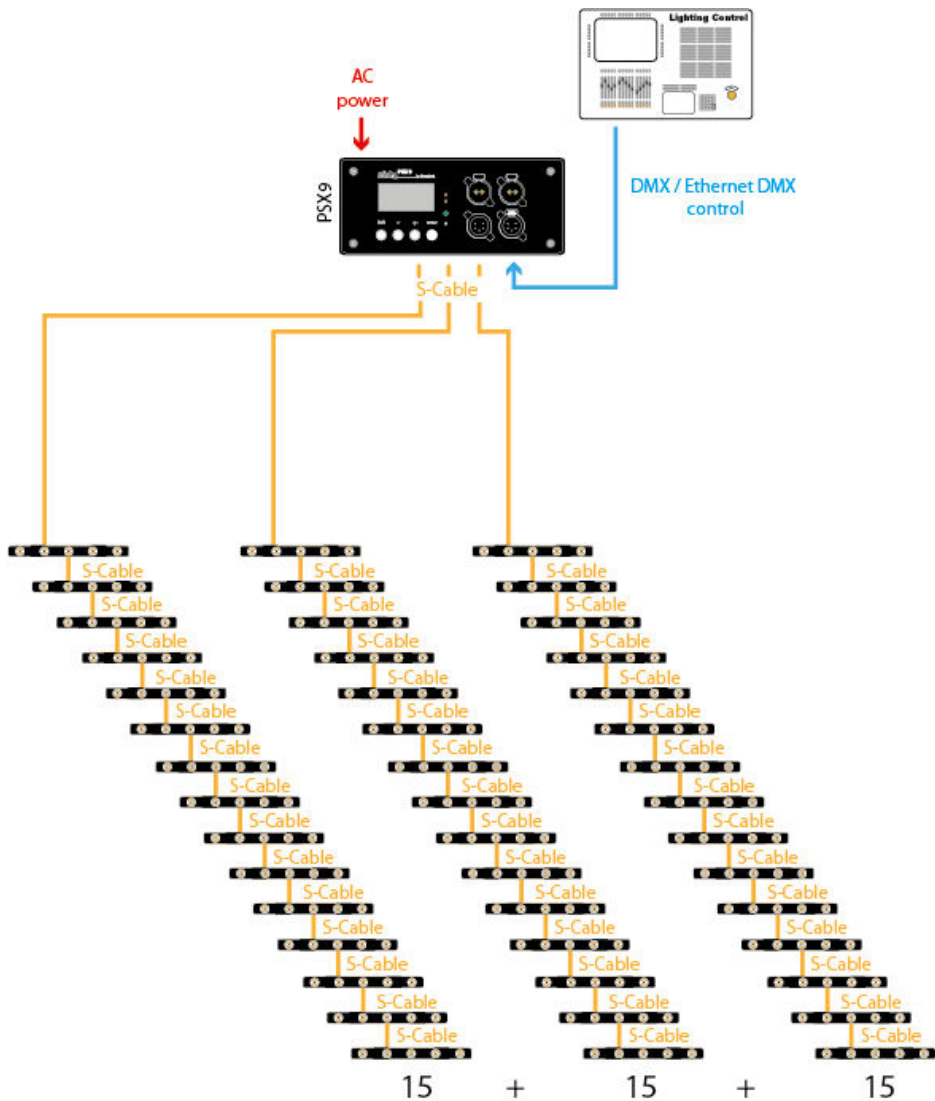
ELIDY-BIG



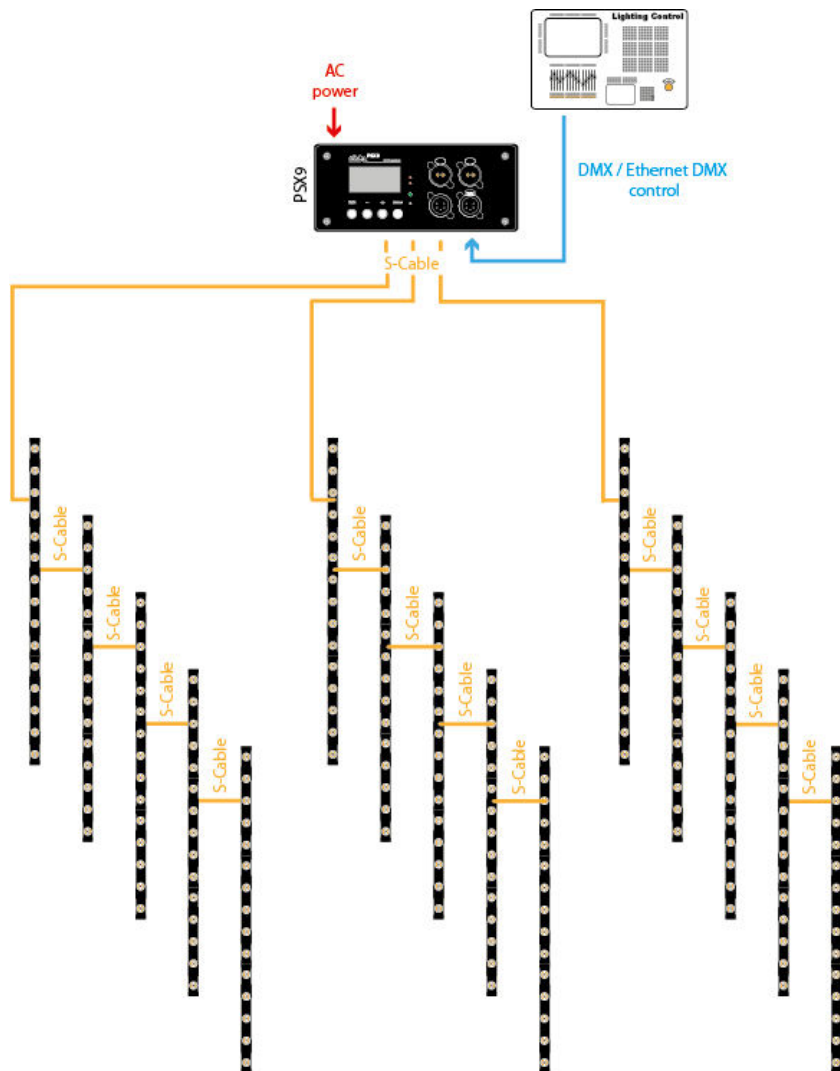
ELIDY-WALL



ELIDY-STRIP 5



ELIDY-STRIP 15



Consignes de sécurité et précautions d'utilisation



Pour votre sécurité et celle des autres, vous devez lire attentivement ce manuel et en respecter scrupuleusement les consignes .



Ce produit est réservé à un usage professionnel. Il n'est pas destiné à un usage domestique. Ce produit présente des risques importants de blessures graves voire mortelles par incendie, électrisation et chute de hauteur. Seuls les utilisateurs expérimentés et habilités sont autorisés à mettre en œuvre et utiliser les produits de la gamme ELIDY de CHROMLECH. Ne pas permettre à des personnes inexpérimentées de manipuler les produits.

...

Avant la première mise en service, assurez vous que votre produit n'a pas subi de dommages pendant son transport. Si c'était le cas **N'UTILISEZ PAS** le produit et contactez votre revendeur CHROMLECH.

...

Dans tous les cas, toujours inspecter les parties mécaniques et électriques des produits ELIDY avant le montage pour vérifier qu'elles ne sont pas endommagées.

Veillez tout particulièrement aux points de levage et aux axes de verrouillage ainsi qu'à la connectique.

En cas de doute sur l'un des composants, qu'il soit endommagé ou défectueux, **NE PAS UTILISER LES PIÈCES CONCERNÉES** et contacter votre revendeur.

...

Le fabricant ne peut être tenu pour responsable des dommages causés par le non-respect des instructions de sécurité, d'installation ou de montage contenues dans ce manuel ou par toute modification des produits de la gamme ELIDY. Le non-respect des instructions de sécurité, d'installation ou de montage ainsi que la modification des produits ELIDY, entraînera la nullité de la garantie.

...

Les produits de la gamme ELIDY de CHROMLECH respectent la norme CE

Sécurité électrique



RISQUE DE CHOCS ELECTRIQUES. TOUJOURS DEBRANCHER LES APPAREILS AVANT TOUTE MANIPULATION OU INTERVENTION

...

Vérifiez que votre installation électrique est conforme aux normes en vigueur.

...

Reliez toujours le produit à la terre électrique.

...

L'alimentation PSX 9 doit être raccordée directement au secteur (100-240 VAC~ / 50-60 Hz).

NE PAS RACCORDER SUR UNE SORTIE ELECTRONIQUE (gradateur, relais statique ...)

...

Ne jamais brancher un autre appareil que l'alimentation PSX9, sur la prise de recopie d'alimentation.

...

Veillez à ne pas surcharger la recopie d'alimentation (MAX 16 A).

...

Pour le bon fonctionnement de l'alimentation PSX9, prenez garde à ne pas obstruer les grilles de ventilation.

...

Les ELIDY S, WALL et BIG nécessitent l'emploi d'un câble d'alimentation hybride, spécialement conçu par CHROMLECH, pour fonctionner. Ce câble, non fourni avec le produit, est disponible en option dans une grande variété de longueurs différentes. Chromlech se dégage de toute responsabilité au cas où d'autres câbles auraient été utilisés pour faire fonctionner les produits de la gamme ELIDY.

Mise en œuvre

Les produits doivent être mis en œuvre dans « les règles de l'art », par un personnel qualifié et habilité.

...

Le personnel d'installation doit porter un équipement de sécurité réglementaire durant les phases de montage et démontage du système .

...

Veiller à ce que le public et le personnel ne soient pas autorisés à passer en dessous du système pendant le processus d'installation. Le lieu de montage doit être isolé et inaccessible au public.

...

Ne jamais laisser le système sans surveillance pendant le processus d'installation.

...

Ne jamais permettre à quiconque, ni aux opérateurs, ni aux artistes, ni aux membres du public, de grimper, sauter, s'accrocher sur les produits de la gamme ELIDY .

...

Ne placer aucun objet, même de petite taille, sur le système pendant le processus d'installation. L'objet risque de tomber pendant la suspension du système et de blesser quelqu'un.

...

NE JAMAIS attacher aux produits ELIDY d'autres éléments que les accessoires de la société CHROMLECH.

...

CHROMLECH n'est pas responsable des accessoires d'accroche qui ne sont pas fabriqués par CHROMLECH .

...

Le câble de sécurité (non fourni) doit avoir une CMU adaptée au poids de l'appareil que vous souhaitez sécuriser. Le câble de sécurité, à fixer correctement à l'appareil et à la structure du support, doit être installé de façon à ce que, en cas de rupture du système de support principal, la chute de l'appareil soit la plus limitée possible. Après une éventuelle intervention du câble de sécurité suite à une chute, il faut IMPERATIVEMENT le remplacer.

...

Lors du décrochage du système, veiller à apporter le même soin qu'à la procédure d'installation. Emballer soigneusement après utilisation.

Autres

Les produits de la gamme ELIDY ont un indice de protection IP 32.
**LES PRODUITS DE LA GAMME ELIDY NE DOIVENT PAS ETRE UTILISES EN
 EXTERIEUR SANS ETRE PROTEGES DES INTEMPERIES .**

...

Risque pour les yeux. Les produits de la gamme ELIDY utilisent des sources lumineuses de type LED ("Light Emitting Diode") de forte puissance, il est vivement déconseillé de regarder directement la source lumineuse.
 Une exposition prolongée peut provoquer des lésions oculaires.

...

Les appareils ne doivent pas être au contact d'une surface inflammable .
 Dans tous les cas, respecter une distance d'au moins 200 mm entre les appareils et les surfaces inflammables à proximité .

...

Toutes les informations présentes dans ce manuel d'utilisation sont susceptibles de modifications sans préavis. Il est de votre responsabilité de vérifier les mises à jour de ce manuel.

...

Chromlech se réserve le droit de modifier et d'améliorer en tous points les produits de sa gamme au cours du temps, ceci sans devoir intégrer ces modifications dans les produits vendus précédemment.

...

Il est strictement interdit de passer les produits de la gamme ELIDY à la machine à laver et encore moins au four à micro-ondes ...

Elidy-S

Accroche

Le Elidy-S est un projecteur muni d'une double lyre orientable.

La lyre-S du Elidy-S a 4 fonctions principales :



1- Accroche par l'intermédiaire d'un crochet standard du marché



Diamètre du trou de passage du crochet : 13mm (cf croquis)

Le crochet doit pouvoir supporter le poids du ELidy-S soit 3.1Kg

Une éligue de sécurité est obligatoire entre le projecteur et l'élément d'accroche

2- Accroche à un autre Elidy-S afin de créer une échelle jusqu'à **trois** Elidy-S suspendus les uns au dessous des autres.

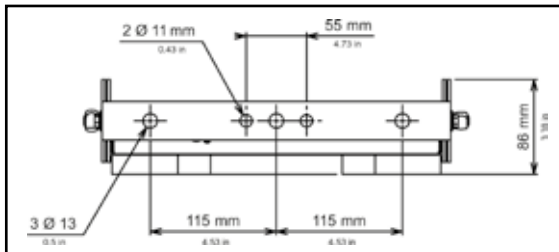
L'assemblage s'effectue par deux boulons M10 insérés dans les perçages extérieurs de la lyre. (cf croquis)

Une éligue de sécurité est obligatoire entre les projecteurs et l'élément d'accroche

3- Pose du Elidy-S au sol

Grâce à sa double lyre, le Elidy-S peut être posé au sol et orienté dans toutes les positions très simplement.

4- Pose sur un pied standard du marché



! 3 MAX

Elidy-S V1

Connections

Le Elidy-S doit être alimenté exclusivement par l'alimentation PSX9.

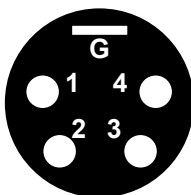
Nous recommandons d'utiliser les câbles Chromlech (M-cable, S-cable).

Connecteur d'entrée :

Le Elidy-S est muni en entrée d'un connecteur XLR 4.

Brochage :

1	Power Gnd
2	DMX -
3	DMX +
4	Power 48V
G	Ground (optionnel)



Caractéristiques du câble :

Alimentation : 2 x 2mm²

Data : Paire torsadée blindée 2 x 0.35mm²

Il est possible de brancher 3 Elidy-S sur chacune des 3 sorties de l'alimentation PSX9, soit 9 Elidy-S maximum par PSX9.

Pour ce faire, utilisez les boîtiers de dérivation SPIDER BOX prévus à cet effet.

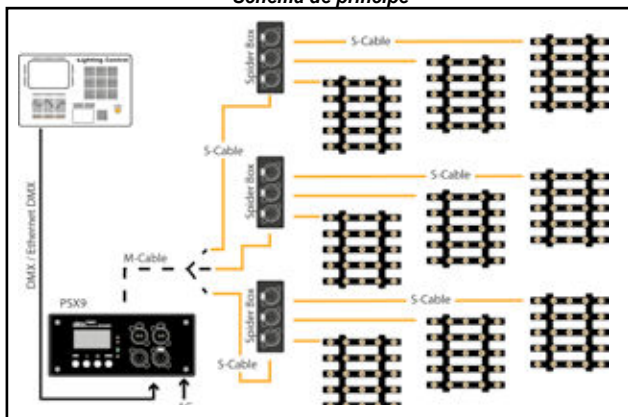


**-Ne jamais brancher plus de 3 Elidy-S par sortie de PSX9.
-Ne pas chaîner plus de 2 SPIDER-BOX..**



La distance entre la PSX9 et les dalles Elidy-S est de 50m maximum

Schéma de principe



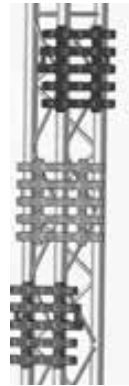
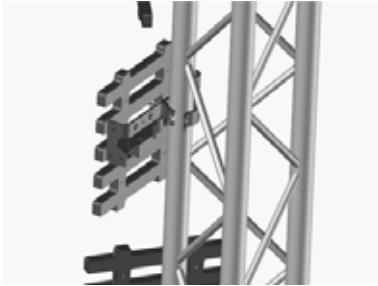
Elidy-T

Accroche

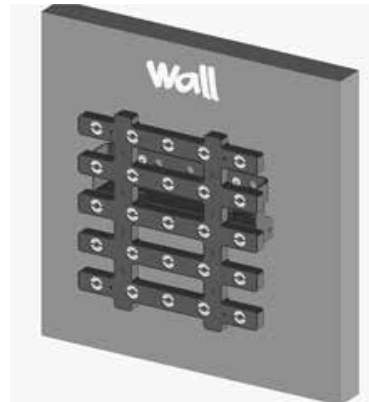
Le Elidy-T est un projecteur muni d'un système d'accroche fixe, le T-mount

Le T-mount a pour but de fixer le Elidy-T au plus près de son support d'accroche :

1- Accroche par l'intermédiaire d'un crochet standard du marché



2- Accroche sur un élément de décoration



Elidy-T / Elidy-S V2

Connections

Le Elidy-T doit être alimenté exclusivement par l'alimentation PSX9.

Nous recommandons d'utiliser les câbles Chromlech (M-cable, S-cable).

Les Elidy-T sont munis d'une entrée et d'une sortie, ils peuvent donc être chaînés, il est toutefois possible d'utiliser des Spider box.

Connecteur d'entrée : XLR 4 femelle

Connecteur de sortie : XLR 4 mâle

Le câble utilisé a les mêmes caractéristiques que le Elidy-S (voir page 17)

Il est possible de brancher 3 Elidy-T sur chacune des 3 sorties de l'alimentation PSX9, soit 9 Elidy-T maximum par PSX9.

