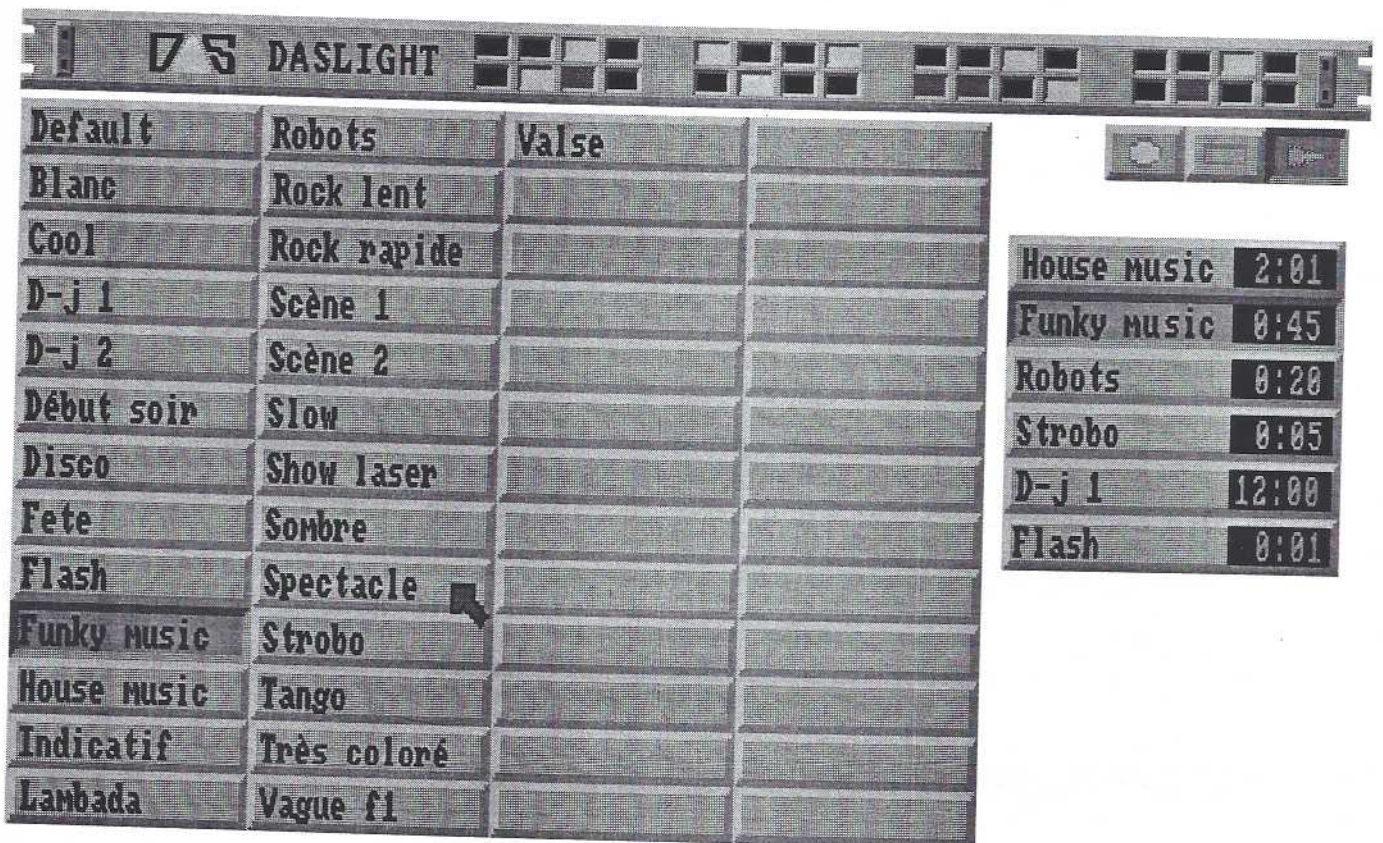


DASLIGHT DISCO32

MANUEL D'UTILISATION



DIGITAL ART SYSTEM

MARQUES DEPOSEES

DASLIGHT est une marque déposée de DIGITAL ART SYSTEM S.A.R.L.
AMIGA est une marque déposée de COMMODORE-AMIGA INC

AVERTISSEMENT

Tous droits de reproduction réservés.

Toute représentation ou reproduction intégrale de ce manuel sans le consentement écrit de la société DIGITAL ART SYSTEM est illicite.

Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.
DIGITAL ART SYSTEM dégage par ailleurs toute responsabilité quant aux erreurs qui peuvent exister dans ce manuel et aux dommages qui pourraient en résulter.

COPYRIGHT (C) DIGITAL ART SYSTEM 1989

SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
I. PREMIER CONTACT	7
A. Comment utiliser ce manuel	7
B. Package DASLIGHT DISCO32	7
C. Package Amiga2000	8
D. Comment installer les cartes électroniques	9
E. Comment utiliser la souris	9
F. Comment démarrer DASLIGHT DISCO32	10
II. UTILISATION DE LA REGIE	11
A. Principe	11
B. L'écran régie	11
1. Le tableau des ambiances	11
2. Le rack des voyants	12
3. Les menus	12
C. Les ambiances spéciales	13
1. Default	13
2. Strobo	13
D. Le menu cycle	13
1. But	13
2. Comment enregistrer un cycle	13
3. Comment régler les temps	14
4. Comment exécuter un cycle	14
E. Le menu outils	14
1. But	14
2. Comment saisir le nom d'une ambiance	15
3. Comment créer une ambiance	15
4. Comment copier une ambiance	15
5. Comment détruire une ambiance	16
6. Comment renommer une ambiance	16
7. Comment éditer une ambiance	16
8. Comment sauver les ambiances	16
9. Comment quitter le logiciel	16
F. Le clavier	17
1. Les combinaisons Amiga	17
2. Les touches de A à Z	17
3. La touche HELP	18
4. La barre d'espace	18
5. Les touches de fonctions	18
6. Le pavé numérique	18
7. Les touches d'effacements	18

III. UTILISATION DE L'EDITEUR	19
A. Principe	19
B. L'écran éditeur	20
1. Le rack édition	21
2. Le rack piano	22
3. Le rack onduleur	23
4. Le rack chenillard	24
5. Le rack séquenceur	26
6. Les racks animateurs	28
7. Le rack modulateur	29
8. Le rack statique	30
9. Le rack dynamique	31
10. Les fonctions on/off et gradateur/master	32
C. Le 'Sélectionner/Copier'	
IV. CONSEILS	33
A. Utilisation de l'ambiance 'Default'	33
B. Utilisation des masques touches de fonctions	33
C. Copie de sauvegarde	34
V. SPECIFICATIONS TECHNIQUES	35
A. LES CARTES ELECTRONIQUES	35
1. Connexions	35
2. Réglages	35
3. Caractéristiques électriques	35
B. LE LOGICIEL	36
1. Mémoire minimum	36
2. Fichiers et Répertoires	36
3. Compatibilité	36
4. Installation sur disque dur	36
ANNEXE A Messages d'erreurs	37
ANNEXE B SUB-D 37 Broches	39
ANNEXE C L'éditeur de séquences	41
ANNEXE D Tableau des connexions	43