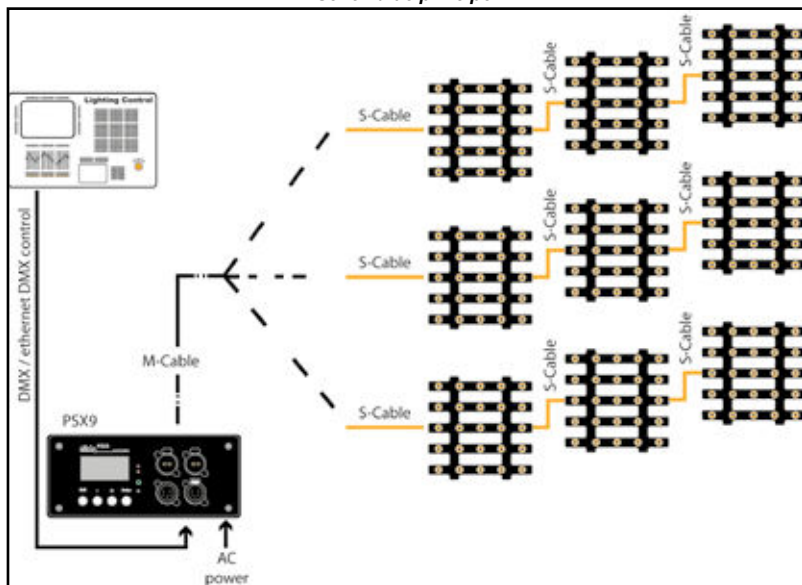


Ne jamais brancher plus de 15/45 Elidy-Strip 15/5 par sortie de PSX9

i

La distance entre la PSX9 et le dernier Elidy-Strip est de 50m maximum

Schéma de principe



Elidy-BIG

Accroche

Le Elidy-BIG est un projecteur muni d'une lyre orientable.

La lyre est amovible. Elle s'assemble sur le châssis par l'intermédiaire des 4 vis prévues à cet effet.

Une élingue de sécurité adaptée est obligatoire entre le projecteur et l'élément d'accroche.

Accroche par lyre

La lyre support permet d'accrocher le ELIDY BIG avec des crochets standards sur tout type de structure, et de régler simplement l'inclinaison/orientation du projecteur.



La lyre du Elidy Big a été conçue pour supporter un châssis et ses 9 dalles actives

Ne pas accrocher d'autres châssis au dessous

La lyre ne peut en aucun cas remplacer un bumper

Elidy-BIG Connections

Montez l'alimentation PSX 9 sur le châssis à l'aide de la plaque support prévue à cet effet.



Connectez les 3 sorties (XLR 4) de la PSX 9 aux 3 entrées (XLR 4) du châssis. Branchez l'alimentation PSX 9 sur le secteur (100 -230V / 50-60Hz / 3.5A / 800W).

Reliez le câble DMX ou Ethernet.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, déplacer l'alimentation PSX9 à l'aide d'un M-Cable ou 3 S-Cable.



Elidy-WALL

Accroche

Les ELIDY-WALL ont été conçus pour pouvoir s'assembler VERTICALEMENT très rapidement.

Vous pouvez assembler jusqu'à 11 ELIDY-WALL les uns au-dessous des autres (MAX 10 mètres).

L'ensemble des pièces nécessaires au montage sont intégrées au châssis du ELIDY-WALL.

Toutefois il est indispensable d'utiliser le BUMPER-ELIDY prévu à cet effet, pour commencer l'assemblage de chaque colonne.

1 COLONNE = 1 BUMPER-ELIDY.

1- Montage du BUMPER-ELIDY.

-L'accroche doit être effectuée par un personnel qualifié (pour plus d'informations reportez vous au chapitre « Consignes de sécurité et précautions d'utilisation »).

-Assurez vous que le support sur lequel seront accrochés les ELIDY-WALL est prévu pour supporter la charge, qu'il est en bon état, stable et sécurisé.

Dans tous les cas, LA STRUCTURE PORTEUSE DES ELIDY-WALL EST SOUS VOTRE ENTIÈRE RESPONSABILITÉ.

Les BUMPER-ELIDY doivent être fixés à la structure porteuse à l'aide de 2 double-colliers, de diamètre 50 mm (non fournis). Ces double-colliers doivent avoir une CMU adaptée à la hauteur et au poids de votre colonne.

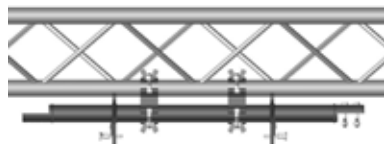
1 ELIDY-WALL = 30 Kgs (alimentation et câblage compris)

11 ELIDY-WALL = 330 Kgs.

Nous vous conseillons de commencer l'assemblage de votre mur, par le BUMPER-ELIDY central, ceci vous garantira le bon centrage de votre installation.

Placez ensuite les BUMPER-ELIDY de part et d'autre de votre point de référence, pour former votre première ligne.

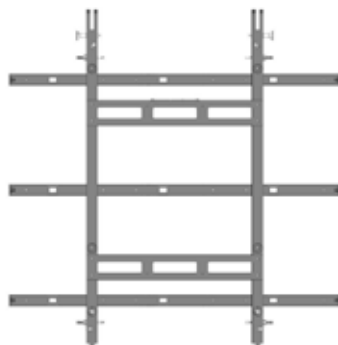
L'emplacement idéal des colliers sur le BUMPER-ELIDY est comme indiqué ci-contre



Toutefois, il se peut que cette configuration ne soit pas réalisable. Dans ce cas, vous pouvez déplacer les colliers sur le BUMPER-ELIDY. Veuillez cependant à toujours garder les colliers à l'intérieur des chapes mâles



Veillez à la bonne orientation du BUMPER-ELIDY. Les butées de chape ainsi que les broches à bille doivent être orientées vers le bas.



Pour assembler les BUMPER-ELIDY les uns aux autres vous devez utiliser les boulons prévus à cet effet.

Pour un assemblage en ligne, verrouillez les 2 boulons comme indiqué ci-contre.



Vous pouvez aussi désaxer les BUMPER-ELIDY pour créer des angles d'orientation différents.

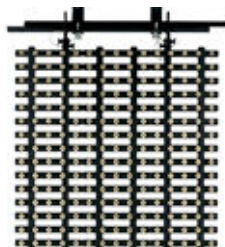
Pour ce faire, vous ne devez utiliser qu'un seul des deux boulons et écarter l'extrémité de chaque BUMPER-ELIDY.



Maintenant que vous avez créé votre ligne de BUMPER-ELIDY, vous pouvez venir y fixer les ELIDY-WALL.

Elidy-WALL se compose de 9 Dalles Actives et 1 châssis.

Il fonctionne avec 1 PSX9, 1 M-cable or 3 S-cables, 1 Bumper pour chaque colonne de Elidy-WALL.



-2 personnes sont indispensables pour pouvoir effectuer correctement le montage des ELIDY-WALL sur les BUMPER-ELIDY. Placez vous de chaque côté du projecteur pour le déplacer et le verrouiller.

-Vous pouvez saisir le ELIDY-WALL par n'importe qu'elle partie. Tous les éléments sont à même de supporter temporairement la charge du projecteur.

-Veillez à la bonne orientation de votre ELIDY-WALL. Ce dernier doit avoir les chapes femelles des porteuses en haut, et la connectique en bas.



Les ELIDY-WALL s'assemblent verticalement grâce aux 2 porteuses prévues à cet effet

-Les 3 barres transversales ne servent qu'à la fixation des dalles actives.

LES TRANSVERSALES NE SONT PAS UNE STRUCTURE PORTEUSE

Jonction entre deux transversales



Commencez par l'assemblage du ELIDY-WALL central. Insérez les chapes femelles du ELIDY-WALL dans les chapes mâles du BUMPER-ELIDY jusqu'à toucher les butées prévues à cet effet.

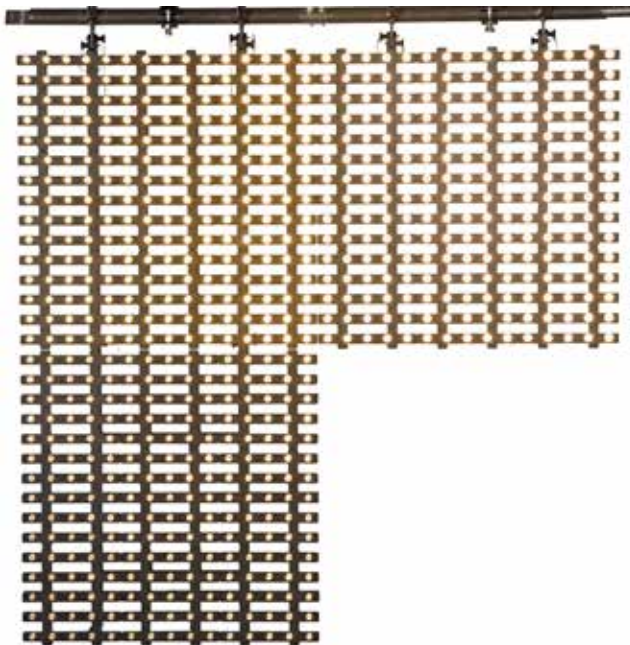
Verrouillez l'assemblage à l'aide des 4 goupilles à billes (2 sur le BUMPER-ELIDY, 2 sur le ELIDY-WALL).



Pour insérer ou décrocher les goupilles à billes, vous devez presser à fond le bouton poussoir pour déverrouiller la sécurité.



Répétez l'opération jusqu'à former votre première ligne.



Pour finir, câblez les ELIDY-WALL, sécurisez les, montez votre structure porteuse d'1m et attachez la ligne suivante.

Elidy-WALL

Connections

Le Elidy-WALL doit être alimenté exclusivement par l'alimentation PSX9.

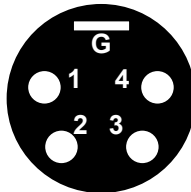
Vous devez utiliser exclusivement les câbles Chromlech (M-cable, S-cable).
La distance maximale entre l'alimentation PSX9 et le Elidy-Wall est de **50m**.

Connecteur d'entrée :

Le ELIDY-WALL est muni en entrée de 3 connecteurs XLR 4.

Brochage :

1	Power Gnd
2	DMX -
3	DMX +
4	Power 48V
G	Ground (optionnel)



Caractéristiques du câble :

Alimentation : 2 x 2mm²

Data : Paire torsadée blindée 2 x 0.35mm²

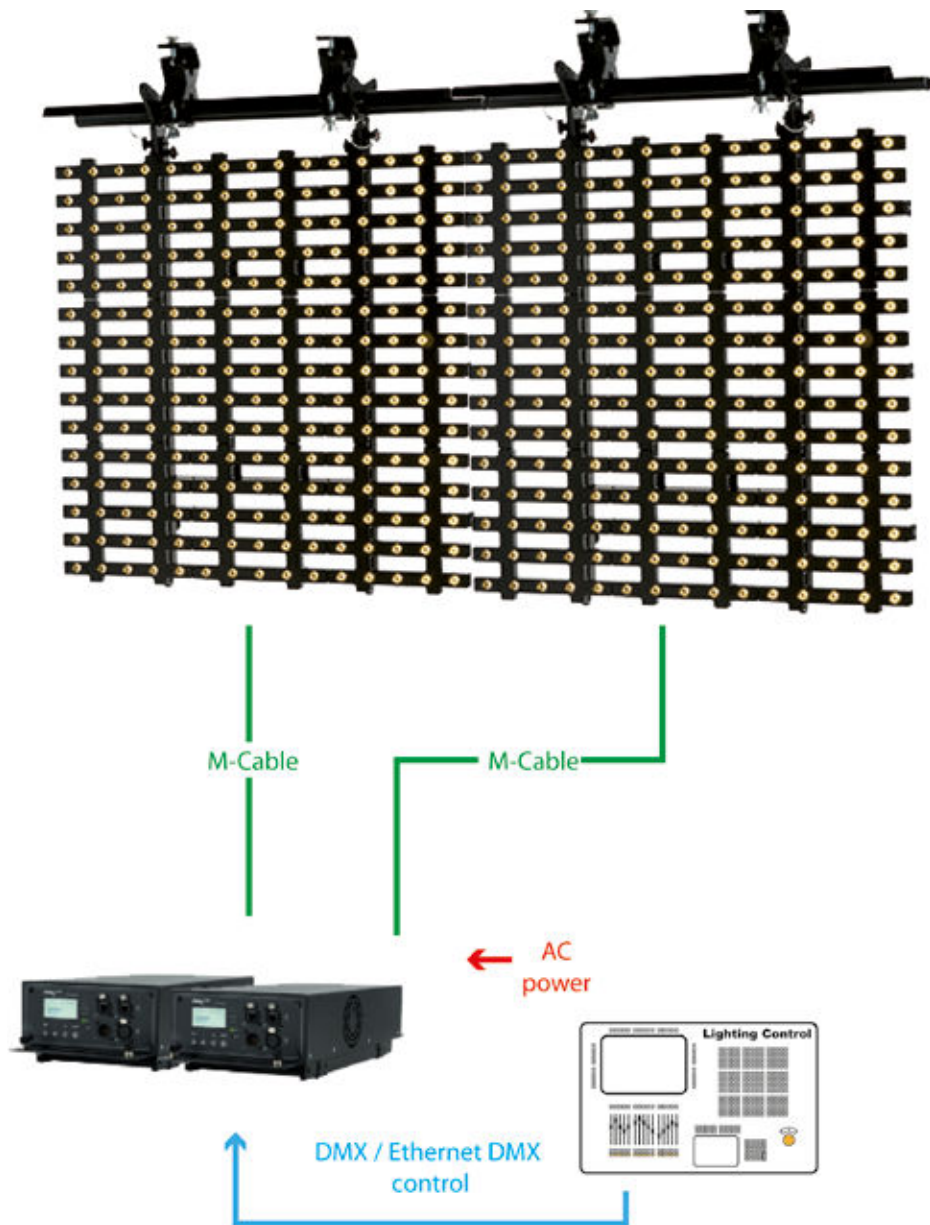
1 ELIDY-WALL = 1 PSX9

Connectez les faisceaux du châssis à l'alimentation PSX9

Différentes configurations sont possibles.

- PSX9 sur le châssis
- PSX9 déportée sur le pont au-dessus de l'écran (50m max.).
- PSX9 déportée au sol dans un rack prévu à cet effet (50m max.).

Schémas de principe



Elidy-STRIP

Accroche

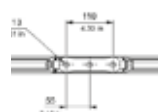
Le Elidy-STRIP est un projecteur muni d'une lyre orientable fixée sur un boîtier de connection commun au Elidy-Strip-5 et Elidy-Strip 15.

Une élingue de sécurité adaptée est obligatoire entre le projecteur et l'élément d'accroche.

Accroche par lyre

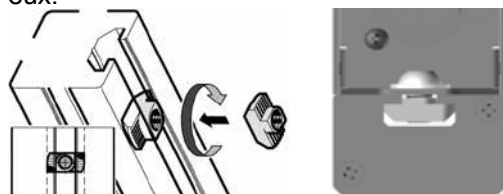


La lyre support permet d'accrocher le ELIDY BIG avec des crochets standards sur tout type de structure, et de régler simplement l'inclinaison/orientation du projecteur.



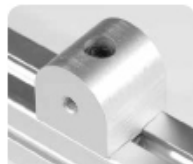
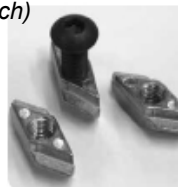
Compatibilité T-SLOT®

La structure du Elidy-Strip permet d'être compatible avec la norme T-Slot®, pour adapter le ELidy-Strip sur un support personnalisé, ou les assembler entre eux.



Quelques accessoires T-SLOT® existants :

(photos non contractuelle destinée à illustrer le système T-slot - Produits non disponibles au catalogue Chromlech)



Elidy-STRIP

Connections

Le Elidy-Strip doit être alimenté exclusivement par l'alimentation PSX9.

Nous recommandons d'utiliser les câbles Chromlech (S-cable).

Les Elidy-Strip sont munis d'une entrée et d'une sortie, ils peuvent donc être chaînés.

Connecteur d'entrée : XLR 4 femelle

Connecteur de sortie : XLR 4 mâle

Le câble utilisé a les mêmes caractéristiques que le Elidy-S (voir page 17)

Il est possible de brancher 15 Elidy-Strip 5 ou 5 Elidy-Strip 15 sur chacune des 3 sorties de l'alimentation PSX9, soit 45 Elidy-Strip 5 ou 15 Elidy-Strip 15 maximum par PSX9.