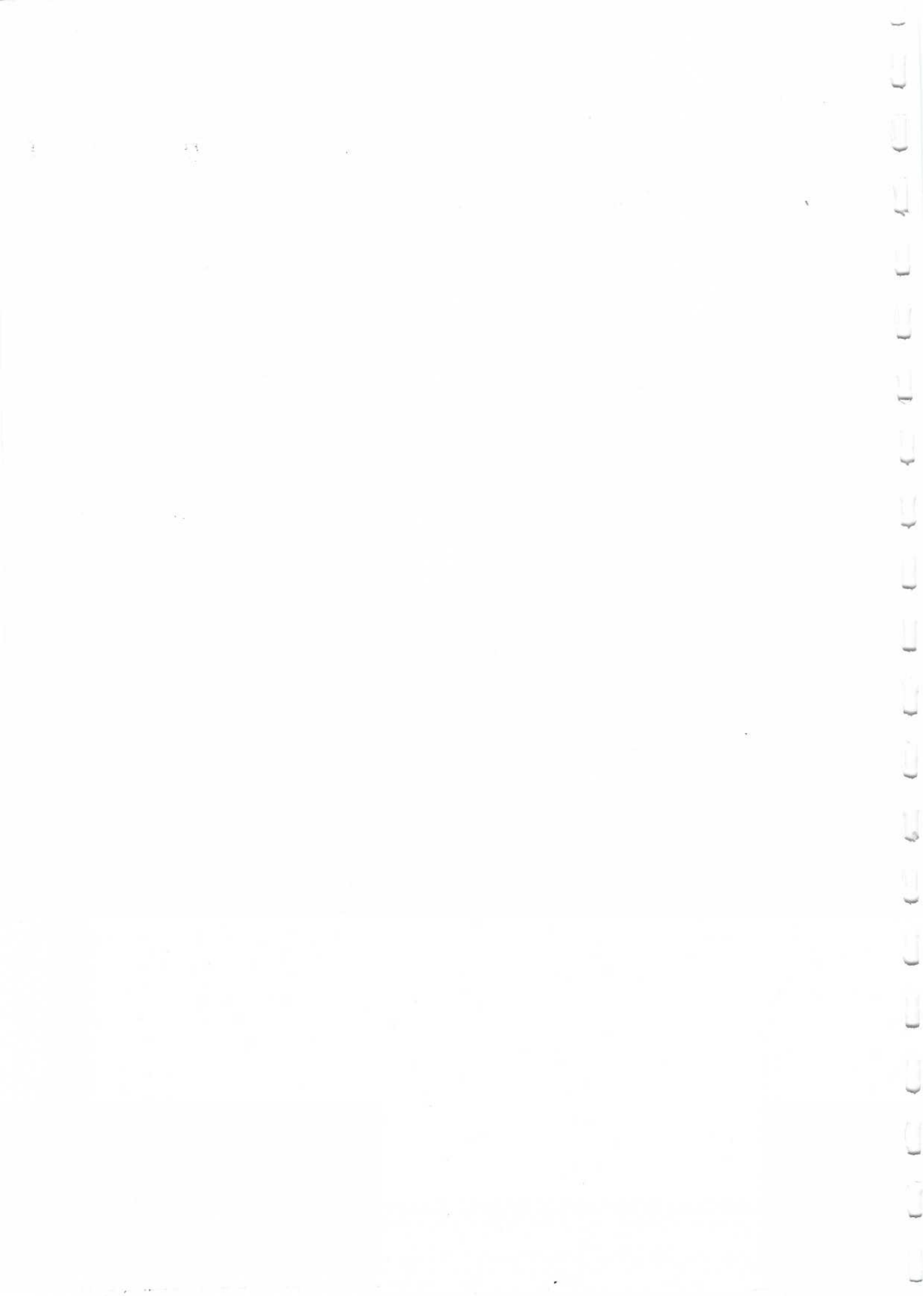
INTRODUCTION

DASLIGHT DISCO32 est une régie lumière informatisée pour discothèques possédant 16 sorties statiques et 16 sorties dynamiques.

DASLIGHT DISCO32 est basé sur le concept 'Ambiance lumineuse'. L'installateur va créer plusieurs ambiances pour tous les styles de musiques et de danses en leur donnant des noms différents. L'utilisateur n'aura plus qu'à déclencher facilement une ambiance parmi toutes celles qui ont été enregistrées.

Cette régie lumière fonctionne avec l'ordinateur Amiga2000 de COMODORE et nécessite des unités de puissance au standard professionnel 0-10V. DASLIGHT DISCO32 fonctionne en temps réel, c'est à dire que toutes les fonctions jeux de lumières ne s'arrêtent jamais et que toutes les interventions de l'utilisateur sont traitées instantanément.

La gamme DASLIGHT est évolutive. DASLIGHT DISCO32 peut être étendu très facilement aux versions plus puissantes.



I. PREMIER CONTACT

A. Comment utiliser ce manuel

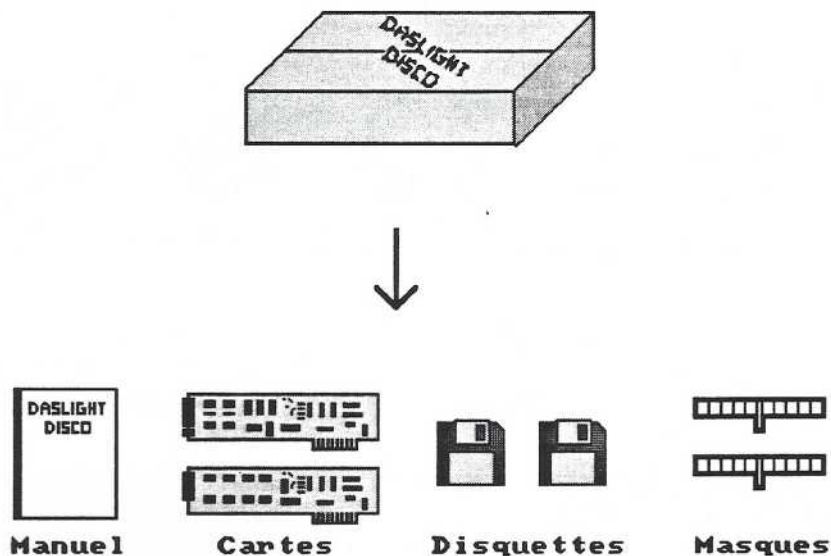
Si vous êtes l'installateur du package DASLIGHT DISCO32, tous les chapitres vous concernent. Par contre si vous êtes uniquement un utilisateur du logiciel, le chapitre II. UTILISATION DE LA REGIE vous intéressera plus particulièrement.

Vous devrez être aussi familiarisé avec la pratique de l'Amiga. Le manuel de l'Amiga2000 vous y aidera. Il vous indiquera par exemple en détail comment connecter l'Amiga, reinitialiser l'Amiga, utiliser l'atelier, dupliquer une disquette, ...

B. Package DASLIGHT DISCO32

DASLIGHT DISCO32 se compose :