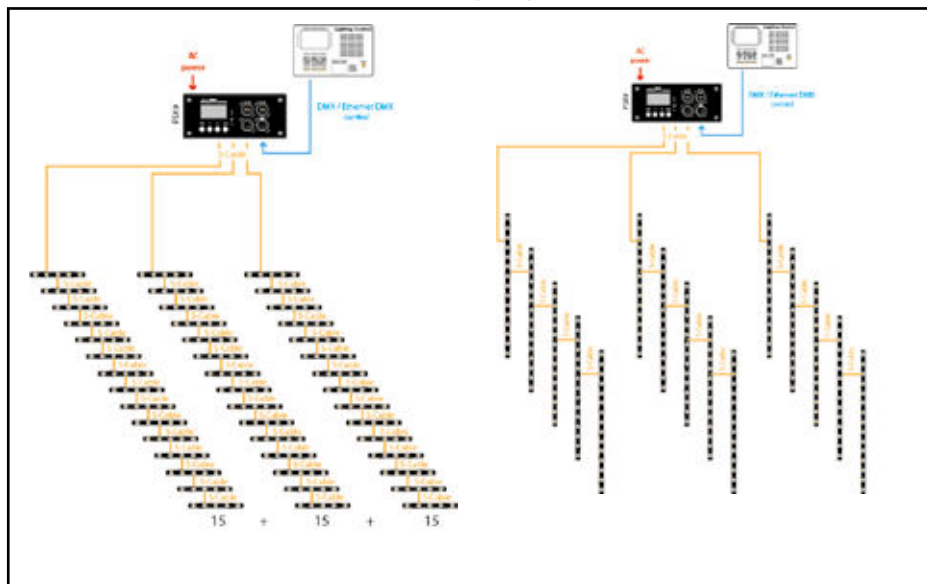


-Ne jamais brancher plus de 3 Elidy-T par sortie de PSX9



La distance entre la PSX9 et les dalles Elidy-T est de 50m maximum

Schéma de principe



Alimentation PSX9

Détail boutons et menu

Face avant



Connecteurs réseau type RJ45
Sur embase Neutrik
Pilotage ethernet : Lien type split-ter pour chaînage « daisy chain »
Paramétrage alimentation : liaison vers navigateur Web

Connecteurs DMX type XLR5
Sur embase Neutrik
Entrée et Sortie DMX

Informations :

	On	Rouge	Vert	Clignotement
N1				
N2				
Data				
Micro				
LED Network 1	Présence réseau (1)	X	X	Données réseau
LED Network 2	Présence réseau (2)	X	X	Données réseau
LED DATA	PSX9 sous tension	Pas de DATA	DATA OK (DMX ou Artnet)	Défaut
MICRO	X	X	X	X

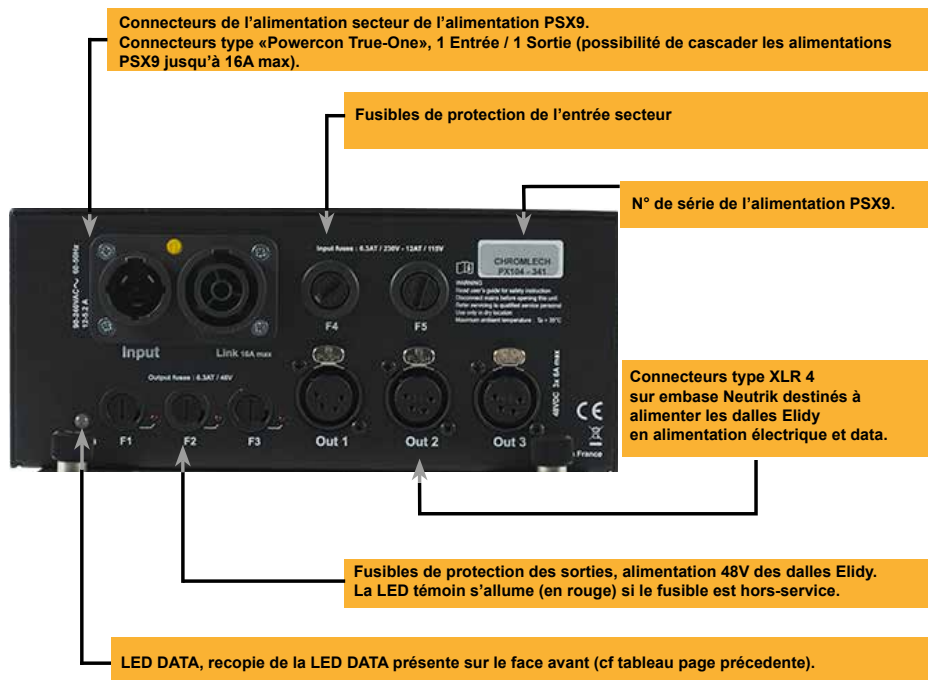
Fonction des touches :

Interface écran	Fonction Menu	Fonction réglage
Exit	Retour menu précédent ←	Annuler le réglage X
-	Ligne précédente ↑	Décrémenter la valeur -
+	Ligne suivante ↓	Incrémenter la valeur +
Enter	Entrer dans le menu →	Valide le réglage OK

Selon le contexte, ces touches ont aussi une fonction alternative :

Touches	Ecran d'accueil	Menu	Réglage valeur
-	Raccourci vers visualisation de la configuration		
+	Raccourci vers visualisation de l'état des sorties		
- & + (Appui simultané)		Retournement de l'écran	Retour à la valeur Min.

Face arrière



La numérotation des sorties est indicative, vous pouvez les intervertir sans affecter le fonctionnement des projecteurs ELIDY

**1 Sortie = 75 LEDs
(3 Dalles actives, 15 Elidy-Strip 5, 5 Elidy-Strip 15)**

Contrôle

Le Elidy combine 2 machines DMX distinctes, le ***Pixel Engine*** et le ***Animation Maker***.

Chacune de ces 2 machines a sa propre adresse DMX et peut être pilotée via les protocoles suivants :

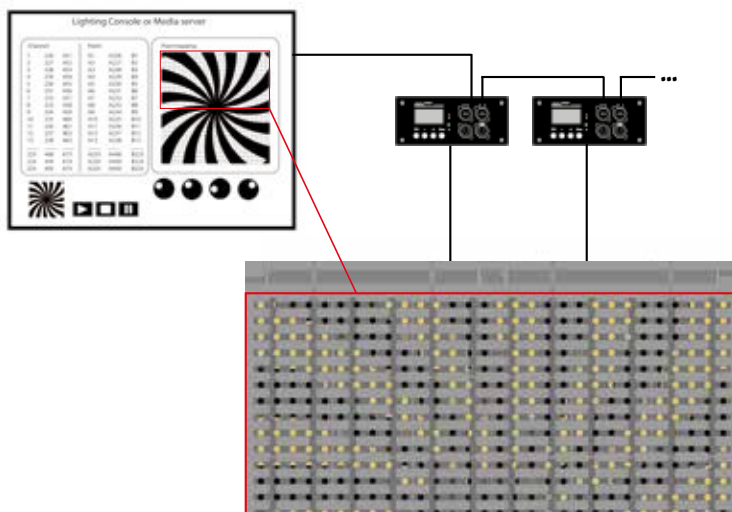
- DMX 512
- sACN
- ARTNET

Pixel Engine

Pilotage de chacune des Leds indépendamment. Chaque alimentation PSX9 est capable de contrôler jusqu'à 9 dalles de 25 Leds, soit 225 canaux DMX indépendants.

1 Led (1 pixel) de Elidy = 1 adresse DMX. Pour allumer l'ensemble des 9x Elidy-S ou 1x Elidy-Big/Wall branchés sur une alimentation, monter les 225 canaux sur la console ou média serveur

Le numéro de canal DMX de chaque Led dépend des réglages des menus **Patch Mode** et **Rotation** (voir section **P42 à 49**)



Animation Maker

Pilotage du générateur d'effets intégré à l'alimentation. Chaque alimentation est capable de piloter également les 225 Leds, mais avec seulement 2, 4, 8 ou 14 canaux DMX.

Les Elidy-S et Elidy Big/Wall se pilotent par une console de lumière et fonctionnent comme des projecteurs robotisés, 9 Elidy-S ou 1 Elidy-Big/Wall par alimentation.

Chacun des 9 Elidy-S se pilote par :

- 1 Dimmer (16 Bits)
- 1 banque d'animations (65 GIF animés d'usine fixes fournis avec l'alimentation et 20 GIF animés utilisateurs téléchargeables dans l'alimentation par le logiciel dédié)
- 1 Paramètre de vitesse des GIFs
- 1 Shutter
- 1 Iris
- 1 effet Rotation
- 1 fade out général

Chaque Elidy-Big/Wall se pilote par :

- 1 Dimmer (16 Bits)
- 2 banques d'animations (65x2 GIF animés d'usine fixes fournis avec l'alimentation, 20x2 GIF animés utilisateurs téléchargeables dans l'alimentation par le logiciel dédié)
- 2 Paramètres de vitesse des GIFs
- 1 Crossfade entre les 2 banques / Choix du mode de crossfade
- 1 Shutter
- 1 Iris
- 1 Banque d'effets
- 1 Effet Rotation
- 1 Fade out général



Se reporter au Tuto 9
Détail des effets du séquenceur

Animation Maker : Animations

Les animations sont créées à partir de fichiers de type GIF animés.
2 banques (A & B) sont disponibles pour l'utilisateur, avec une série de 65 GIF d'usine par banque fournie avec l'alimentation et non modifiable.

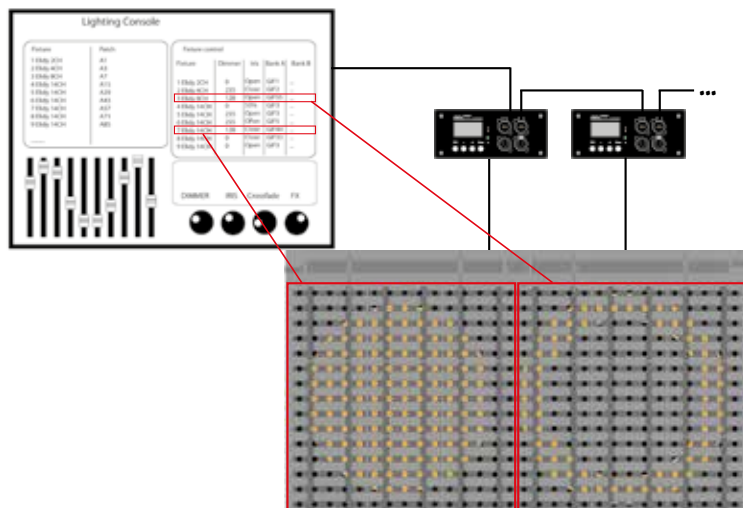


Se reporter au Tuto 7
Librairie de GIF usine

Il est possible de créer soi-même ses propres GIF et de les charger dans l'alimentation PSX9, dans la limite de 20 GIF par banque.



Se reporter au Tuto 8
Procédure de fabrication et chargement des GIF utilisateur



Sources et Contrôleurs

Les 2 Contrôleurs de l'alimentation PSX9 peuvent être pilotés par différents protocoles, et ce de manière simultanée

Elidy effectue un mélange HTP entre les 2 sorties des contrôleurs

Les deux contrôleurs sont indépendants, donc :

- Ils peuvent chacun être activés ou désactivés
- Ils peuvent chacun recevoir différents protocoles (source DMX, source Art-net, source sACN)
- Chaque mode supporte jusqu'à deux sources actives simultanément. Si, pour un même mode de contrôle, deux sources sont actives simultanément, Elidy effectue aussi un mélange HTP de ces 2 sources.
- Les paramètres des protocoles sont indépendants (Adresse DMX, Mode, Univers sACN et Artnet) , et doivent être réglés pour chaque mode de contrôle. Toutefois, un mode «link» permet de recopier automatiquement les réglages du mode **Pixel Engine** vers le mode **Animation Maker**

Utiliser plusieurs sources par contrôleur

Si pour un (ou les deux) contrôleur(s), plus de deux sources sont activées, alors deux sources seulement seront sélectionnées, selon l'ordre de priorité suivant :

- 1: DMX
- 2: sACN
- 3: Artnet

i

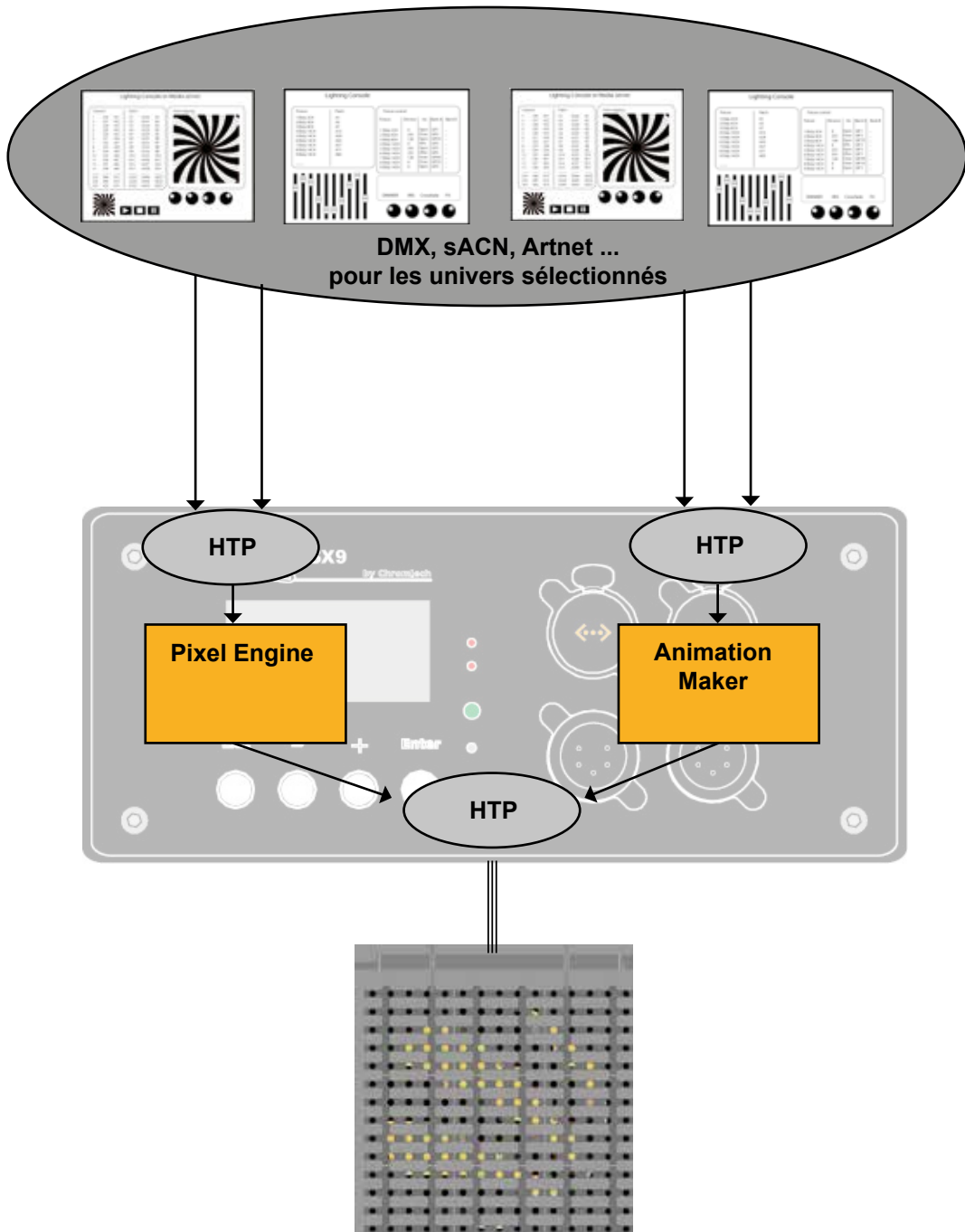
Quand il y a plusieurs sources sACN, la PSX9 tient compte du paramètre 'priorité' paramétré dans la console

Si le paramètre de priorité est identique, les adresses IP source (console) les plus faibles sont prioritaires

Quand il y a plusieurs sources Artnet, les adresses IP source (console) les plus faibles sont prioritaires

Pour être prise en compte, une source doit être active (émettre des données) sur l'univers sélectionné.

Si une source n'émet plus de données pendant une durée suffisante, elle est automatiquement remplacée par une autre source active (selon ces mêmes règles de priorité). Si la source d'origine redevient active, elle est reprise en compte immédiatement (de par ces mêmes règles de priorité).



Menus

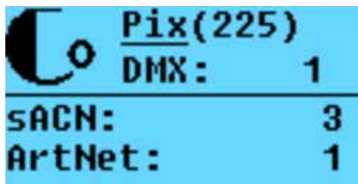
L'écran de démarrage de la PSX9 affiche un résumé de la configuration actuelle de celle-ci, via 3 fenêtres qui s'affichent automatiquement à tour de rôle, ou lorsqu'on appuie sur les boutons + et -.

Configuration générale



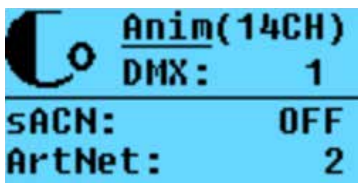
>	Patch Mode actuel :
	- 1x Big/Wall
	- 9x Elidy-S
	- 15x Strip-15
>	Adresse IP actuelle :
	- Automatique type 2.239.x.x
	- 5x Strip-5
	- Strip as Big
	- Manuelle
	- Mixed Fixtures

Configuration du Pixel Engine



>	Mode du Pixel Engine :
	OFF / 225 Channels
>	Adresse DMX du Pixel Engine
>	Univers sACN & ArtNet du Pixel Engine :
	OFF / N° d'univers

Configuration de l'animation maker



>	Mode de l'Animation Maker :
	OFF / 225 Channels
>	Adresse DMX de l'Animation Maker
>	Univers sACN & ArtNet de Animation Maker :
	OFF / N° d'univers

Un appui sur ENTER depuis l'écran de démarrage envoie sur le menu principal.