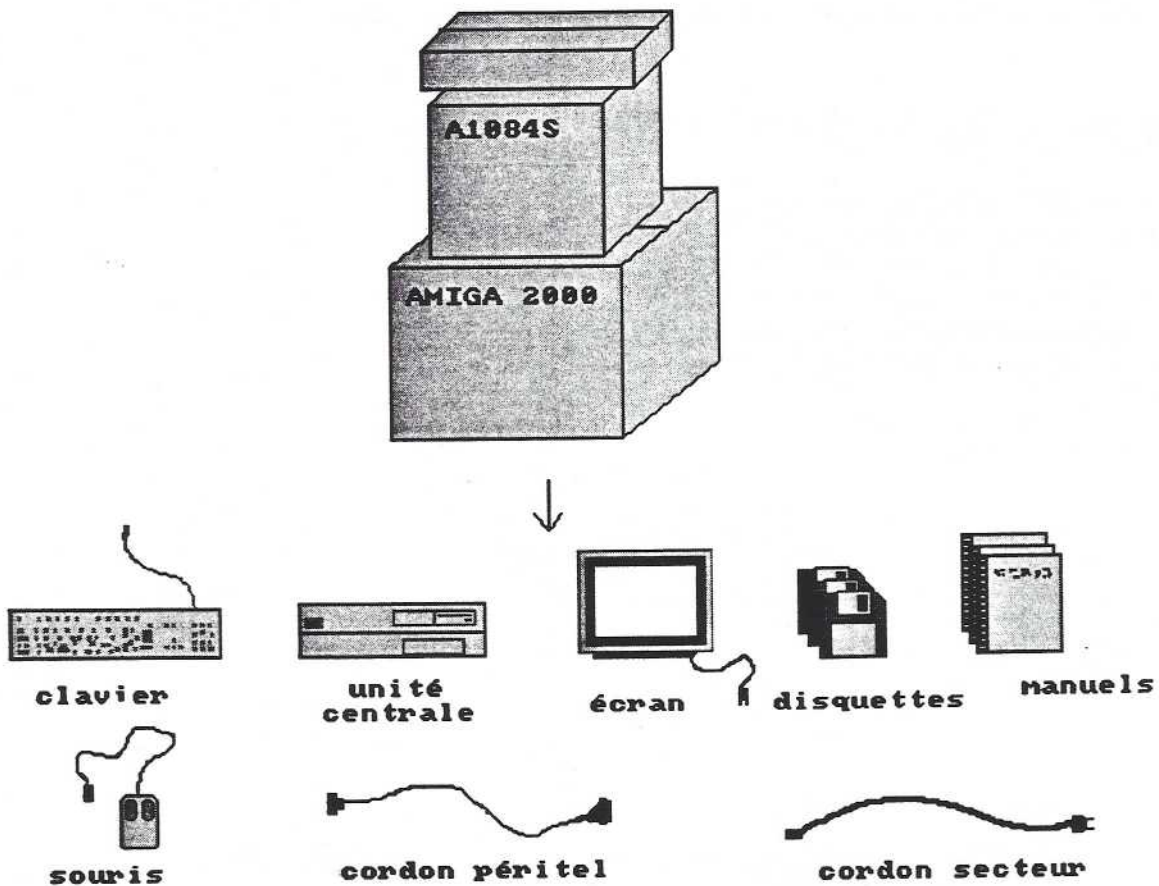
- d'un manuel d'utilisation.
- de 2 cartes électroniques référencées BDL1 et BDL2.
- d'une disquette programme DASLIGHT DISCO32.
- d'une disquette sauvegarde programme.
- de plusieurs masques touches de fonctions



C. Package Amiga2000

Le package Amiga2000 se compose :

- d'un clavier
- d'une unité centrale
- d'un écran couleur
- de plusieurs disquettes
- de plusieurs manuels
- d'une souris
- d'un cordon secteur
- d'un cordon péritel



Le cordon secteur sert à alimenter l'unité centrale. Le cordon péritel sert à relier l'écran à la prise vidéo de l'unité centrale.

En façade de l'unité centrale, Il faut connecter le clavier sur la prise de gauche et la souris sur la prise du milieu.

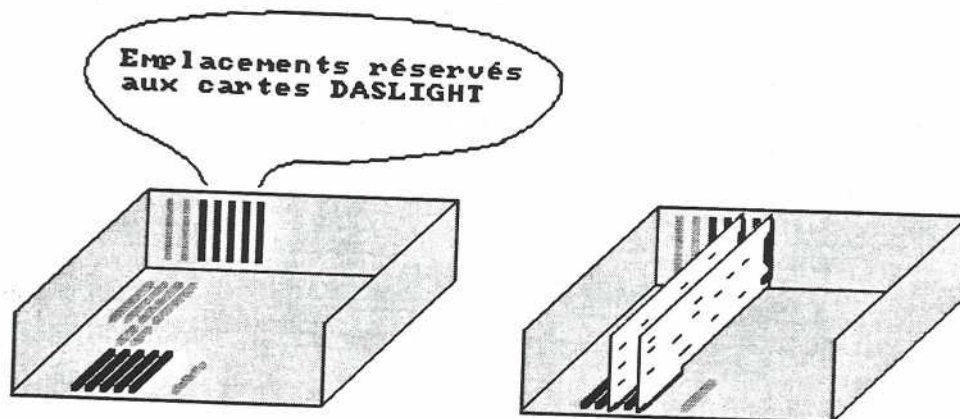
Les disquettes fournies avec le package Amiga2000 ne servent pas au fonctionnement de DASLIGHT DISCO32 et seul le manuel d'utilisation de l'Amiga2000 vous donne des renseignements utiles, voici deux exemples :

- Pour reinitialiser l'Amiga pressez simultanément la touche CTRL et les deux touches A comme Amiga situées de chaque coté de la barre d'espace.
- Ne jamais retirer une disquette dans le lecteur sans vérifier que la lumière rouge du lecteur soit éteinte.

D. Comment installer les cartes électroniques

Après avoir démonté le capot de l'Amiga2000 à l'aide des différentes vis, vous apercevez un certain nombre de connecteurs sur la carte mère.

Après avoir retiré 2 fonds de cartes, parmi les 5 autorisés, situés sur la face arrière de l'Amiga2000, veuillez introduire les 2 cartes électroniques dans les 2 slots d'extensions 100 broches correspondants.



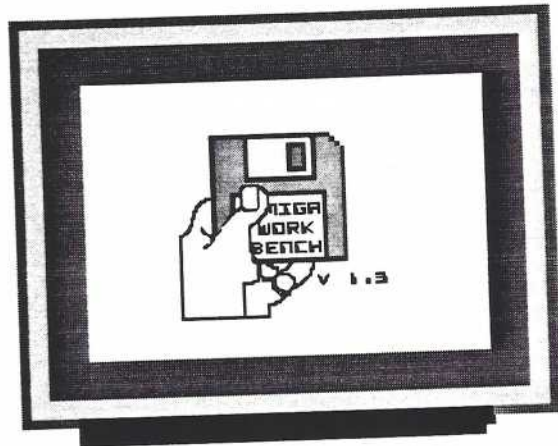
Pour la connexion des cartes électroniques avec les appareils externes, veuillez-vous référer au chapitre V. SPECIFICATIONS TECHNIQUES et à l'ANNEXE B SUB-D 37 broches.

E. Comment utiliser la souris

Pour vous servir de DASLIGHT DISCO32 et de l'Amiga, l'utilisation de la souris est essentielle. Elle a deux boutons. Quand il vous sera demandé de cliquer sur un objet, cela signifiera pointer avec la flèche l'objet en question puis appuyer sur le bouton de gauche. Quand le bouton droit devra être utilisé, cela vous sera précisé dans le manuel.

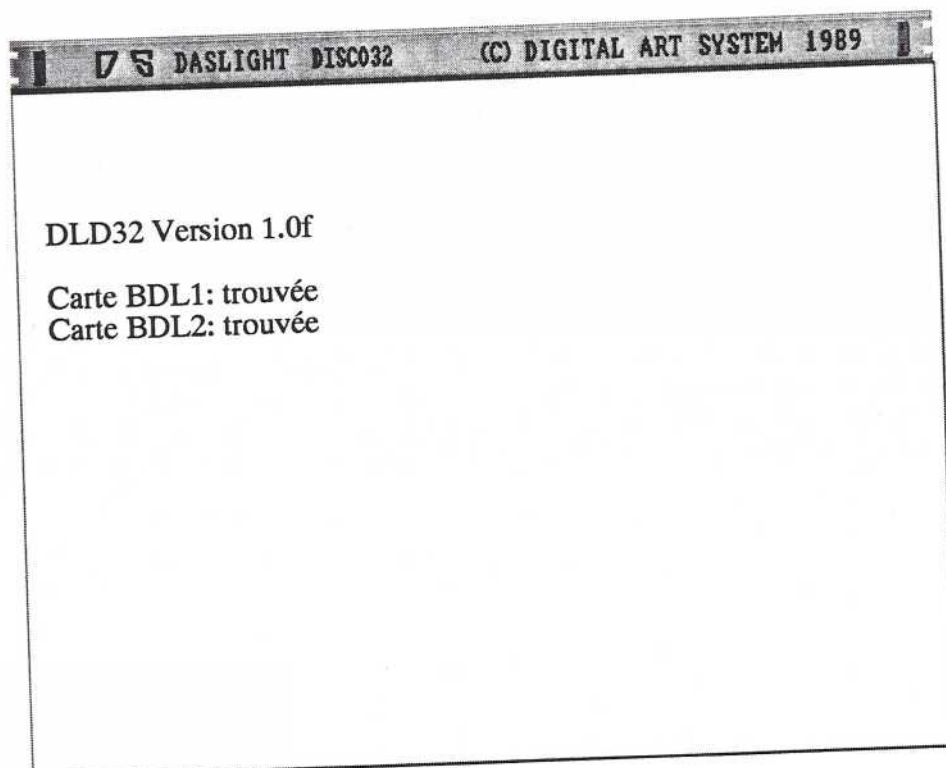
F. Comment démarrer DASLIGHT DISCO32

Pour démarrer DASLIGHT DISCO32, mettez en marche les différents appareils, après quelques secondes vous voyez apparaître à l'écran une main tenant une disquette.



Introduisez la disquette DASLIGHT DISCO32, vous allez entendre des sons provenant de l'Amiga. Ils sont produits par l'unité de disquette qui rassemble les informations. On peut voir aussi que l'indicateur lumineux rouge de l'unité de disquette est allumé, cela indique que vous ne devez pas retirer la disquette.

Le logiciel commence à faire l'inventaire des cartes électroniques trouvées, puis après un certain temps, l'écran régime est affiché.



II. UTILISATION DE LA REGIE

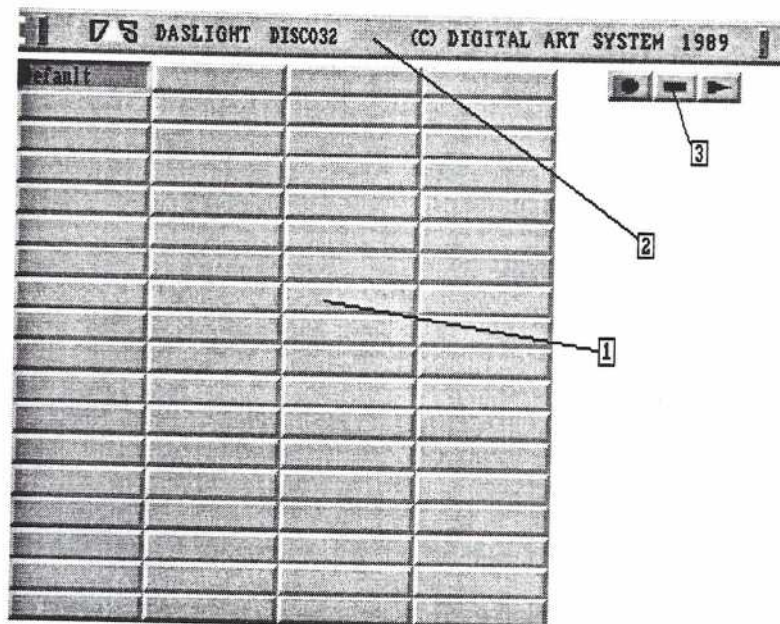
A. Principe

La régie sert essentiellement à changer l'ambiance lumineuse actuelle, mais on peut aussi par exemple détruire une ambiance, faire un cycle, afficher l'état des sorties grâce à des voyants, ...

L'écran régie est affiché à chaque démarrage du logiciel.

B. L'écran régie

L'écran régie est divisé en 3 parties différentes.



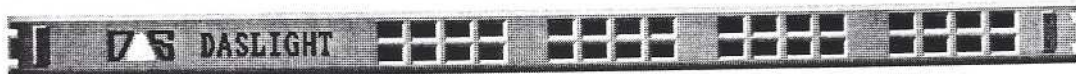
1. Le tableau des ambiances

Le tableau des ambiances permet la manipulation de 72 ambiances différentes dans l'ordre alphabétique à l'exclusion de l'ambiance 'Default' qui sera toujours la première. Chaque ambiance est représentée par un bouton rectangulaire. L'ambiance actuelle est toujours repérée par sa couleur différente comme si le bouton était enfoncé.

Chaque ambiance porte un nom comportant au maximum 11 caractères. Une lettre facultative d'action rapide est inscrite à droite du nom afin que chaque ambiance puisse être déclenchée en cliquant avec la souris ou en utilisant une touche du clavier entre A et Z.

2. Le rack des voyants

L'état des 32 sorties peut être visualisé ou non en temps réel dans le rack marqué DASLIGHT DISCO32 en cliquant dessus ou en appuyant sur la touche HELP.



Il y a 2 lignes de voyants rouges. La ligne supérieure représente les sorties statiques et celle inférieure les sorties dynamiques.
Il est conseillé de ne pas afficher ces voyants en permanence car ils ralentissent légèrement l'exécution du logiciel.

3. Les menus

La zone des menus se situe à droite du tableau des ambiances, vous pouvez utiliser 2 menus différents:

Le menu cycle



Le menu outils



Pour basculer d'un menu à l'autre, il suffit de cliquer dans le fond noir près du menu ou bien de taper la touche M tout en laissant pressée une des touches Amiga.

C. Les ambiances spéciales

1. Default

'Default' est l'ambiance par défaut. Elle ne peut être ni détruite, ni renommée et elle s'inscrit toujours en haut à gauche dans le tableau.

Chaque nouvelle ambiance créée par l'option 'CREER' sera initialisée à 'Default'. 'Default' est donc très importante, car elle va servir à définir tous les paramètres par défaut de l'éditeur.

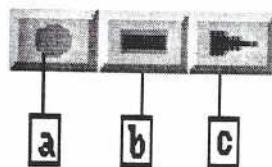
2. Strobo

Si vous créez une ambiance portant le nom 'Strobo', elle pourra être déclenchée fugitivement à tout moment en appuyant sur la barre d'espace du clavier de l'Amiga. L'utilisateur pourra ainsi disposer d'une ambiance à caractère fugitif très utile pour un effet stroboscopique.

D. Le menu cycle

1. But

Ce menu a pour but d'exécuter un cycle d'ambiances en boucle fermée. Après avoir choisi le menu cycle, 3 fonctions différentes représentées par 3 icônes apparaissent :



- a. sert à enregistrer un cycle.
- b. sert à arrêter l'exécution ou l'enregistrement d'un cycle.
- c. sert à exécuter un cycle.

2. Comment enregistrer un cycle

Cliquez sur **a** pour vous placer en mode enregistrement.

Après cette opération, chaque ambiance déclenchée s'enregistre dans le cycle. Le temps d'attente entre 2 ambiances s'affiche en temps réel dans le cycle.

Une fois vos différentes ambiances enregistrées, Cliquez sur **a** ou **b** pour arrêter le mode enregistrement et le bouton **a** se relâche.

3. Comment régler les temps

Les temps de chaque ambiance sont déterminés au moment de l'enregistrement du cycle et peuvent être modifiés ensuite grâce aux différents casiers de saisie.

Pour modifier un temps, il est nécessaire d'arrêter le mode enregistrement, puis vous devez :

- cliquer sur le temps, le curseur doit apparaître.
- effacer l'ancien temps avec la touche DEL ou la touche BACKSPACE (située à gauche de la touche DEL).
- rentrer le nouveau temps avec le pavé numérique. Le point correspond au séparateur minutes/secondes.
- appuyer sur ENTER.



4. Comment exécuter un cycle

Pour exécuter un cycle, il doit y avoir au moins 2 ambiances enregistrées. Cliquez sur **c**, le bouton doit être enfoncé. Le cycle précédemment enregistré est reproduit en temps réel.

Cliquez sur **b** ou **c** pour arrêter le mode exécution et le bouton **c** se relâche.

E. Le menu outils

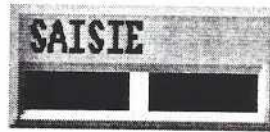
1. But

Ce menu a pour but de créer, détruire, renommer, modifier et sauver les ambiances. Il permet aussi de quitter le programme pour revenir à l'atelier. Il est rappelé que pour basculer d'un menu à l'autre, il suffit de cliquer dans l'espace libre près de la zone menu ou de taper sur la touche M tout en laissant pressée une des touches Amiga.