Depuis ce menu, il est possible d'effectuer une rotation de l'écran en appuyant simultanément sur les boutons + et -

Le premier menu affiché est "Patch Mode", ce menu est essentiel, car il permet de déterminer quels projecteurs sont pilotés par l'alimentation PSX9



L'ensemble des menus change en fonction du type de "Patch Mode" choisi, c'est donc la première fonction à entrer ou vérifier

Rubriques du menu principal

1	Patch mode	>
2	Setup	>
3	Pixel Engine	>
4	Animation Maker	>
5	Network	>
6	Test	>
7	Utility	>
8	Factory Default	>
9	Expert	>

Détail du menu

1	Patch mode	> 1x Big/Wall	
		> 9x Elidy-S	
Choisir le projecteur à piloter Elidy-S ? Big ? Strip ?		> 15x Strip-15	
		> 45x Strip-5	
		> Strip As Big	
		> Mixed Fixtures	
2	Setup	> Tile Mapping	
		<i>Patch mode Big/Wall, Elidy-S, StripAsBig, Mixed Fixt.</i>	
		> Strip Mapping	
		<i>Patch mode Strip-15, Strip-5</i>	
		> Rotation <i>Patch mode Big/Wall, Elidy-S, StripAsBig, Mixed-Fixtures</i>	>> none
			>> 90 deg
			>> 180 deg
			>> 270 deg
		> Strip orientation <i>Patch mode Strip-15, Strip-5</i>	>> Default
			>> Auto
		> Curve	>> V1.x Original
			>> V2.x Improved
3	Pixel Engine	> Mode	>> OFF
			>> 225 channels
		> DMX.Addr	>> xxx
		> Artnet.Universe	>> x
		> sACN.Universe	>> x
		> Source	>> DMX On/Off
			>> Artnet On/Off
			>> sACN On/Off
4	Animation Maker	> Mode <i>Patch mode Big/Wall</i>	>> Off / 2 / 4 / 14 Ch
			>> Off / 2 / 4 / 8 Ch
		> Mode <i>Patch mode Elidy-S</i>	>> Off / 2 / 4 / 8 Ch
			>> Off / 2 / 6 Ch
		> Mode <i>Patch mode Strip-15</i>	>> Off / 2 / 6 Ch
			>> Off / 2 / 6 Ch
		> Mode <i>Patch mode Strip-5</i>	>> Off / 2 / 6 Ch
			>> Off / 2 / 4 / 14 Ch
		> Mode <i>Patch mode StripAsBig</i>	>> Off / 2 / 4 / 14 Ch
			>> Off
		> Mode <i>Patch mode Mixed Fixt.</i>	>> Off
			>> Off
		> Link-Patch	>> Auto link
			>> Manual
		> DMX.Addr	>> xxx
		> Artnet.Universe	>> x
		> sACN.Universe	>> x
		> Source	>> DMX On/Off
			>> Artnet On/Off
			>> sACN On/Off

5	Network	> IP adress	>> Auto	>>> 2.x.x.x
				10.x.x.x
		> Multicast	>> Manual	>>> IP x.x.x.x Netmask x.x.x.x
			>> Multicast IGMP Report	>>> ON
				OFF
6	Test	> Test Full	>> x (0-100%)	
		Test Chase	>> "Run Test"	
7	Utility	> Data In	>> pix & anim sources	
		> Data Hold	>> ON	
			OFF	
		> Memory	>> Bank S- factory	>>> Gif quantity Size xxx Ko
			Bank S-user	>>> Gif quantity Size xxx Ko
			Bank A- factory	>>> Gif quantity Size xxx Ko
			Bank A-user	>>> Gif quantity Size xxx Ko
			Bank B- factory	>>> Gif quantity Size xxx Ko
			Bank B-user	>>> Gif quantity Size xxx Ko
		> Display	>> Auto off	>>> Always On
				Auto Off
			>> Backlight	>>> XX
			>> Contrast	>>> XX
		> Fan Level	>> Low	
			Normal	
			High	
		> Measures	>> Voltages	>>> Out 1 -3 xxV
			Temperature	>>> X deg C
8	Factory Default	> Exit		
		Confirm		
9	Expert	> Dot Calibration		
		Tile Check		

Menu

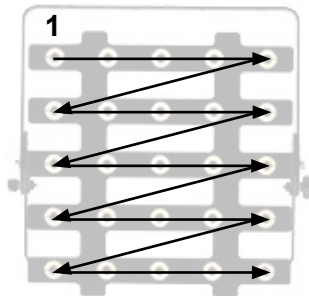
Patch Mode

Une Alimentation PSX9, permet de faire fonctionner jusqu'à 225 points de LEDs, soit :

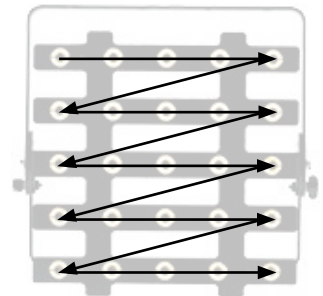
- 9 Dalles actives qu'elles soient toutes séparées, montées en Elidy-S et Elidy-T, ou assemblées dans un châssis monté en Elidy-Big et Elidy Wall.
- 45 Elidy-Strip-5, ou 15 Elidy-Strip5

Dans le menu **Patch Mode** l'utilisateur a le choix entre 6 modes qui changent l'affectation DMX de chacun des 225 points de Leds disponibles.

9x Elidy-S/T :

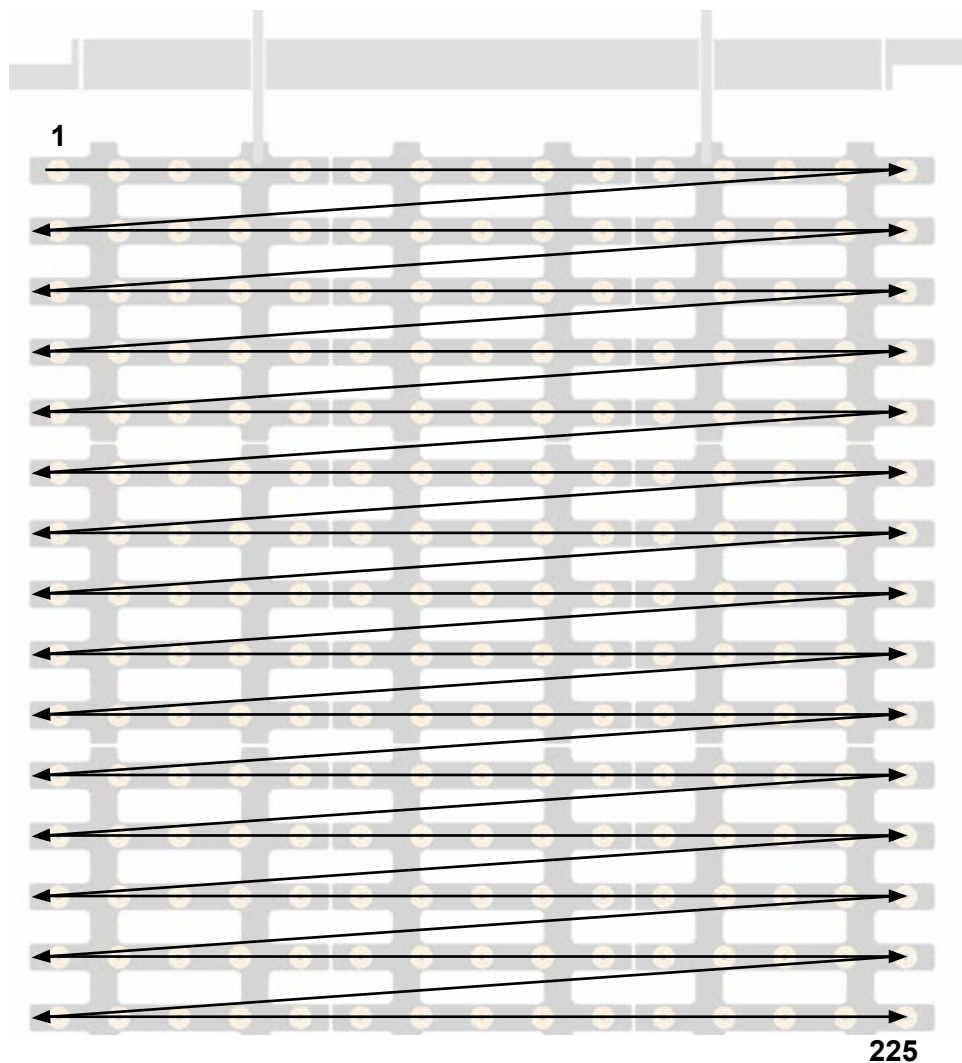


1 à 9



225

1x Elidy-Big/Wall :



15x Elidy-Strip-15 :



1 à 15



45x Elidy-Strip-5 :



1 à 45



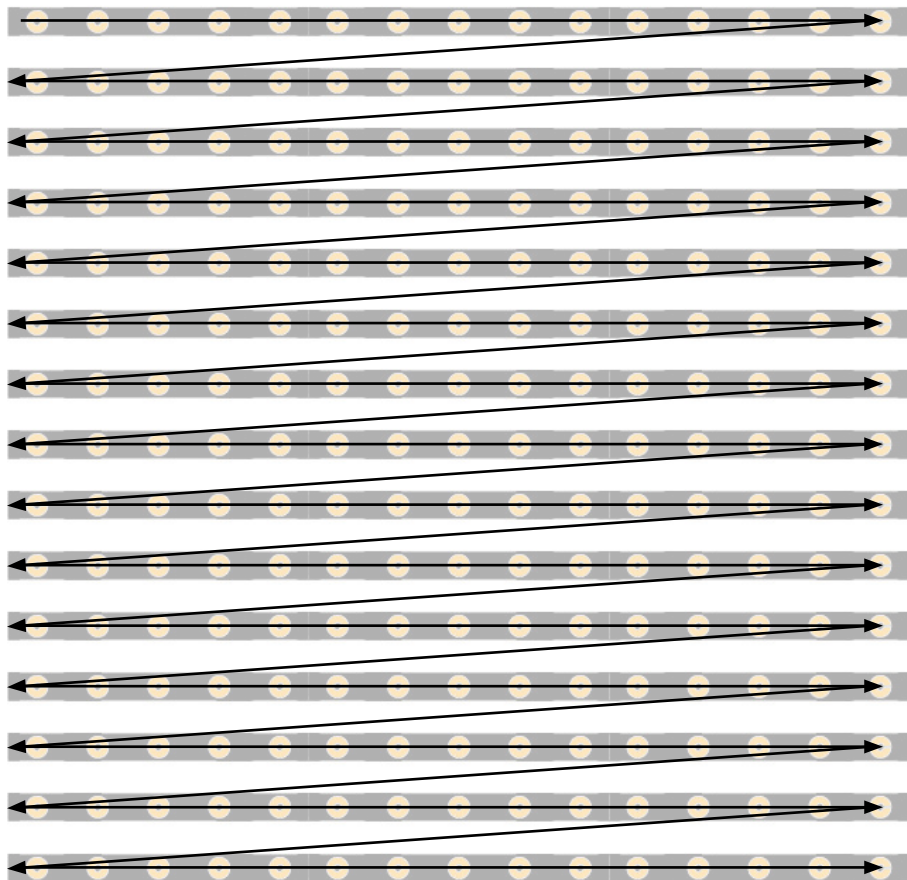
En mode Mixed Fixtures, ne pas dépasser 225 points de Leds, soit 75 Leds par sortie.

Strip As Big :

Configuration dédiée au cas où l'utilisateur souhaite piloter 15 Elidy-Strip 15 comme un Elidy-Big.

Cela permet de récupérer toutes les fonctionnalités du Elidy-Big, entre autre l'Animation maker.

1



225

Mixed Fixtures :

Mode mixte dans lequel sont pilotés par la même alimentation les dalles Elidy et Elidy-Strip. L'animation Maker est alors désactivé mais chaque projecteur est adressable et pilotable via le Pixel Engine.

Menu

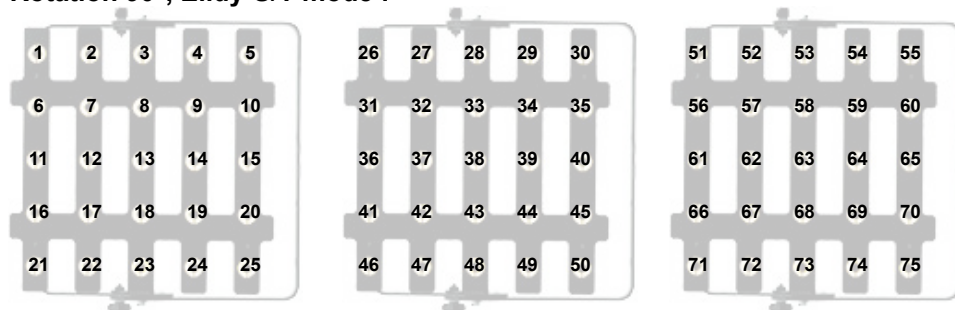
Setup

Rotation

Il est possible d'effectuer des rotations virtuelles des dalles Elidy, afin de comprendre une accroche particulière de ou simplement pour créer rapidement un implantation symétrique.

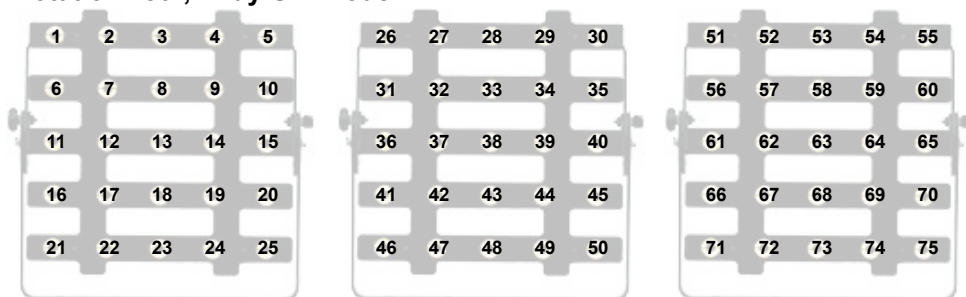
En fonction du **Patch mode** choisi, l'affectation des dalles prendra ainsi les aspects suivants.

Rotation 90°, Elidy-S/T mode :



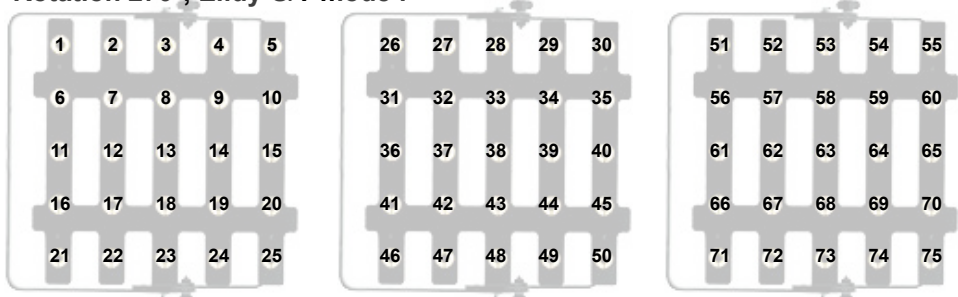
...

Rotation 180°, Elidy-S/T mode :



...

Rotation 270°, Elidy-S/T mode :



...

**Rotation 90°,
Elidy-Big/Wall mode :**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225

**Rotation 180°,
Elidy-Big/Wall mode :**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225

**Rotation 270°,
Elidy-Big/Wall mode :**



Default

Par défaut, la LED N°1 se trouve du côté du connecteur XLR4 d'entrée, comme décrit sur la plaque arrière :



Auto

Dans ce mode, l'alimentation PSX9 active le gyroscope des Elidy-Strip, et change l'orientation de celui-ci si besoin.



**L'alimentation détecte la position au moment où l'utilisateur valide "Auto" par le bouton ENTER.
Si le projecteur est déplacé ensuite, il faudra retourner dans le menu, et répéter l'opération**

Le sens automatique est le suivant :

En position horizontale



En position verticale



Menu

Setup

Tile Mapping

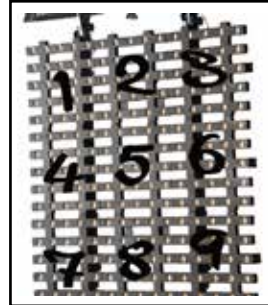
Une Alimentation PSX9, permet de faire fonctionner jusqu'à 9 dalles actives. Ces dalles actives sont affectables via l'alimentation PSX9, qui va leur attribuer un numéro de 1 à 9, déterminant ainsi l'ordre des dalles connectées.

Pour les ELIDY-WALL et ELIDY-BIG, l'affectation a déjà été paramétrée en usine de la manière suivante.

i

Pour définir le sens du châssis :

- Chape Femelle vers le haut.
- Connecteur XLR vers le Bas



Vous n'aurez donc besoin d'accéder à ce menu que dans l'hypothèse où vous avez du remplacer une dalle active.

En revanche si vous avez reçu des ELIDY-S, ceux-ci sont tous adressés en 1 par défaut. Vous allez donc devoir les différencier pour pouvoir les faire fonctionner correctement.

i

Pour définir le sens du châssis :
-Connecteur XLR vers le haut

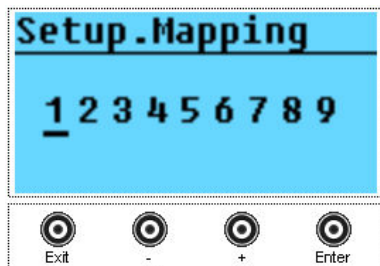


Accédez au Menu SETUP/TILE MAPPING, appuyez sur ENTER. Cette action va lancer la procédure de détection des dalles actives reliées à l'alimentation PSX9.

**A PARTIR DE CE MOMENT NE DEBRANCHEZ PAS L'ALIMENTATION.
NE DEBRANCHEZ PAS LES DALLES ACTIVES.**

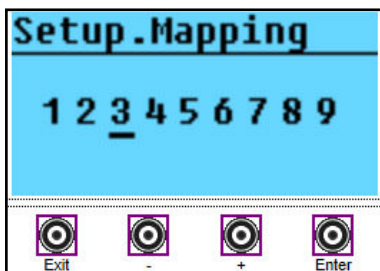
Cette opération peut prendre quelques secondes. Une fois toutes les dalles actives détectées, le numéro correspondant (de 1 à 9) s'affiche directement sur les dalles. En même temps une nouvelle fenêtre s'ouvre sur l'alimentation.

Affichage des numéros sur des dalles déjà affectées de 1 à 9 :



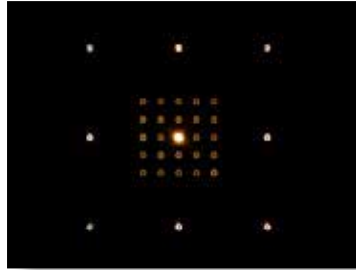
Le curseur étant positionné sur la dalle affectée en 1, celle-ci est en surbrillance.

Un appui sur + ou - va déplacer le curseur et mettre en surbrillance la dalle correspondante. Par exemple curseur positionné sous N° 3 :



Exemple : Mapping des 9 dalles toutes pré-affectées en 1 :

A- L'écran affiche alors 9 x 1, ce qui signifie que 9 dalle affectées en 1 ont été repérées. Le curseur est placé sur la 1ere, qui ici est géographiquement la N° 5



B- Appuyer sur ENTER pour changer l'affectation de la dalle, par défaut c'est le 1er N° disponible qui s'affiche, soit 2 dans cet exemple

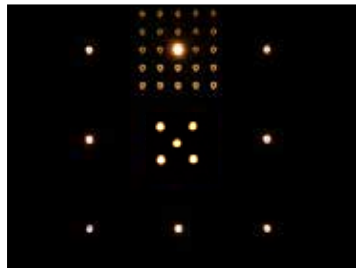
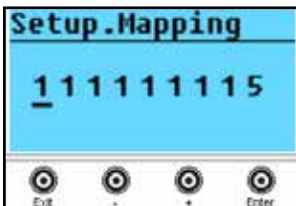


C -Appuyer sur + jusqu'à la valeur 5

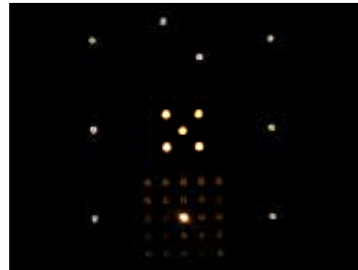


D- Valider par un appui sur ENTER, le N° 5 passe alors tout à droite, l'affichage étant toujours par ordre croissant.