2. Comment saisir le nom d'une ambiance

Dans certain cas, il sera nécessaire de saisir le nom d'une ambiance. Pour ceci, vous devez :

- cliquer sur le bouton SAISIE dans le menu outils, le curseur doit apparaître
- rentrer le nom désiré en tapant sur le clavier de l'Amiga. Les minuscules ou les majuscules n'ont aucune importance car la première lettre est automatiquement en majuscule et les autres en minuscule.



Pour corriger cette saisie, différentes opérations sont possibles :

- Pour placer le curseur sur un caractère choisie, cliquez sur le caractère.
- Pour déplacer le curseur, appuyez sur les flèches gauche et droite.
- Pour insérer des caractères à l'endroit du curseur, tapez sur le clavier en vérifiant que le casier ne soit pas plein.
- Pour effacer des caractères à l'endroit du curseur, tapez sur la touche DEL ou sur la touche BACKSPACE (située à gauche de la touche DEL symbolisée par <-).

3. Comment créer une ambiance

Vous devez saisir le nom de l'ambiance à créer puis cliquer sur CREER. Si le nom existe déjà ou si le tableau des ambiances est plein, l'opération a échoué sinon l'ambiance est venue se rajouter dans le tableau des ambiances et elle est identique à l'ambiance 'Default'.

4. Comment copier une ambiance

Vous devez cliquer sur le bouton de l'ambiance à copier, vous déclenchez ainsi cette ambiance. Vous devez ensuite saisir le nom de l'ambiance à créer puis cliquer sur COPIER. Si le nom existe déjà ou si le tableau des ambiances est plein, l'opération a échoué sinon l'ambiance est venue se rajouter dans le tableau des ambiances et elle est identique à l'ambiance actuelle.

5. Comment détruire une ambiance

Vous devez saisir le nom de l'ambiance à détruire puis cliquer sur DETRUIRE. Si le nom n'existe pas ou si vous avez choisi l'ambiance 'Default', l'opération a échoué sinon l'ambiance est supprimée dans le tableau des ambiances.

6. Comment renommer une ambiance

Vous devez cliquer sur le bouton de l'ambiance à renommer, vous déclenchez ainsi cette ambiance. Vous devez ensuite saisir le nouveau nom de l'ambiance puis cliquer sur RENOMMER.

Si le nouveau nom existe déjà, l'opération a échoué sinon l'ambiance s'est vu renommée son nom dans le tableau des ambiances.

7. Comment éditer une ambiance

Vous devez cliquer sur le bouton de l'ambiance à éditer, vous déclenchez ainsi cette ambiance. Vous devez ensuite cliquer sur EDITER.

Le menu s'efface et l'ambiance actuelle va donc pouvoir être éditée grâce à l'écran Editeur. Pour revenir à l'écran Régie sans rien modifier, cliquer sur ANNULER.

Pour plus de renseignements sur l'éditeur, voir le chapitre III UTILISATION DE L'EDITEUR.

8. Comment sauver les ambiances

Vous devez tout simplement cliquer sur SAUVER. Cette option va sauvegarder sur la disquette toutes les nouvelles ambiances et celles qui ont été modifiées. Vous devez faire cette opération afin de les garder pour la prochaine utilisation car si vous éteignez l'ordinateur ou si vous le reinitialisez, vous perdez toutes les dernières modifications.

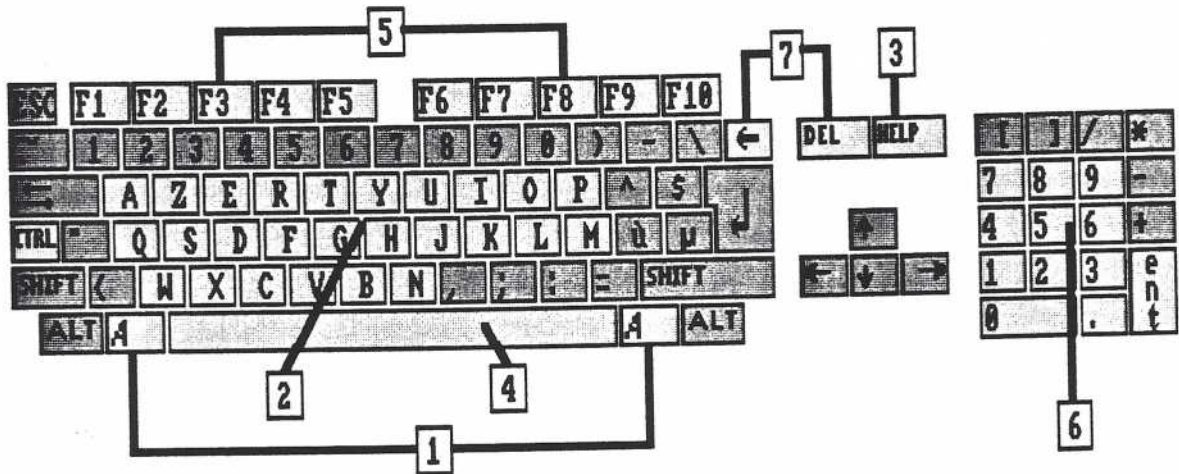
9. Comment quitter le logiciel

Vous devez cliquer sur QUITTER. Cette opération vous permet de revenir à l'atelier. Par précaution, le logiciel vous demande une confirmation et si vous voulez enregistrer toutes les modifications.

! ATTENTION Cette opération stoppe DASLIGHT DISCO32.

F. Le clavier

Certaines fonctions ci-dessous sont disponibles uniquement si l'écran régie est réceptif aux informations claviers, pour cela veuillez cliquer n'importe où dans l'écran régie sauf dans un casier de saisie.



1. Les combinaisons Amiga

Les deux touches A comme Amiga de chaque côté de la barre d'espace servent à différentes opérations. Elles ne font rien toutes seules. Il faut maintenir une des 2 touches Amiga puis presser une autre touche.

Les différentes combinaisons possibles dans l'écran régie sont :

- Amiga M Bascule d'un menu à l'autre
- Amiga W Permet d'accéder à l'atelier sans quitter le logiciel.

2. Les touches de A à Z

Les 26 touches de A à Z servent à appeler directement des ambiances.

Pour donner le contrôle d'une ambiance par une touche de A à Z, vous devez :

- Déclencher l'ambiance.
- Maintenir la touche CTRL (contrôle).
- Presser une lettre entre A et Z.
- Relâcher les touches

La lettre en question s'inscrit à côté du nom de l'ambiance.

Pour appeler une ambiance définie avec une lettre, pressez tout simplement la touche correspondante.

Pour effacer le contrôle d'une ambiance par une touche de A à Z, vous devez :

- Déclencher l'ambiance.
 - Maintenir la touche CTRL (contrôle).
 - Presser la touche DEL.
 - Relâcher les touches
- La lettre correspondant à l'ambiance s'efface.

3. La touche HELP

Cette touche sert à afficher ou non l'état des sorties par des voyants rouges dans le rack marqué DASLIGHT DISCO32.

4. La barre d'espace

Cette touche sert à déclencher fugitivement l'ambiance spéciale 'Strobo'.

5. Les touches de fonctions

Les dix touches de fonctions F1 à F10 servent exclusivement à déclencher les canaux du piano. Pour plus de renseignements, voir dans le Chapitre III Le rack Piano.

6. Le pavé numérique

Le pavé numérique convient très bien pour la saisie des temps d'un cycle. Le point correspond au séparateur minutes/secondes. La touche ENTER sert à valider la saisie.

7. Les touches d'effacements

Les touches DEL et BACKSPACE (<-) sont les 2 uniques touches servant à l'effacement de caractères lors d'une saisie de nom ou de temps. DEL efface les caractères à droite du curseur. BACKSPACE efface les caractères à gauche.

III. UTILISATION DE L'EDITEUR

A. Principe

L'éditeur est appelé grâce au bouton EDITER du menu OUTILS. C'est un écran totalement différent. Il permet de concevoir son ambiance lumineuse, on y trouve donc tous les jeux de lumières ou effets. Le principe de fonctionnement est le 'Sélectionner/Copier', expliqué à la fin de ce chapitre. Les voyants lumineux correspondent en temps réel à l'état des effets et des sorties.

Pour revenir ensuite dans l'écran régie, il faut cliquer soit sur VALIDER pour garder les modifications ou sur ANNULER qui les annule.

En demandant l'éditeur, vous éditez toujours l'ambiance actuelle, par conséquent pour modifier une ambiance vous devez toujours la déclencher précédemment dans l'écran régie.

B. L'écran éditeur

L'écran éditeur a une certaine analogie avec un rack constitué d'appareils électroniques.

Il est divisé en différents éléments horizontaux. Chaque élément possède des dessins qui rappellent des voyants ou des boutons électroniques. On y trouve, par exemple, des boutons de marche-arrêt ou des potentiomètres.



1. Le rack édition

Il est situé au milieu de l'écran régie et se distingue par sa couleur plus foncée. Ce rack est spécial, il ne contient pas de jeux de lumières.



- a. Nom de l'ambiance éditée
- b. Bouton Default
- c. Bouton Valider
- d. Bouton Annuler

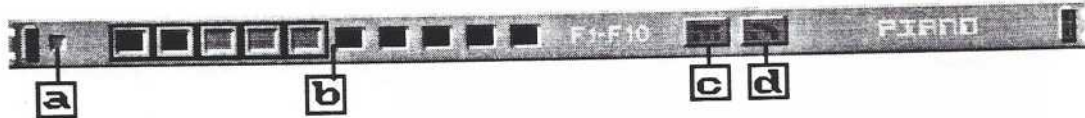
Sa première fonction est de vous proposer trois boutons :

- Le bouton **b** permet de remettre l'ambiance éditée équivalente à l'ambiance 'Default'
- Le bouton **c** permet de revenir dans l'écran régie en validant toutes les modifications. Tous les paramètres des effets et l'état des sorties sont pris en compte
- Le bouton **d** permet de revenir dans l'écran régie en annulant l'édition. L'ambiance reprend son état initial

Sa seconde fonction est de vous informer. Il vous donne le nom **a** de l'ambiance que vous êtes en train d'éditer et, très souvent les trois boutons s'effacent pour vous donner un message de ce que vous êtes en train de faire.

2. Le rack piano

Le rack piano se situe en haut de l'écran éditeur. Cet effet permet une commande des sorties grâce aux touches de fonctions F1-F10.



- a. Bouton de mise sous tension
- b. Voyants du piano et zone du 'Sélectionner/copier'
- c. Bouton pour un fonctionnement fugitif
- d. Bouton pour un fonctionnement maintenu

Le piano possède 10 voies. Chaque voie s'allume en pressant la touche de fonction correspondante entre F1 et F10, pour cela il faut que le rack soit sous tension, si ce n'est pas le cas, cliquer sur le bouton a.

Chaque voyant peut avoir trois couleurs différentes :

- Le blanc indique que la voie est allumée.
- Le noir indique que la voie est éteinte et qu'elle fonctionne fugitivement, c'est à dire comme un poussoir.
- Le rouge foncé indique que la voie est éteinte et qu'elle fonctionne de façon maintenue, c'est à dire comme un interrupteur.

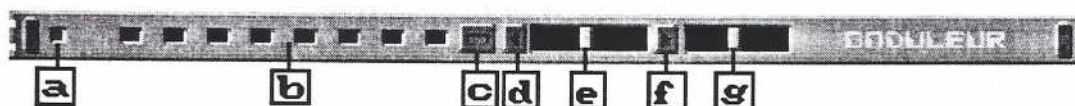
Pour changer le fonctionnement d'une voie en fugitif ou maintenu. Vous devez vous servir des 2 boutons c et d. La manipulation est la suivante :

- Sélectionnez les voies à changer, pour ceci pressez avec le bouton de gauche de la souris le premier voyant puis glissez la souris vers la droite pour voir en bleu les voies sélectionnées. Relâchez la souris.
- Cliquez sur le bouton c ou d pour avoir un fonctionnement fugitif ou maintenu des voies sélectionnées.

Vous constatez que la couleur des voyants a changé. Si vous avez oublié de sélectionner des voies, vous lirez le message "PAS D'INTERVALLE !!"

3. Le rack onduleur

Cet effet permet une ondulation régulière du niveau des sorties dynamiques.



- a. Bouton de mise sous tension
- b. Voyants de l'ondeur et zone de 'Sélectionner/Copier'
- c. Bouton d'intervalle d'ondulation
- d. Bouton de réglage fin de la vitesse
- e. Potentiomètre de réglage rapide de la vitesse
- f. Bouton de réglage fin de la vitesse
- g. Potentiomètre de réglage du chevauchement de l'ondulation

L'ondeur possède 8 voies. Celle-ci s'allument successivement de gauche à droite avec une ondulation des niveaux. La vitesse de l'ondeur peut aller de 1 BPM (Battements Par Minute) jusqu'à 1000 BPM.

Si vous ne voyez pas l'ondulation, 2 cas sont possibles :

- soit la vitesse est trop faible
- soit le rack est hors tension, pour cela, cliquez sur le bouton a

Pour régler la vitesse d'ondulation, agissez sur le potentiomètre e et sur les boutons de finition d et f, tout en lisant, dans le rack édition, le message.

Le potentiomètre g permet de régler le chevauchement de l'ondulation. Ceci permet un fondu-enchaîné entre 2 voies côte à côte.

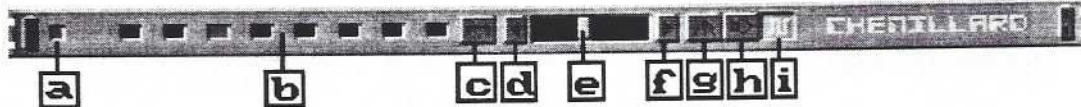
Pour changer l'intervalle d'ondulation, servez vous du bouton c. La manipulation est la suivante :

- Sélectionnez l'intervalle des voies à onduler, quand il est bleu, relâchez la souris
- Cliquez sur le bouton c pour valider votre intervalle

Vous vous apercevez que l'ondulation repart dans l'intervalle sélectionné. Si vous avez oublié de sélectionner des voies, vous lirez le message "PAS D'INTERVALLE !!".

4. Le rack chenillard

Cet effet permet un chenillement des sorties.



- a. Bouton de mise sous tension
- b. Voyants du chenillard et zone de 'Sélectionner/Copier'
- c. Bouton d'intervalle de chenillement
- d. Bouton de réglage fin de la vitesse
- e. Potentiomètre de réglage rapide de la vitesse
- f. Bouton de réglage fin de la vitesse
- g. Bouton de vitesse automatique tempo
- h. Bouton de vitesse automatique musique
- i. Bouton de vitesse manuelle

Le chenillard possède 8 voies. Celles-ci s'allument successivement de gauche à droite. Si vous ne voyez pas le chenillement, 2 cas sont possibles :

- soit la vitesse est trop faible.
- soit le rack est hors tension, pour cela, cliquez sur le bouton **a**.

La vitesse du chenillard est configurable de 3 façons différentes :

- Tempo, le chenillard se synchronise alors automatiquement sur le rythme de la musique, pour cela, cliquez sur le bouton **g**.
- Musique, la vitesse du chenillard varie en fonction du volume sonore de la musique, pour cela, cliquez sur le bouton **h**.
- Manuel, la vitesse du chenillard peut alors être réglée de 1 BPM à 1000 BPM, pour cela, cliquez sur le bouton **i** et agissez sur le potentiomètre **e** et sur les boutons de finition **d** et **f** tout en lisant dans le rack édition la vitesse.