Le curseur se repositionne sur une nouvelle dalle, qui est ici géographiquement la N° 2



E- Appuyer sur ENTER, et choisir N° 2 avec + & - si nécessaire, appuyer sur ENTER, la dalle s'affecte, le N° passe tout à droite. Le curseur se replace sur une nouvelle dalle qui est ici physiquement la N° 8



F- Répéter l'opération à partir de E, jusqu'à affecter toutes les dalles de 1 à 9



.....





Mode manuel

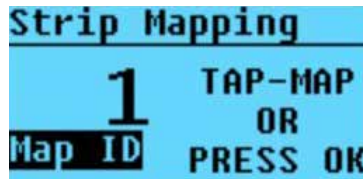
Strip Mapping / Enter

L'alimentation PSX9 scan les Elidy-strip disponibles

x Eidy-strip-5

x Elidy-Strip-15

Le menu qui s'ouvre est le suivant :



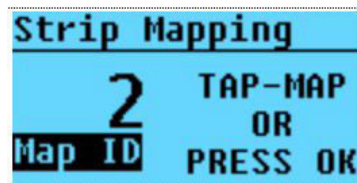
Tous les Elidy-strip qui sont actuellement mappées en 1 s'allument de cette façon :



Tous les Elidy-strip qui sont mappées à un N° différent s'allument à 30% :

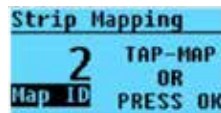
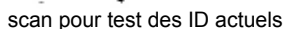


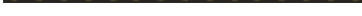
Avec le bouton "+", il est possible d'incrémenter le N° pour voir l'affectation de tous les ELidy-Strip détectés



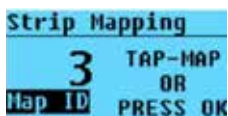
Strip Mapping

1 TAP-MAP
OR
Map ID PRESS OK



	ID actuel
	?
	?
	?
	1
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?

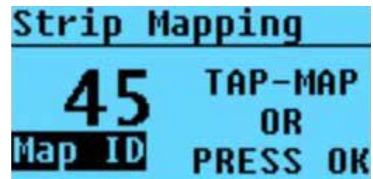
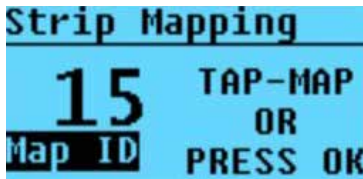
	ID actuel
	?
	?
	?
	1
	?
	?
	?
	?
	?
	2
	?
	?
	?
	?
	?



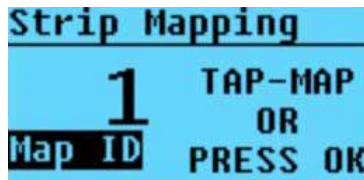
.....

	ID actuel
	?
	?
	?
	1
	?
	3
	?
	?
	?
	2
	?
	?
	?
	?
	?

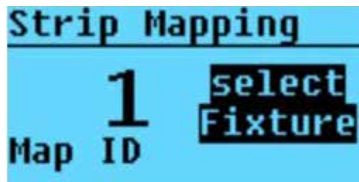
... et ce jusqu'à 15 en Patch Mode "Strip-15" / 45 en Patch Mode "Strip-5"



Pour affecter un Elidy-Strip en 1, appuyer ENTER à partir de ce menu :



L'écran affiche alors :



L'un des Elidy-Strip s'allume alors à 100% :



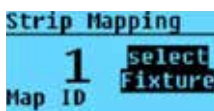
Appuyer alors sur "+" ou "-" pour choisir le Elidy-Strip qui portera le N°1. Une fois choisi, valider par "ENTER". Le menu affiche alors :

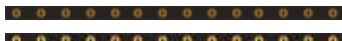
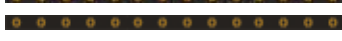
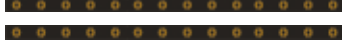
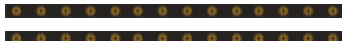
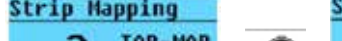
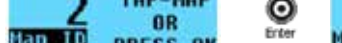


Appuyer sur "ENTER" pour choisir le Elidy-Strip à affecter en 2, et ainsi de suite , jusqu'à 15 Elidy-Strip 15 / 45 Elidy-Strip-5

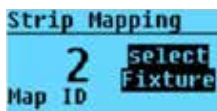
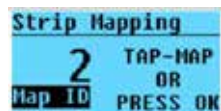
Strip Mapping

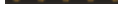
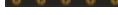
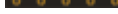
1 TAP-MAP
OR
Map ID PRESS OK



	ID actuel
	?
	?
	?
	1
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?
	?

address	?
0	?
1	?
2	1
3	?
4	?
5	?
6	?
7	?
8	?
9	?
10	?
11	?
12	?
13	?
14	?
15	?
16	?
17	?
18	?
19	?
20	?
21	?
22	?
23	?
24	?
25	?
26	?
27	?
28	?
29	?
30	?
31	?



	ID actuel
	?
	?
	?
	1
	?
	3
	?
	?
	?
	2
	?
	?
	?
	?

Scan pour identification / jusqu'au strip à adresser en 2

ID actuel
?
?
?
1
?
3
?
?
?
?
2
?
?
?
?
?

57



Mode automatique " TAP MAPPING"

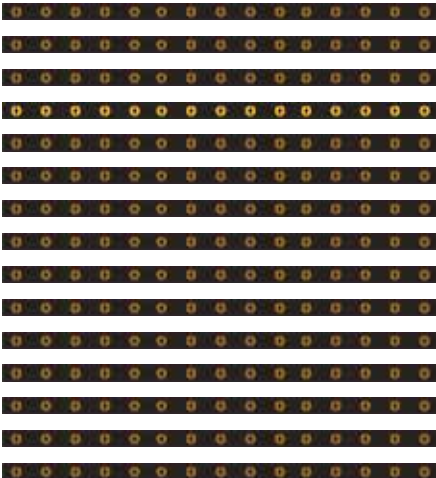
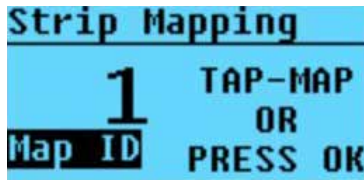
Strip Mapping / Enter

L'alimentation PSX9 scan les Elidy-strip disponibles

x Eidy-strip-5

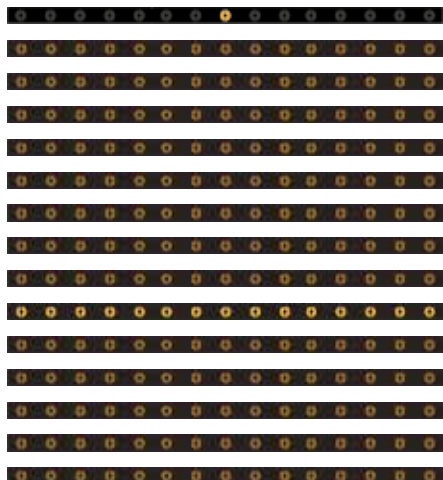
x Elidy-Strip-15

Le menu qui s'ouvre est le suivant :

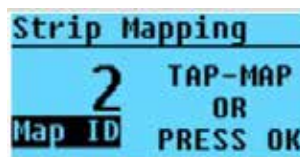


Les Elidy-Strip qui s'allument à 100 % sont actuellement affectés en 1.

Pour les affecter dans l'ordre (ici du haut vers le bas de 1 à 15), il suffit de "taper" avec la main sur le Elidy-Strip à affecter en 1.
Celui-ci flash 1 fois, et une fois le N° validé, seule la LED du centre s'allume à 100%

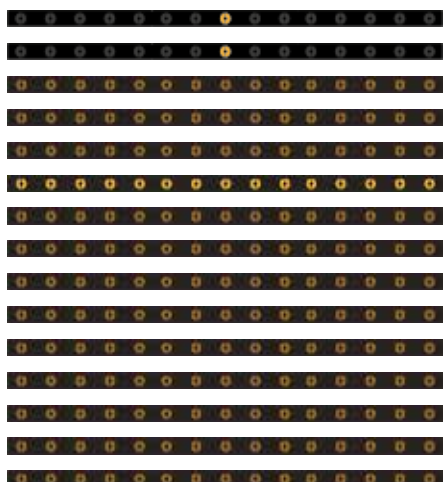


L'écran incrémente le MAP ID de 1, le Elidy-Strip actuellement affecté en 2 s'allume à 100%



Le prochain Elidy-Strip qui sera "tapé" sera affecté en 2

Taper le Elidy-Strip N°2 pour l'affecter, l'écran incrémente le MAP ID de 1, le Elidy-strip actuellement affecté en 3 s'allume à 100%



Répéter l'opération jusqu'à affecter tous les ELid-Strip (15 Strip 15 / 45 Strip-5)

Pixel Engine



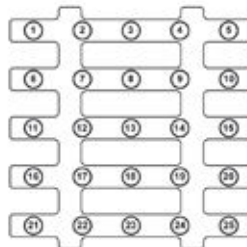
Ce menu permet d'activer ou de désactiver le **Pixel Engine**
En position Off, les menus suivants ne sont plus actifs.



Ce Menu permet de déterminer l'adresse DMX (N) du **Pixel Engine**.

En **Patch Mode** 9x Elidy-S / T :

Une dalle active, compte 25 LED qui sont adressées en usine de cette façon.



Affectation d'usine d'une Dalle active

N= Adresse DMX de l'alimentation PSX9

Adresse DMX de l'Alimentation PSX9 : N (N=287 max)									
Affectation des Dalles Actives (menu Mapping)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Adresse DMX de chaque Elidy-S	N+1	N+26	N+51	N+76	N+101	N+126	N+151	N+176	N+201

Jusqu'à 2 Alimentations PSX9 peuvent être patchées sur le même univers DMX.



**Se reporter au Tuto 1 Adressage standard
d'un Kit de Elidy-S ou Elidy-T**

En **Patch Mode** 1x Elidy-Big/Wall :

Il faut considérer le montage des 9 dalles comme une grande dalle de 15 x 15 pixels, une fois affecté correctement dans le menu **Tile Mapping**, le Big/Wall est adressé comme suit :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195
196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225

Affectation d'un Big/Wall avec mapping standard

Jusqu'à 2 Alimentations PSX9 peuvent être patchées sur le même univers DMX.



Se reporter au Tuto 2 Adressage standard d'un kit de Elidy-Big/Wall

Pour changer l'affectation de l'alimentation PSX9

Donnez une valeur entre 1 et 512, avec les touches + et -

Validez en appuyant sur ENTER

Puis appuyez 2 fois sur EXIT pour sortir du menu.

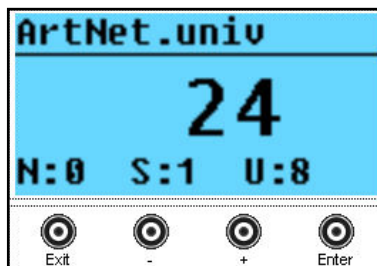


Info : Un appui simultané sur + et - remet la valeur à 1 ou 226



Ce menu permet de déterminer le numéro d'univers Artnet de l'alimentation PSX9.

Le numéro donné est une variable entre 0 et 32767 (Standard Artnet 3), la ligne inférieure renseigne les valeurs Net, Subnet et Univers

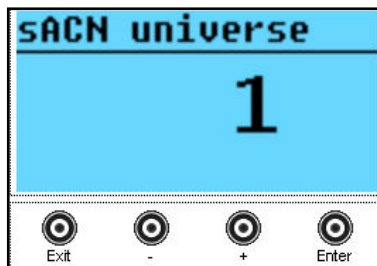


Se reporter au Tuto 3 Assignment des univers Artnet



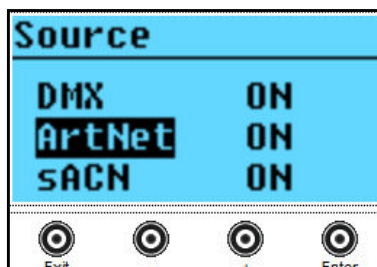
Ce menu permet de déterminer le numéro d'univers sACN de l'alimentation PSX9.

Le numéro donné est une variable entre 0 et 64000



Ce menu permet d'activer ou de désactiver la réception des données DMX512, Artnet et sACN qui affecteront le **Pixel Engine**

Il est en effet possible, pour chaque contrôleur, de désactiver une ou plusieurs sources pour éviter d'éventuels conflits si plusieurs protocoles sont utilisés simultanément dans des réseaux complexes.



Par défaut, l'ensemble des sources sont activées

Animation Maker



Ce menu a pour but de simplifier l'adressage de l'alimentation PSX9.
Il permet de lier le **Animation Maker** à la suite du **Pixel Engine**, avec les 2 contrôleurs activés.

Lorsque Link est en mode **Auto Link**, l'utilisateur n'a qu'une seule adresse DMX à entrer, et un seul menu source actif (**Animation Maker / DMX Address** et **Animation Maker / Source** deviennent grisés, seuls les menus **Pixel Engine / DMX Address** et **Pixel Engine / Source** sont actifs)

Dans ce mode, les adresses DMX seront comme suit :

2 alimentations PSX9 - Link Auto activé - Anim maker Mode 2 Ch sur le même univers DMX :								
1...		226...	228...		453...	455...		512
Pixel Engine 226 Ch		Animation Maker 2 Ch		Pixel Engine 228 Ch	Animation Maker 2 Ch	Prochaines adresses disponibles		
PSX9 N°1			PSX9 N°2			non utilisé		

2 alimentations PSX9 - Link Auto activé - Anim maker Mode 4 Ch sur le même univers DMX :								
1...		226...	230...		455...	459...		512
Pixel Engine 226 Ch		Animation Maker 4 Ch		Pixel Engine 230 Ch	Animation Maker 4 Ch	Prochaines adresses disponibles		
PSX9 N°1			PSX9 N°2			non utilisé		

2 alimentations PSX9 - Link Auto activé - Anim maker Mode 8 Ch sur le même univers DMX :								
1...		226...	234...		459...	467...		512
Pixel Engine 226 Ch		Animation Maker 8 Ch		Pixel Engine 234 Ch	Animation Maker 8 Ch	Prochaines adresses disponibles		
PSX9 N°1			PSX9 N°2			non utilisé		

2 alimentations PSX9 - Link Auto activé - Anim Maker Mode 14 Ch sur le même univers DMX :								
1...		226...	240...		465...	479		512
Pixel Engine 226 Ch		Animation Maker 14 Ch		Pixel Engine 240 Ch	Animation Maker 14 Ch	Prochaines adresses disponibles		
PSX9 N°1			PSX9 N°2			non utilisé		



Plusieurs modes sont disponibles, et différents selon le **Patch Mode** choisi



Détail des paramètres, se reporter au Tuto 6

Patch Mode	1x Big/Wall
-------------------	-------------

Anim. modes	Parameter Name	DMX Chan
	Dimmer	1
	Dimmer Fine	2
	Shutter	3
	Iris	4
	Mixer A/B	5
	Mixer Type	6
	Bank A	7
	Bank A Speed	8
	Bank B	9
	Bank B Speed	10
	Symmetry	11
	Effect	12
	Effect Value	13
	Fade Out	14

Patch Mode	9x Elidy-S
-------------------	------------

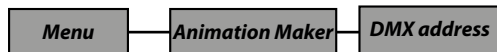
Anim. modes	Parameter Name	DMX Chan
	Dimmer	1
		2
	Shutter	3
	Iris	4
	Bank A	5
	Bank A Speed	6
	Symmetry	7
	Fade Out	8

Patch Mode	45x Strip-5
-------------------	-------------

Anim. Modes	Parameter Name	DMX Chan
	Dimmer	1
	Dimmer Fine	2
	Shutter	3
	Bank A	4
	Bank A Speed	5
	Fade Out	6

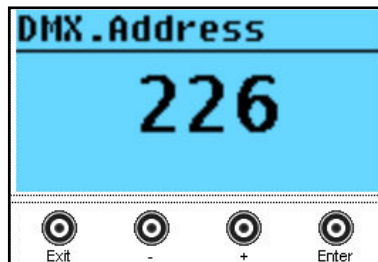
Patch Mode	15x Strip-15
-------------------	--------------

Anim. Modes	Parameter Name	DMX Chan
	Dimmer	1
	Dimmer Fine	2
	Shutter	3
	Bank A	4
	Bank A Speed	5
	Fade Out	6



Ce Menu permet de déterminer l'adresse DMX (N) du **Pixel Engine**.

Pour changer l'affectation de l'alimentation PSX9 :



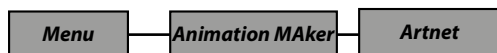
CONTROL / ENTER / ADDR / ENTER.

Donnez une valeur entre 1 et 287, avec les touches + et -

Validez en appuyant sur ENTER

Puis appuyez 2 fois sur EXIT pour sortir du menu.

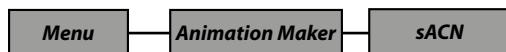
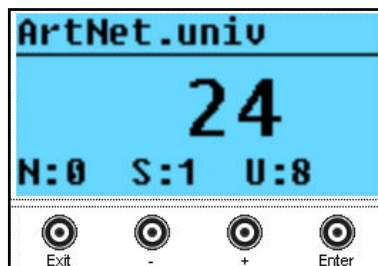
Info : Un appui simultané sur + et – remet la valeur à 1 ou 226



Ce menu permet de déterminer le numéro d'univers Artnet de l'alimentation PSX9.