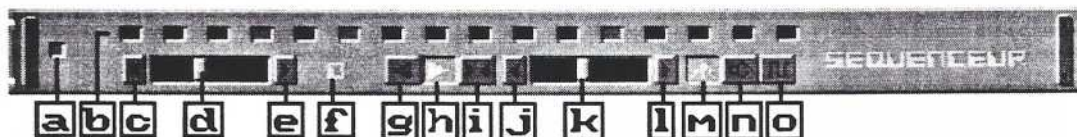
Pour changer l'intervalle de chenillement, servez-vous du bouton **c**. La manipulation est la suivante :

- Sélectionnez l'intervalle des voies à cheniller. Quand il est bleu, relâchez la souris.
- Cliquez sur le bouton **c** pour valider votre intervalle

Vous vous apercevez que le chenillement repart dans l'intervalle sélectionné. Si vous avez oublié de sélectionner des voies, vous lirez le message "PAS D'INTERVALLE !!!"

5. Le rack séquenceur

Cet effet permet un séquençement quelconque des sorties.



- a. Bouton de mise sous tension
- b. Voyants du séquenceur et zone de 'Sélectionner/Copier'
- c. Bouton de réglage fin de la séquence
- d. Potentiomètre de réglage rapide de la séquence
- e. Bouton de réglage fin de la séquence
- f. Numéro de séquence
- g. Bouton de sens inverse
- h. Bouton de sens normal
- i. Bouton de sens aller et retour
- j. Bouton de réglage fin de la vitesse
- k. Potentiomètre de réglage rapide de la vitesse
- l. Bouton de réglage fin de la vitesse
- m. Bouton de vitesse automatique tempo
- n. Bouton de vitesse automatique musique
- o. Bouton de vitesse manuelle

Le séquenceur possède 16 voies qui clignotent ou non suivant la séquence choisie. Si vous ne voyez pas le séquençement, 3 cas sont possibles :

- la vitesse est trop faible.
- le rack est hors tension, pour cela, cliquez sur le bouton **a**.
- la séquence n'allume aucune voie, pour cela changer de séquence.

La vitesse du séquenceur est configurable de 3 façons différentes :

- Tempo, le séquenceur se synchronise alors automatiquement sur le rythme de la musique, pour cela, cliquez sur le bouton **m**.
- Musique, la vitesse du séquenceur varie en fonction du volume sonore de la musique, pour cela, cliquez sur le bouton **n**.
- Manuel, la vitesse du séquenceur peut alors être réglée de 1 BPM à 1000 BPM. Pour cela, cliquez sur le bouton **o**, agissez sur le potentiomètre **k** et sur les boutons de finition **j** et **l**, tout en lisant dans le rack édition la vitesse.

Les séquences peuvent défiler de 3 façons différentes :

- Sens normal, cliquez sur le bouton **h**.
- Sens inverse, cliquez sur le bouton **g**.
- Sens aller et retour, cliquez sur le bouton **i**.

Le séquenceur gère 100 séquences numérotées de 0 à 99. Elles sont à votre disposition en agissant sur le potentiomètre d et sur les boutons de finition c et e. Les séquences de 0 à 79 sont pré-programmées, tandis que les séquences de 80 à 99 sont programmables par l'utilisateur, avec l'éditeur de séquences appelé ESEQ (voir l'ANNEXE C ESEQ).

Les 80 séquences pré-programmées sont réparties de la façon suivante :

0 séquence 4 voies 1 séquence 4 voies 2 séquence 4 voies 3 séquence 4 voies 4 séquence 4 voies 5 séquence 4 voies 6 séquence 4 voies 7 séquence 4 voies 8 séquence 4 voies 9 = 0+1+2+3+4+5+6+7+8	40 séquence 16 voies 41 séquence 16 voies 42 séquence 16 voies 43 séquence 16 voies 44 séquence 16 voies 45 séquence 16 voies 46 séquence 16 voies 47 séquence 16 voies 48 séquence 16 voies 49 = 40+41+42+43+44+45+46+47+48
10 séquence 8 voies 11 séquence 8 voies 12 séquence 8 voies 13 séquence 8 voies 14 séquence 8 voies 15 séquence 8 voies 16 séquence 8 voies 17 séquence 8 voies 18 séquence 8 voies 19 = 10+11+12+13+14+15+16+17+18	50 séquence 1 aléatoire 51 séquence 2 aléatoires 52 séquence 3 aléatoires 53 séquence 4 aléatoires 54 séquence 5 aléatoires 55 séquence 6 aléatoires 56 séquence 7 aléatoires 57 séquence 8 aléatoires 58 séquence 9 aléatoires 59 = 50+51+52+53+54+55+56+57+58
20 séquence 12 voies 21 séquence 12 voies 22 séquence 12 voies 23 séquence 12 voies 24 séquence 12 voies 25 séquence 12 voies 26 séquence 12 voies 27 séquence 12 voies 28 séquence 12 voies 29 = 20+21+22+23+24+25+26+27+28	60 séquence XY 4x4 61 séquence XY 4x4 62 séquence XY 4x6 63 séquence XY 4x8 64 séquence XY 4x8 65 séquence XY 4x12 66 séquence XY 6x6 67 séquence XY 6x10 68 séquence XY 8x8 69 séquence YX 8x8
30 séquence 16 voies 31 séquence 16 voies 32 séquence 16 voies 33 séquence 16 voies 34 séquence 16 voies 35 séquence 16 voies 36 séquence 16 voies 37 séquence 16 voies 38 séquence 16 voies 39 = 30+31+32+33+34+35+36+37+38	70 séquence chenillard 4 voies 71 séquence chenillard 8 voies 72 séquence chenillard 9 voies 73 séquence chenillard 10 voies 74 séquence chenillard 11 voies 75 séquence chenillard 12 voies 76 séquence chenillard 13 voies 77 séquence chenillard 14 voies 78 séquence chenillard 15 voies 79 séquence chenillard 16 voies

Les séquences 9,19,29,39,49,59 sont respectivement des concaténations des 9 séquences précédentes. Elles sont donc très riches en états différents, il est conseillé de les utiliser.

Les séquences 60 à 69 servent principalement à animer des matrices XY de lampes.

Les séquences 70 à 79 permettent de transformer le séquenceur en un chenillard ayant plus de 8 voies.

6. Les racks animateurs

Ces effets permettent des animations musicales quelconques des sorties statiques et dynamiques. Il y a 2 racks animateurs, ce qui permet à 2 animations différentes de jouer dans la même ambiance.



- a. Bouton de mise sous tension
- b. Voyant de l'animateur et zone du 'Sélectionner/Copier'
- c. Bouton de réglage fin de l'animation
- d. Potentiomètre de réglage rapide de l'animation
- e. Bouton de réglage fin de l'animation
- f. Numéro de l'animation

Les animateurs possèdent 8 voies et 50 animations différentes. Elles fonctionnent automatiquement avec la musique

Le réglage de ces effets est très simple. Choisissez uniquement le numéro de l'animation en agissant sur le potentiomètre **d** et sur les boutons de finition **c** et **e**, son nom apparaît alors dans le rack édition.

N'oubliez pas de mettre sous tension les animateurs avec les boutons **a**.