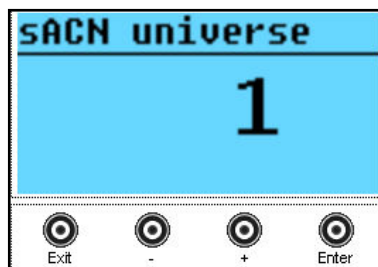
Le numéro donné est une variable entre 0 et 32767 (Standard Artnet 3), la ligne inférieure renseigne les valeurs Net, Subnet et Univers

Voir Annexe 3 : assignation des univers Artnet



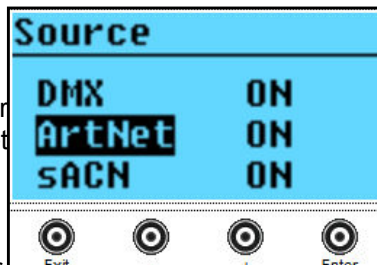
Ce menu permet de déterminer le numéro d'univers sACN de l'alimentation PSX9.

Le numéro donné est une variable entre 0 et 64000





Ce menu permet d'activer ou de désactiver la réception des données DMX512, ArtNet et sACN qui affecteront l'**Animation Maker**.



Il est en effet possible, pour chaque contrôleur, de désactiver une ou plusieurs sources pour éviter d'éventuels conflits si plusieurs protocoles sont utilisés simultanément dans des réseaux complexes.



Par défaut, l'ensemble des sources sont activées

Menu Network



L'alimentation PX9 est pilotable via différents protocoles fonctionnant dans une architecture type réseau informatique. Il est donc nécessaire de donner une adresse IP unique à l'alimentation, ainsi qu'un masque de sous réseau.



Par défaut, l'alimentation PSX9 est paramétrée en IP Adresse automatique, l'utilisateur a seulement le choix entre 2 types d'adresses : 2.x.x.x et 10.x.x.x / masque de sous réseau 255.0.0.0 selon la norme Artnet. Cette adresse automatique est générée à partir d'un numéro propre à chaque alimentation PSX9, ce qui la rend unique.

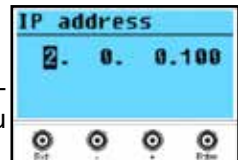


Comme tout élément d'un réseau informatique, il est possible d'allouer une adresse IP et un masque de sous réseau à l'alimentation.

Info :

Les adresses typiquement utilisées pour le Artnet sont de type : 2.X.X.X ou 10.X.X.X masque de sous réseau 255.0.0.0.

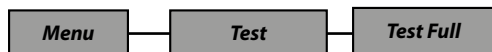
Le sACN accepte tout type d'adresses IP



Dans une configuration de réseau avancée de type MULTICAST, il est parfois nécessaire que le récepteur (ici, l'alimentation PSX9) renvoie une information de routage, nommé *IGMP report* vers l'émetteur (routeur ou switch) toutes les 10 secondes



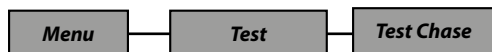
Menu Test



Cette fonction vous permet de contrôler en direct (sans signal d'entrée), l'intensité lumineuse de vos projecteurs ELIDY.

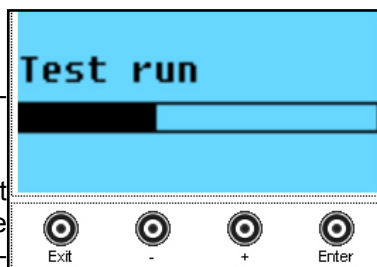
De cette façon vous pouvez vérifier facilement si votre alimentation PSX9 est bien connectée à vos projecteurs ELIDY.

Utiliser les touches + et - pour régler le niveau de sortie de 0 à 100%
ENTER pour sortir du menu.



Cette fonction vous permet d'allumer automatiquement (Chase) chaque Pixel 1 par 1 (sans signal d'entrée).

De cette façon vous pouvez vérifier facilement si votre alimentation PSX9 est bien connectée à vos projecteurs ELIDY, si les dalles sont correctement assignées depuis le menu Mapping, et dans quel patch mode se trouve l'alimentation.



ENTER pour sortir du menu.

Menu Utility



Ce menu informe l'utilisateur sur les types de sources qui pilotent actuellement le **Pixel Engine** et le **Animation maker**.

	Pixel Engine (Pix)	Animation maker (Anim)
Source 1 (S1)	None /DMX / sACN / Artnet	None /DMX / sACN / Artnet
Source 2 (S2)	None /DMX / sACN / Artnet	None /DMX / sACN / Artnet



Ce menu informe de l'état d'occupation de la mémoire de l'alimentation PSX9 par les banques GIF du Animation maker.

En effet les GIF occupent un espace mémoire, et l'utilisateur peut ajouter un maximum de 20 GIF personnels par banque (A et B), dans la limite de la taille mémoire définie.

Bank S : Banque pour Elidy S/T

Bank A & B : Banques pour ELidy Big / Wall

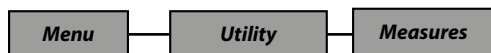


Ce menu de réglage permet de paramétrer l'écran LCD de l'alimentation PSX9. Pour cela, 3 menus sont disponibles :

- Auto OFF : L'écran est soit toujours rétro-éclairé (*Always On*), soit il s'éteint au bout de quelques secondes (*Auto Off*), et ne se rallumera qu'après un appui sur l'un des boutons.
- Backlight : Règle l'intensité du rétro éclairage de 0 à 100%
- Contrast : Règle la valeur du contraste de 0 à 100%



Les ventilateurs de l'alimentation PSX9 ont un réglage d'usine nommé mode Normal, suivant les conditions d'utilisation (Chaleur et bruit), il est possible de diminuer la ventilation : *Low*, ou de l'augmenter : *High*

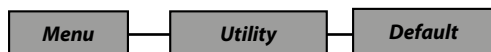


Voltages

Ce menu informe sur le tension des sorties de l'alimentation, qui doit se situer autour de 48V en fonctionnement sans anomalie.

Temperature

Indique la température interne de l'alimentation



Ce menu permet de réinitialiser l'alimentation dans son état initial. (pour détail se reporter au tableau p 40-41)



Cette réinitialisation n'affecte pas les GIF utilisateur

Menu Expert



Ce menu de réglages avancés, protégé par un mot de passe, est réservé à des utilisateurs préalablement formés aux opérations de maintenance

Se rapprocher de votre distributeur pour l'accès à ce menu

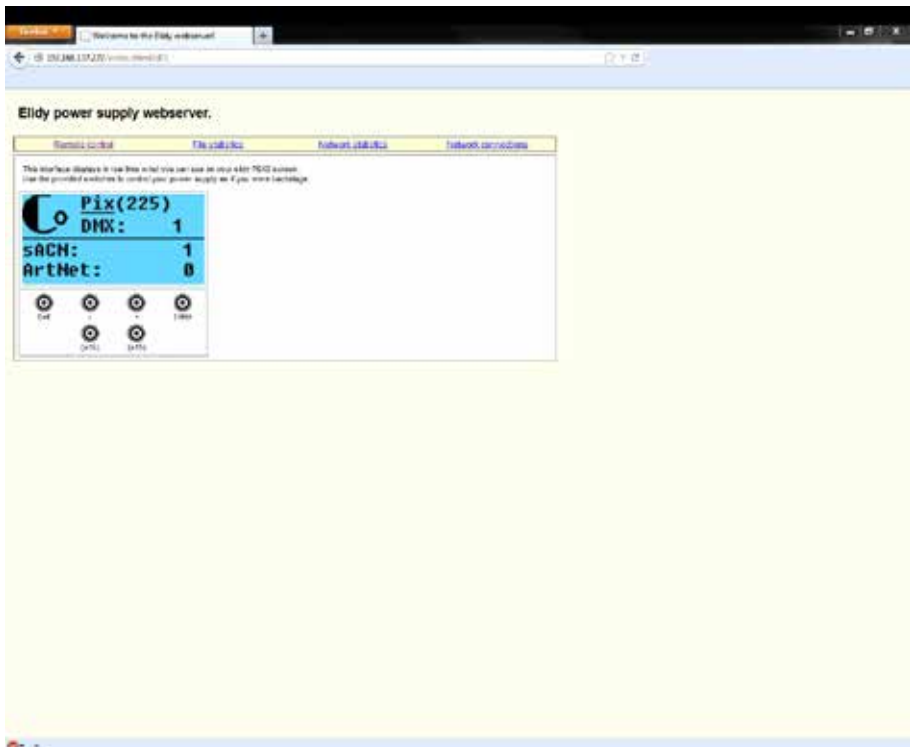
Ce menu permet de recalibrer l'une des leds d'une dalle, en appliquant un offset pour corriger un éventuel écart lumineux



Ce menu affiche les versions de firmware des dalles détectées, il est réservé à une utilisation de maintenance

Contrôle du menu de l'alimentation à distance

L'alimentation PSX9 embarque un serveur web. Il suffit d'entrer l'adresse IP de l'alimentation dans un navigateur internet. (la classe de l'adresse IP doit être identique)



Spécifications Techniques

Constitution de la gamme de produits Elidy

<i>REF</i>	<i>KITS</i>	<i>Elidy-S</i>	<i>Elidy-T</i>	<i>ELidy-Wall</i>	<i>ELidy-Big</i>
PX100	Active Tile	1	1	9	9
PX201	Frame	-	-	1	1
PX205	S-Yoke	1	-	-	-
PX208	T-mount	-	1	-	-
PX206	Big-Yoke	-	-	-	1
PX104	PSX9	-	-	-	1

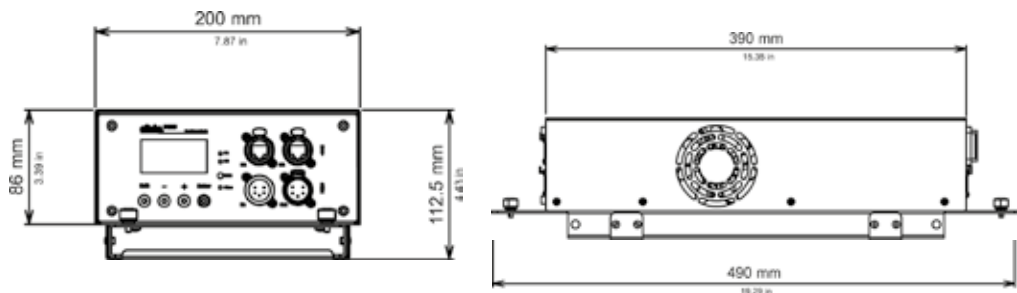
Références & Noms

Références et noms des produits, accessoires et spare parts.

Référence	Famille	Nom	Name (English)
PX100	Spare Part	Dalle Active	Active Tile
PX101	Produit	Elidy-S	Elidy-S
PX102	Produit	Elidy-BIG	Elidy-BIG
PX103	Produit	Elidy-WALL	Elidy-WALL
PX104	Produit	PSX9	PSX9
PX105	Accessoire	Dummy	Dummy
PX106	Accessoire	Kit de câblage de ELidy-S	Elidy-S cables Kit
PX107	Produit	Elidy-T	Elidy-T
PX108	Produit	Elidy-Strip 5	Elidy-Strip 5
PX109	Produit	Elidy-Strip 15	Elidy-Strip 15
PX201	Spare Part	Châssis	Frame
PX202	Accessoire	Kit de mise en Rack	Rack Kit
PX204	Accessoire	Volets-BIG	BIG-Barnddoors
PX205	Spare Part	Lyre-S	S-Yoke
PX206	Spare Part	Lyre-BIG	BIG-Yoke
PX207	Accessoire	Bumper	Bumper
PX208	Accessoire	T-mount	T-mount
PX301	Accessoire	M-Cable	M-Cable
PX302	Accessoire	S-Cable	S-Cable
PX305	Accessoire	Spider Box	Spider Box
PX401	Accessoire	Flight case pour Eli- dy-BIG & WALL	Flight case for Eli- dy-BIG & WALL
PX402	Accessoire	Flight case pour Elidy-S	Flight case for Elidy-S
PX403	Accessoire	Rack 14U pour PSX9	Rack 14U forPSX9
PX404	Accessoire	Flight case pour PSX9 & Câble	Flight case for PSX9 & Câble
PX405	Accessoire	Flight case pour Bumper	Flight case for Bumper
CH101	Accessoire	Câble de mise à jour	Update cable

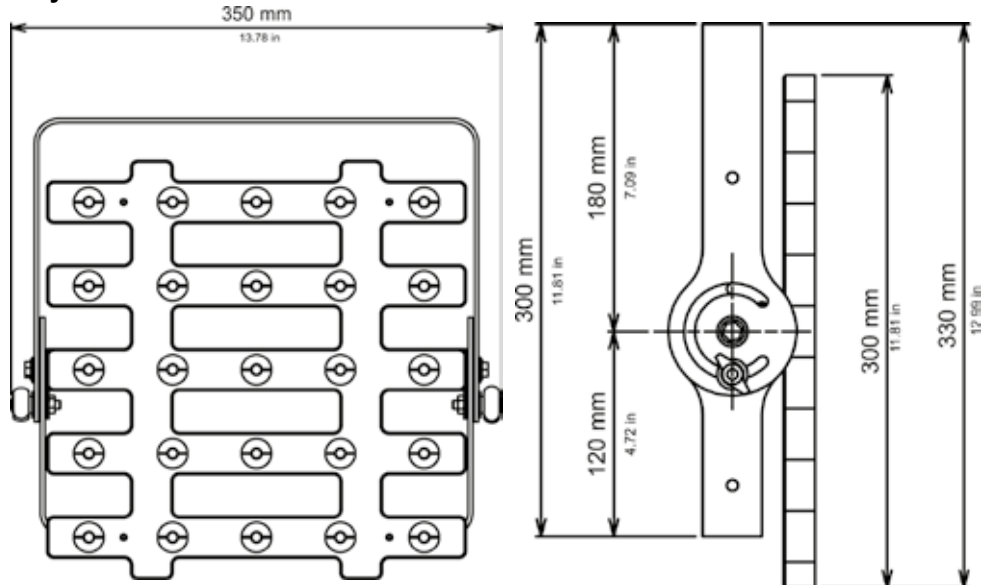
Produits dimensions et poids

Elidy-PSX9_Alimentation PX104



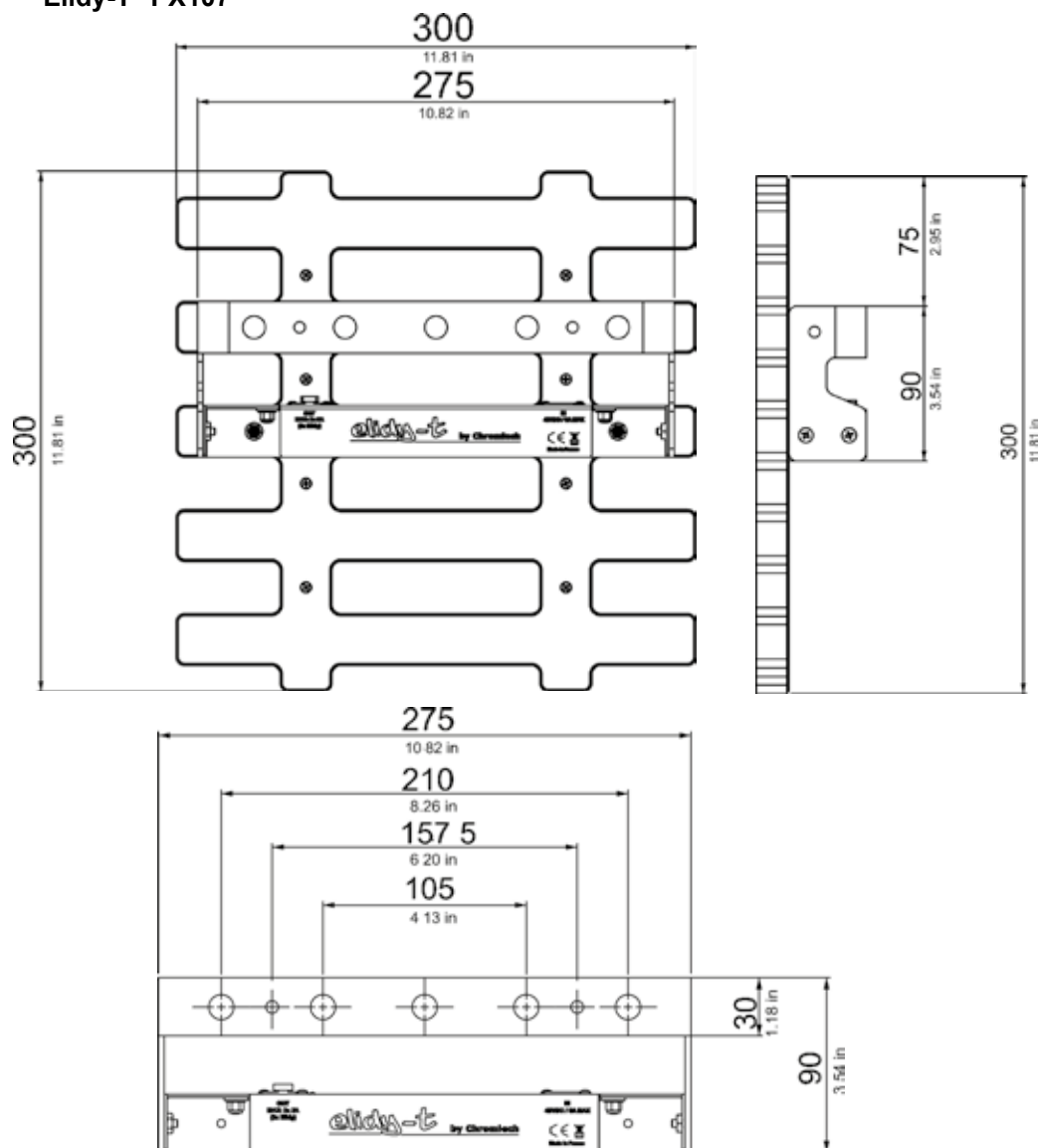
Poids Net	Alimentation	4.45 Kg	Poids brut avec emballage	5.15 Kg	Alimentation	Entrée : 90-240V / 12-5.2A / 50-60Hz Sortie : 48V / 16A / 800W
	Support	0.45 Kg				

Elidy-S PX101



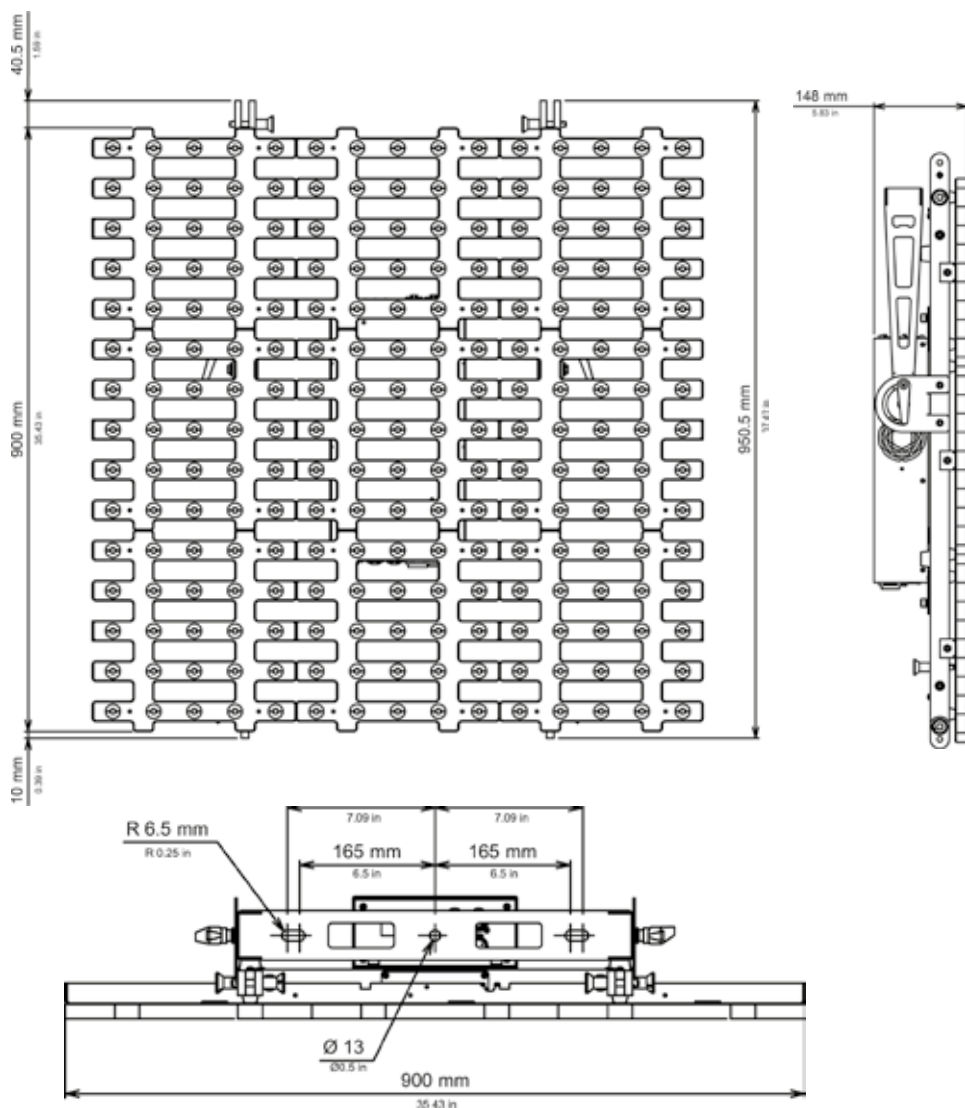
Poids Net	3.3 Kg	Poids brut avec emballage	4.25 Kg	Alimentation	Uniquement sur PSX9 - 48VDC/2A
------------------	--------	----------------------------------	---------	---------------------	--------------------------------

Elidy-T PX107



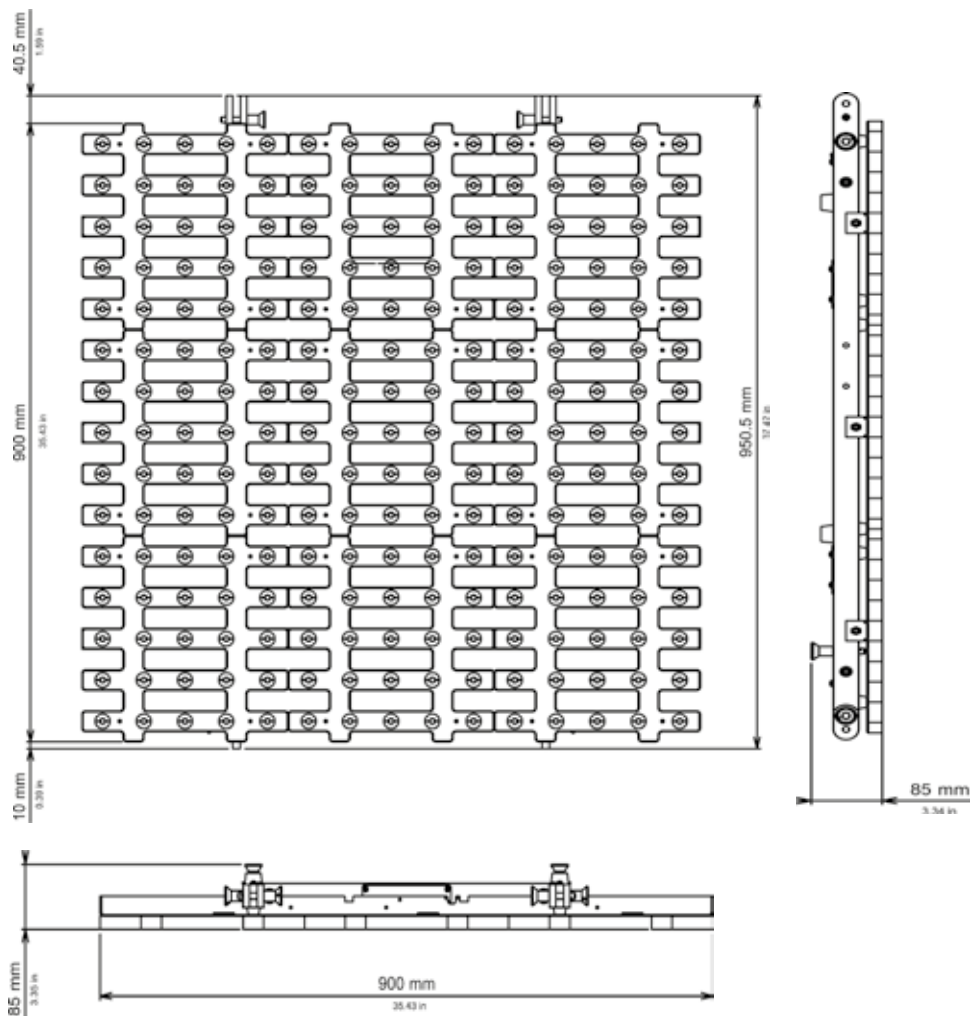
Poids Net	2.35 Kg	Poids brut avec emballage	3.3 Kg	Alimentation	Uniquement sur PSX9 - 48VDC/2A
-----------	---------	---------------------------	--------	--------------	--------------------------------

PX102



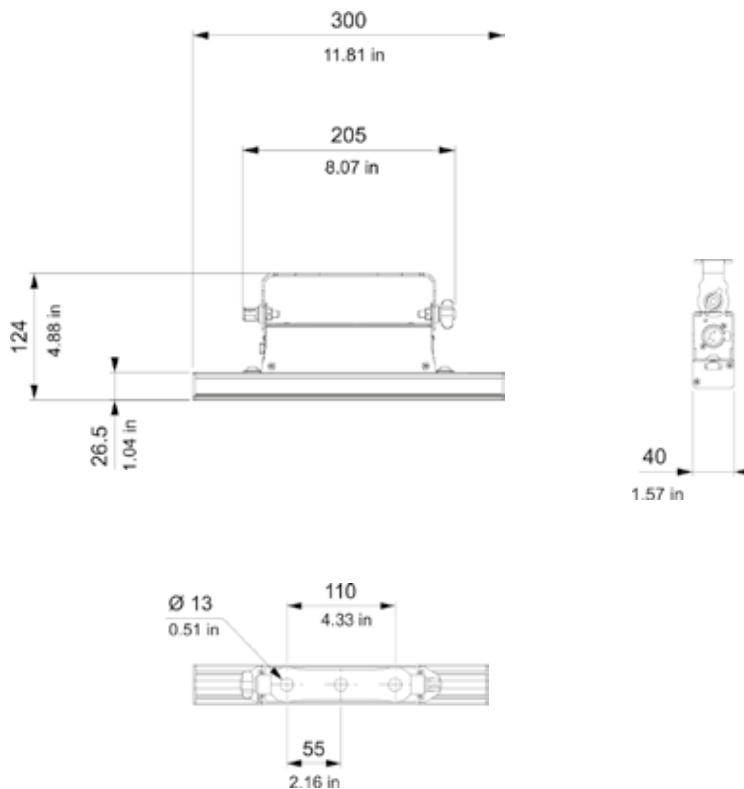
Poids Net	26.1 Kg	Poids brut Elidy Poids brut PSX9 (emballages séparés)	24.8 Kg 5.15 Kg	Alimentation	Uniquement sur PSX9 - 48VDC/16A
------------------	---------	---	--------------------	---------------------	---------------------------------

Elidy-WALL PX103



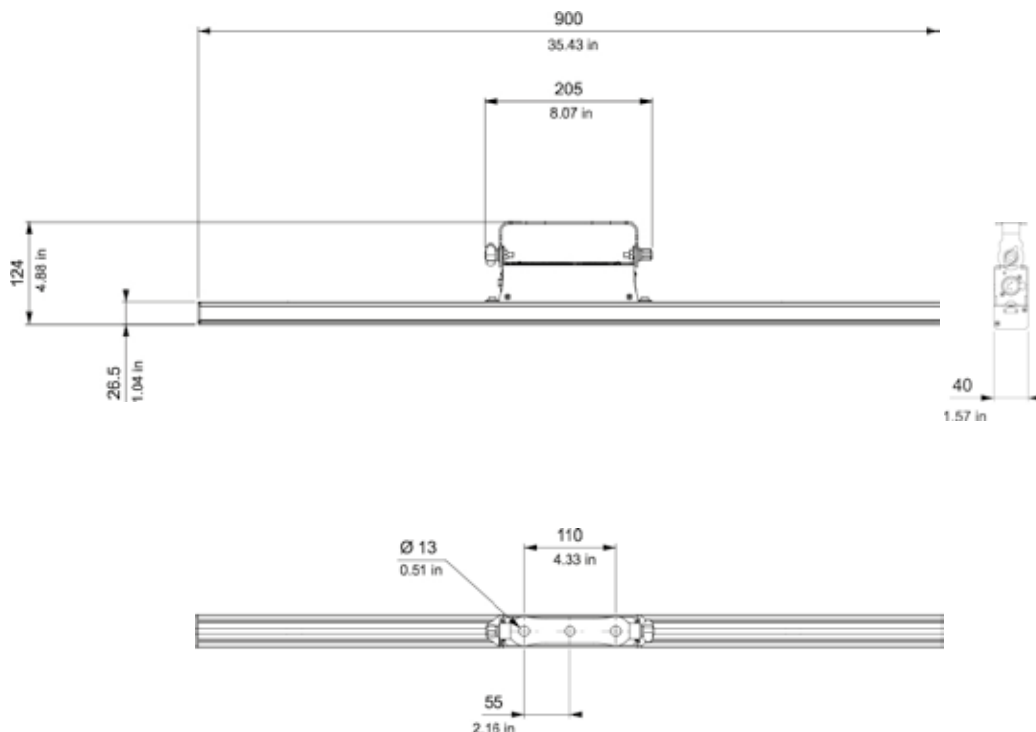
Poids Net	21.2 Kg	Poids brut avec emballage	24.8 Kg	Alimentation	Uniquement sur PSX9 - 48VDC/16A
-----------	---------	---------------------------	---------	--------------	---------------------------------

Elidy-Strip 5 PX108



Poids Net	0.85 Kg	Poids brut avec emballage	1.15 Kg	Alimentation	Uniquement sur PSX9 - 48VDC/0.4A
-----------	---------	---------------------------	---------	--------------	----------------------------------

Elidy-Strip 15 PX109



Poids Net	1.7 Kg	Poids brut avec emballage	2.5 Kg	Alimentation	Uniquement sur PSX9 - 48VDC/1.2A
-----------	--------	---------------------------	--------	--------------	----------------------------------

Accessoires

PX105 Dummy



Accessoire pour	PX101 - PX102 - PX103
Infos	Dalle sans électronique pour augmenter la surface artificiellement, ou s'en servir comme support de cover

PX100 Dalle Active



Poids Net	1.6 Kg
Infos	Dalle constituante de tous les produits

PX106 /2 /6 /12 KIT cables pou Elidy-S



Accessoire pour	PX101
Infos	Kit minimum pour alimenter 9 Elidy-S sur une alimentation PSX9

PX202 Kit de mise en rack



Poids Net	0.4 Kg
Accessoire pour	PX104
Infos	Permet de mettre 2 alimentations PSX9 2U en rack

**PX207
Bumper**



Poids Net	5.5 Kg
Accessoire pour	PX103
Infos	Système d'accroche de colonnes de 11 Elidy-Wall max, fixé au support par colliers diamètre 50mm

**PX302
S-Cable**



Poids Net	0.5 Kg / m
Accessoire pour	PX101 - PX102 - PX103
Infos	Câble hybride alimentation 48V et data (existe en 2, 6 et 12m)

**PX305
Spider Box**



Poids Net	0.1 Kg
Accessoire pour	PX103
Infos	«Splitter» x3 pour Elidy-S

**PX204
Volet-BIG**



Accessoire pour	PX102
Infos	Volets pour Elidy-BIG

Flight cases

PX401

Flight case pour 6 Elidy-WALL ou 3 ELidy-BIG

Accessoire pour	PX103
-----------------	-------



PX402

Flight case pour 9 Elidy-S, 1PSX9, Câbles

Accessoire pour	PX101
-----------------	-------



PX403

Rack 14U pour 12 PSX9

Accessoire pour	PX104
-----------------	-------



PX404

Flight case pour 89PSX9 et Câbles

Accessoire pour	PX104
-----------------	-------



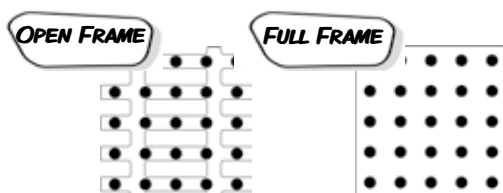
PX405

Flight case pour 9 bumpers

Accessoire pour	PX103
-----------------	-------



Covers



Taille Elidy-S/T

Covers Magnetiques pour Elidy-S/T

Black

PX501/OF/B

PX501/FF/B

White

PX501/OF/W

PX501/FF/W

Imprimé, couleur ou texture personnalisée sur demande

PX501/OF/P

PX501/FF/P

Hard covers pour Elidy-S/T

Black

PX502/OF/B

PX502/FF/B

White

PX502/OF/W

PX502/FF/W

Mirror

PX502/OF/M

PX502/FF/M

Imprimé, couleur ou texture personnalisée sur demande

PX502/OF/P

PX502/FF/P

Taille Elidy Big/Wall

Hard covers pour Elidy-BIG

Black

PX503/OF/B

PX503/FF/B

White

PX503/OF/W

PX503/FF/W

Mirror

PX503/OF/M

PX503/FF/M

Imprimé, couleur ou texture personnalisée sur demande

PX503/OF/P

PX503/FF/P

Spare-Parts

PX201
Châssis



Poids Net	6.35 Kg
Infos	Elément constituant des PX102 et PX103

PX205
Lyre-S



Poids Net	1.7 Kg
Infos	Elément constituant des PX101

PX208
T-mount



Poids Net	0.75 Kg
Infos	Elément constituant des PX107

PX206
Lyre-BIG



Poids Net	2.4 Kg
Infos	Elément constituant des PX102

TUTORIELS

PROTO 1: Adressage des Pixel Engine d'un kit de Elidy-S/T

Elidy-S / Elidy-T N°	PSX9	DMX Universe	Adresse
1	PSX9 1	1	1
2			26
3			51
4			76
5			101
6			126
7			151
8			176
9			201
10	PSX9 2		226
11			251
12			276
13			301
14			326
15			351
16			376
17			401
18			426
19	PSX9 3	2	1
20			26
21			51
22			76
23			101
24			126
25			151
26			176
27			201
28	PSX9 4		226
29			251
30			276
31			301
32			326
33			351
34			376
35			401
36			426
37	PSX9 5 ...	3 ...	1
...			26 ...

TUTO 2 : Adressage des Pixel Engine d'un kit de Elidy-Big/Wall

Elidy-Big / Wall	PSX9	DMX Universe	Adresse
1	PSX9 1	1	1
2	PSX9 2	1	226
3	PSX9 3	2	1
4	PSX9 4	2	226
5	PSX9 5	3	1
...	...	...	226

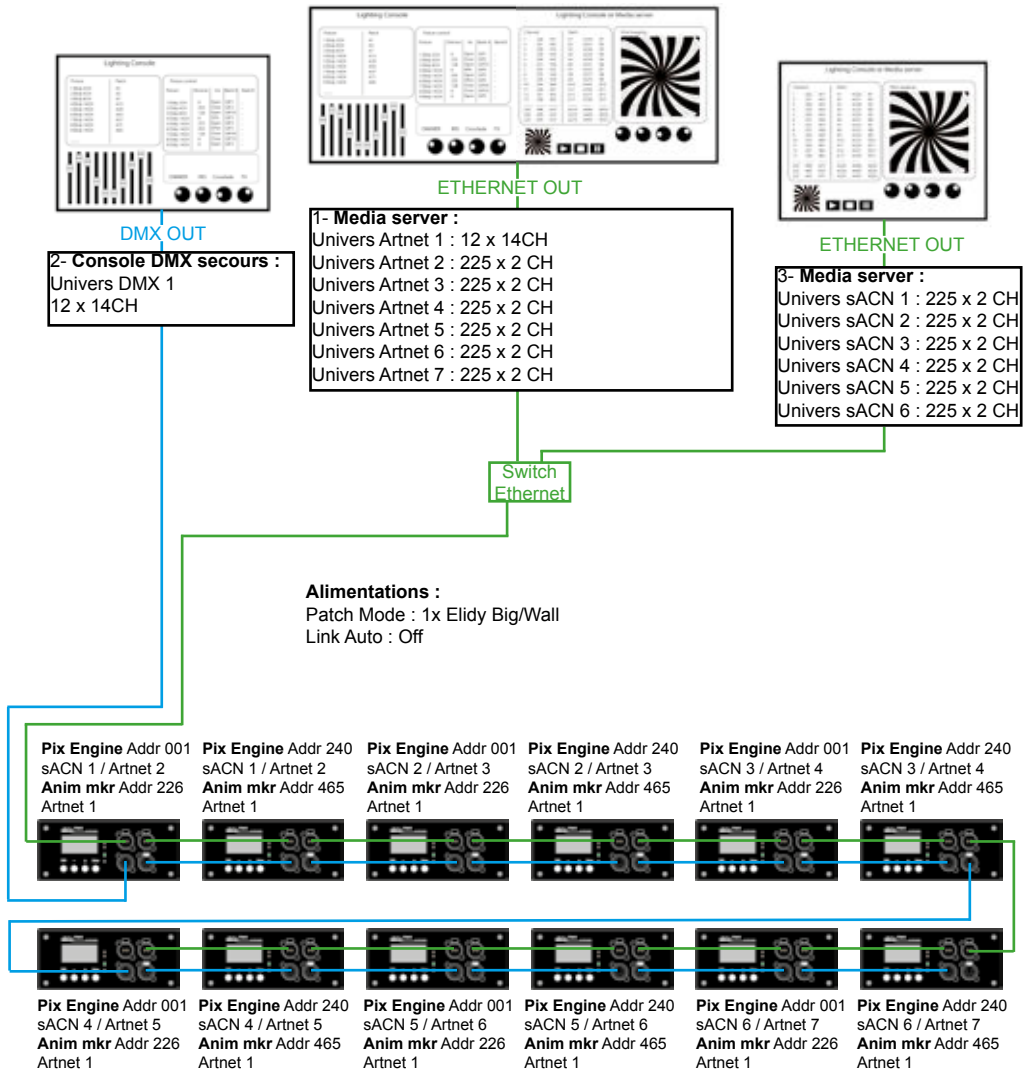
TUTO 3 : Assignment des univers Artnet

N° d'univers	Net.Subnet.ID (Artnet 3)
0	0.0.0
1	0.0.1
2	0.0.2
3	0.0.3
4	0.0.4
5	0.0.5
6	0.0.6
7	0.0.7
8	0.0.8
9	0.0.9
10	0.0.10
11	0.0.11
12	0.0.12
13	0.0.13
14	0.0.14
15	0.0.15
16	0.1.0
17	0.1.1
...	...
64000	127.15.15

TUTO 4 :

Etude de cas 12 Elidy Wall pilotés par 3 sources

- Console de lumière principale
- Media server
- Console de lumière secours



TUTO 5 : Mises à jour

1- Installer le logiciel de mise à jour sur un PC

D'abord extraire : "Elidy_loader_client_Vx" software

Démarrer le Setup

2- Installer les drivers de l'adaptateur USB RS485

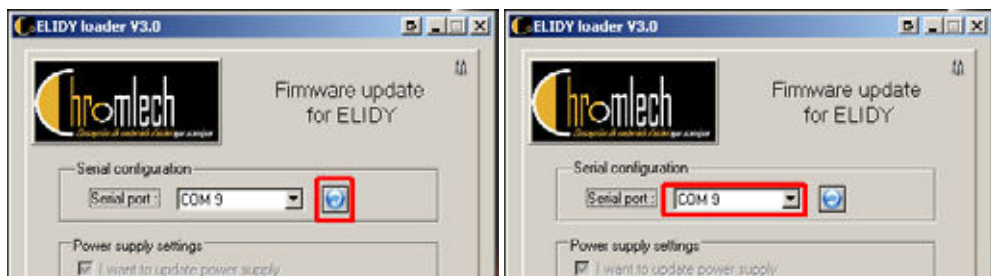
3- Connecter le cable en entrée DMX

4- Configurer les propriétés du port COM sur le PC

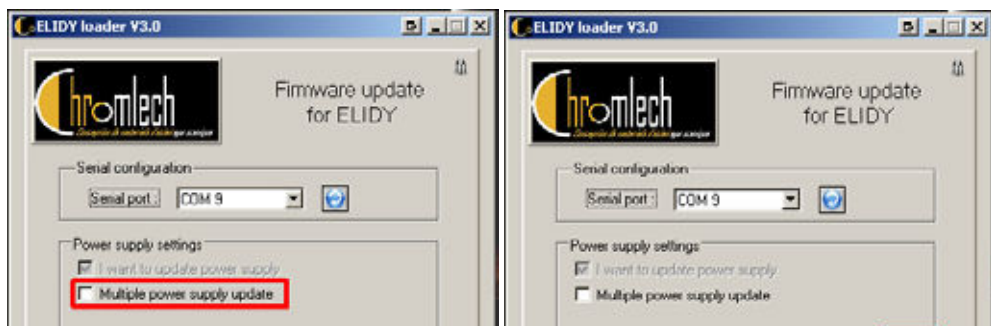
5- Démarrer le logiciel "Elidy loader"

Suivre les instructions suivantes :

Sélectionner le port COM (Bouton bleu button pour chercher le port)



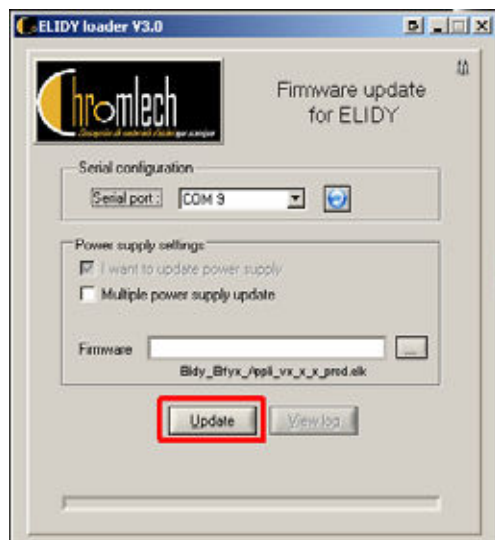
Cocher "Multiple power supply update" si plusieurs alimentations doivent être mises à jour en même temps (Les alimentations connectées en DMX XLR)



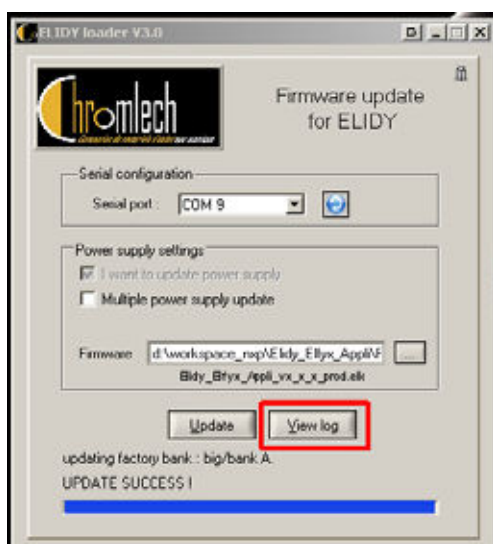
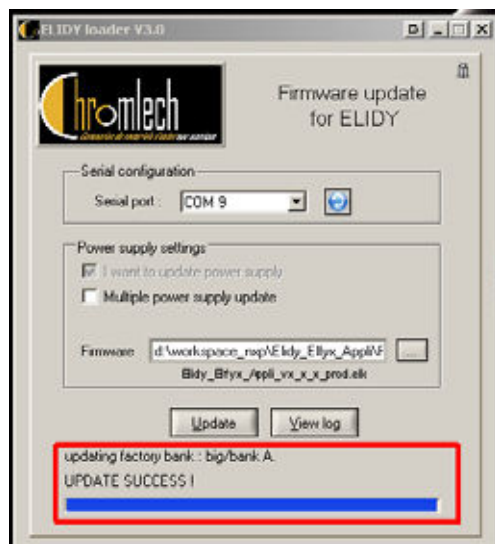
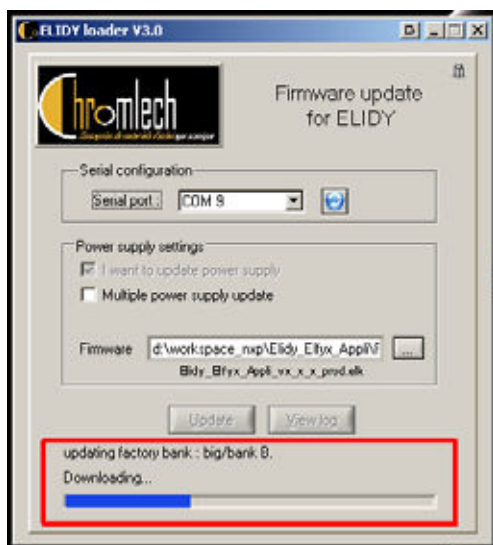
Selectionner le firmware de version



Cliquer sur le bouton Update pour démarrer



La version de l'alimentation et la librairie GIF sont mis à jour en même temps



TUTO 6 : Animation Maker

Description et options des paramètres 1 à 6 (Dimmer - Iris - Mix A/B - Mix type)

Paramètre	Description		Valeurs DMX			
			Dec.		%	
Dimmer Course	Ajoute l'adresse globale des animations gérées par le séquenceur	0	255	0	100	0
Dimmer Fine						
Strobe	Ajoute la valeur de strobage, variant de 0 microsecondes à infinis variable	0	255	0	100	0
	Open	0	4	0	2	
	Strobe	5	66	2	26	
	Open	67	69	26	27	
	Pulse	70	131	27	51	
	Random	132	193	52	76	
	Random Pulse	194	255	76	100	
Iris	Ajoute la taille de l'iris (0, 25, 50, 75, 100)	0	255	0	100	0
	Round White	0	64	0	25	
	Round Black	65	128	25	50	
	Square White	129	191	51	75	
	Square Black	192	255	75	100	
Mix A/B	Ajoute le transfert entre la banque GIP A et la banque B	0	255	0	100	0
	A -> A+B	0	127	0	50	
	A+B	128	128	50	50	
	A+B->B	129	255	51	100	
Mix Type	Permet de choisir le mode de transfert de Mix A/B, les modes possibles	0	50	0	50	0
	<i>Detail: Se reporter au Tutoriel 9</i>					
	Crossfade	0	7	0	3	
	Manual fade	8	15	3	6	
	White fade	16	23	6	9	
	Black fade	24	31	9	12	
	Mask	32	39	13	15	
	A NOR B	40	47	16	18	

Animation Maker

Description et options des paramètres 6 à 8

(Bank A - Bank A speed)

Parameter	Description	DMX values				Default (Dec.)
		Dec.		%		
	B NOR A	48	55	19	22	
	XOR	56	63	22	25	
	No function / Future use	64	255	26	100	
Bank A	Change de GIF selon la banque A - normal selon la valeur de DMX 48 - 64 GIF usine, 20-255 utilisateur	48	255	26	100	48
	<i>Detail: se référer au Tutoriel 7-8</i>					
	Open	0	2	0	1	
	Factory GIF 1	3	5	1	2	
	Factory GIF 2	6	8	2	3	
	Factory GIF 3 thru 64	9 ...	... 194	4 ...	... 76	
	User GIF 1	195	197	76	77	
	User GIF 2	198	200	78	78	
	User GIF 3 thru 20	201	255	79	100	
Bank A Speed	Change la vitesse de l'animation GIF de la banque A usine	2	255	2	100	64
	Pause	0	1	0	1	
	Vitesse de rapide à lent Mode play normal	2	63	0	49	
	Stop / Syncho	127	128	50	50	
	Vitesse de lent à rapide Mode play inverse	129	255	51	99	
	Stop - Flash synchronisation de Anima- tion maker	253	255	99	100	



En mode 8 Channel (Patch mode Elidy-S seulement), Bank A speed fonctionne différemment:

0-1 : Pause
 2-63 : Vitesse de rapide à lent Mode play normal
 64 : Pause
 65-126 : Vitesse de lent à rapide Mode play inverse
 127 : Stop
 128-255 : Mode Index

Animation Maker

Description et options des paramètres 9 à 11 (Bank B - Bank B speed - Symétrie)

Parameter	Description	DMX values				Default (Dec.)
		Dec.		%		
Bank B	Choix du GIF utilisé dans la banque B, réglé en fonction du nombre de GIF utilisés selon la valeur de Min GIF - 64 GIF users, 25 GIF collaborator	0	255	0	100	0
	<i>Detail: se référer au Tutoriel 7-8</i>					
	Open	0	2	0	1	
	Factory GIF 1	3	5	1	2	
	Factory GIF 2	6	8	2	3	
	Factory GIF 3 thru 64	9 ...	... 194	4 ...	... 76	
	User GIF 1	195	197	76	77	
	User GIF 2	198	200	78	78	
	User GIF 3 thru 20	201	255	79	100	
Bank B Speed	Régule la vitesse de l'animation GIF de la banque B, 0: Pause	0	255	0	100	0
	Pause	0	2	0	1	
	Speed from quick to slow Normal play mode	3	126	1	49	
	Pause	127	128	50	50	
	Speed from slow to quick Reverse play mode	129	252	51	99	
	Stop - Flash synchronisation of the Animation maker	253	255	99	100	
Variable	Ajuste la rotation globale de la carte de synchronisation de la banque B, réglage de l'angle de rotation en degrés de 0 à 360	0	255	0	100	0
	No rotation - No symmetry	0	31	0	12	
	No rotation - Horizontal sym	32	63	13	25	
	No rotation - Vertical sym	64	95	25	37	
	No rotation - Horizontal + Vertical symmetry	96	127	38	50	
	Rotation 90° - No symmetry	128	159	50	62	
	Rotation 90° - Horizontal sym	160	191	63	75	
	Rotation 90° - Vertical sym	192	223	75	87	
	Rotation 90° - Horizontal + Vertical symmetry	224	255	88	100	

Animation Maker Description et options des paramètres 12 à 14 (Effet - Valeur d'effet - Fade Out)

Parameter	Description	DMX values				Default (Dec.)
		Dec.		%		
Fx	Applique l'un des 16 effets spéciaux	0	255	0	100	0
	No effect	0	7	0	3	
	Negative	8	15	3	6	
	Symmetry	15	23	6	9	
	Blur	24	31	9	12	
	Index A	32	39	13	15	
	Index B	40	47	16	18	
	Iris round FX 1	48	55	19	22	
	Iris round FX 2	56	63	22	25	
	Iris round FX 2	64	71	25	28	
	Iris round FX 2	72	79	28	31	
	Iris square FX 1	80	87	31	34	
	Iris square FX 2	88	95	35	37	
	Iris square FX 3	96	103	38	40	
	Iris square FX 4	104	111	41	44	
	No Function / future use	112	255	44	100	
	Detail: Refer to Tutorial 10					
Fx Value	Applique l'un des 16 effets spéciaux	0	255	0	100	0
Fade Out	Applique un fade de sortie sur la sortie globale	0	255	0	100	0
	Normal Fade out from short to long	0	127	0	50	
	Fade out + low-voltage effect from long to short	128	254	51	99	
	Low-voltage effect only	255	255	100	100	
	Detail: Refer to Tutorial 11					

TUTO 7 : Librairies GIF d'usine

UNDER CONSTRUCTION

TUTO 8 : Procédure de fabrication et chargement des GIF utilisateur

UNDER CONSTRUCTION

TUTO 9 : Animation Maker

Types de mix (Mix Type)

UNDER CONSTRUCTION

TUTO 9 : Animation Maker Effets (FX)

UNDER CONSTRUCTION

TUTO 11 : Animation Maker Fadeout

UNDER CONSTRUCTION

GARANTIE

Etendue de la garantie

Les Produits sont garantis contre tout défaut de matière ou de fabrication pendant une durée de 2 (deux) ans à compter de la date de livraison, et sous réserve d'une information par écrit de CHROMLECH dans un délai de 15(quinze) jours suivant la survenance du défaut.

En cas de réparation du Produit, le dépannage sera assuré par CHROMLECH ou l'un de ses sous-traitants ; CHROMLECH étant le seul décisionnaire quant au choix de l'intervenant.

La réparation et/ou le remplacement de pièce ou du Produit par CHROMLECH pendant la période de garantie ne prorogent pas le délai de garantie originale

CHROMLECH sera seul décisionnaire quant à la mise en œuvre de son intervention au titre de la présente garantie, en décidant notamment :

- Soit d'un dépannage sur le site du client ;
- Soit d'un retour des Produits par le client à CHROMLECH afin qu'il soit procédé à la réparation desdits Produits.

Dans le cadre de la garantie, les risques et les frais éventuels de port sont à la charge du Client qui ne pourra prétendre à une quelconque indemnité en cas d'immobilisation du Produit du fait de l'application de la garantie.

Exclusions de garantie

La présente garantie ne joue pas pour les vices apparents.

Par ailleurs, la garantie est exclue dans les hypothèses ci-après :

le non-respect des prescriptions d'utilisation et de maintenance du Produit ;
l'utilisation anormale du Produit ;
l'erreur de manipulation ;
le défaut d'entretien ou de maintenance ;
l'intervention d'un tiers non autorisé par CHROMLECH pour procéder à la réparation du Produit.

Sont en outre exclus de la présente garantie :

les composants dont la durée de vie utile en usage normal est inférieure à la période de garantie ;
le remplacement des consommables ;
les matériels pour leur usure naturelle (notamment lampes, filtres, gobos, flight-case)
les défauts et leurs conséquences liées à toute cause extérieure.

EREIMUL

**6, allée Jean-Philippe Rameau
35000 RENNES
FRANCE**

Tel : +33 6.82.11.93.35

E-mail : contact@ereimul.com

Web : www.ereimul.com