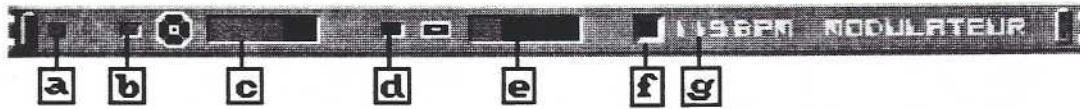
Les 50 animations sont réparties de la façon suivante :

NUMERO	NOM	CADENCE
animation 0	CHENILLARD	AUTO TEMPO
animation 1	CHENILLARD	AUTO MUSIC
animation 2	CHENILLARD	AUTO MUSIC2
animation 3	CHENILLARD	120 BPM
animation 4	CHENILLARD	240 BPM
animation 5	CHENILLARD	600 BPM
animation 6	CRETE	AUTO MUSIC
animation 7	CRETE	600 BPM
animation 8	BARGRAPH	AUTO MUSIC
animation 9	BARGRAPH	600 BPM
animation 10	MIMILE	AUTO MUSIC2
animation 11	MIMILE	600 BPM
animation 12	ECLAT	AUTO MUSIC
animation 13	ECLAT	AUTO MUSIC2
animation 14	FLASH	AUTO MUSIC
animation 15	FLASH	AUTO MUSIC2
animation 16	BASS-4	AUTO MUSIC2
animation 17	BASS-4	600 BPM
animation 18	BASCULE	AUTO MUSIC2
animation 19	BASCULE	600 BPM
animation 20	FILTER	AUTO MUSIC2
animation 21	FILTER	600 BPM
animation 22	MODUL	AUTO MUSIC2
animation 23	MODUL	600 BPM
animation 24	HOUSE	AUTO TEMPO
animation 25	HOUSE	AUTO MUSIC2
animation 26	DANCE	AUTO TEMPO
animation 27	DANCE	AUTO MUSIC2
animation 28	BZANCE	AUTO TEMPO
animation 29	BZANCE	AUTO MUSIC2
animation 30	COUNT	AUTO TEMPO
animation 31	COUNT	AUTO MUSIC2
animation 32	SPECTRUM	AUTO MUSIC
animation 33	SPECTRUM	AUTO MUSIC2
animation 34	CRASY	AUTO TEMPO
animation 35	CRASY	AUTO MUSIC2
animation 36	BASCULE2	AUTO TEMPO
animation 37	BASCULE2	240 BPM
animation 38	CASCADE	AUTO TEMPO
animation 39	CASCADE	AUTO MUSIC
animation 40	CRACK	AUTO TEMPO
animation 41	CRACK	AUTO MUSIC
animation 42	PURSUIT	AUTO TEMPO
animation 43	PURSUIT	AUTO MUSIC
animation 44	X3	AUTO TEMPO
animation 45	X3	AUTO MUSIC2
animation 46	TUBLIGHT1	AUTO TEMPO
animation 47	TUBLIGHT1	AUTO MUSIC
animation 48	TUBLIGHT2	AUTO TEMPO
animation 49	TUBLIGHT2	AUTO MUSIC

La cadence de chaque animation est soit en fonction de la musique (AUTO TEMPO, AUTO MUSIC, AUTO MUSIC2) soit fixe (120 BPM, 240 BPM, 600 BPM).

7. Le rack modulateur

Cet effet permet une modulation des sorties dynamiques en fonction du volume de la musique.



- a. Bouton de mise sous tension
- b. Voyant graves et zone de 'Sélectionner/Copier'
- c. Vumètre graves
- d. Voyant aiguës et zone de 'Sélectionner/Copier'
- e. Vumètre aiguës
- f. Tempo de la musique
- g. Rythme de la musique en BPM

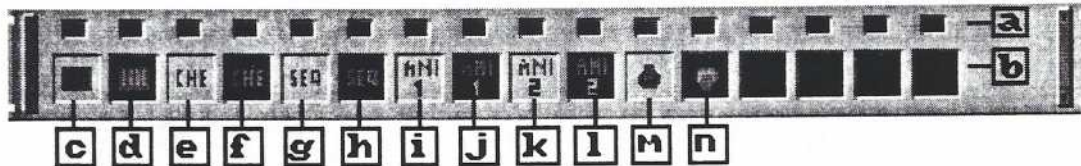
Les parties **f** et **g** n'ont rien à voir avec le modulateur. Elles vous montrent uniquement l'analyse du tempo de la musique par le logiciel.

Le modulateur possède 2 voies : graves et aiguës. Cliquez sur les voyants **b** ou **d** pour sélectionner le modulateur. Il est possible aussi de créer les effets grave et aiguës inverse avec le 'sélectionner/copier' inverse. (Bouton de droite)

Cet effet ne nécessite aucun réglage, il suffit de mettre le modulateur sous tension avec le bouton **a** et on peut apercevoir les vumètres **c** et **e** qui bougent.

8. Le rack statique

Le rack statique vous indique le câblage et l'état des sorties statiques.



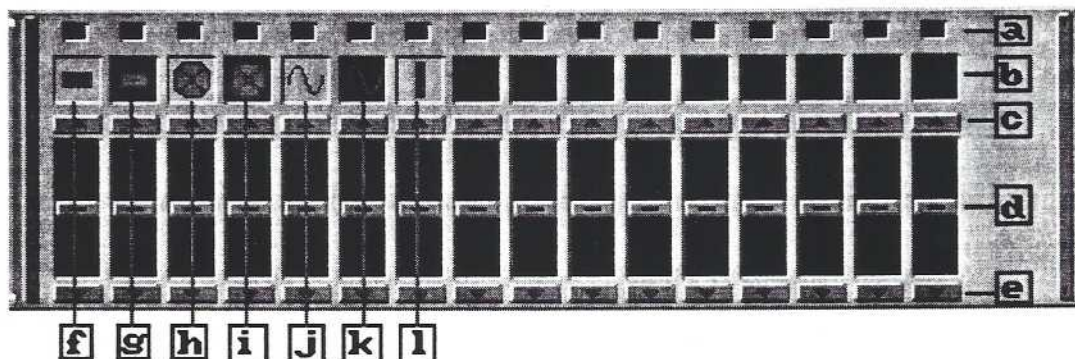
- a. Voyants des sorties statiques et zone de 'Sélectionner/Copier'
- b. Symboles de câblage
- c. Piano
- d. Piano inverse
- e. Chenillard
- f. Chenillard inverse
- g. Séquenceur
- h. Séquenceur inverse
- i. Animateur 1
- j. Animateur 1 inverse
- k. Animateur 2
- l. Animateur 2 inverse
- m. On
- n. Off

Les voyants **a** représentent en temps réel l'état des sorties statiques.

Les symboles **b** caractérisent le câblage des sorties statiques comme les différents exemples indiqués de **c** à **n**.

9. Le rack dynamique

Le rack dynamique vous indique le câblage, l'état et le niveau des sorties dynamiques.



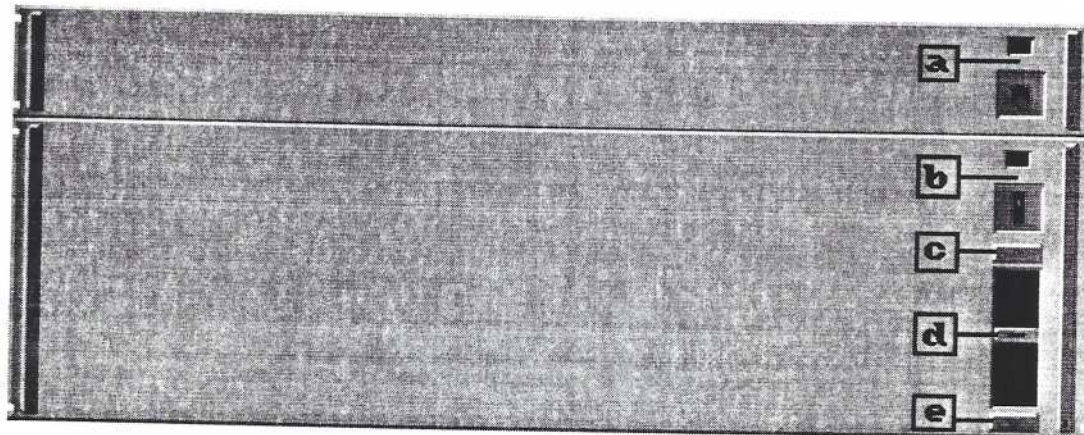
- a. Voyants des sorties dynamiques et zone de 'Sélectionner/Copier'
- b. Symboles de câblage
- c. Bouton de réglage fin du niveau
- d. Potentiomètre de réglage rapide du niveau
- e. Bouton de réglage fin du niveau
- f. Aiguës
- g. Aiguës inverse
- h. Graves
- i. Graves inverse
- j. Onduleur
- k. Onduleur inverse
- l. Gradateur

Les voyants **a** représentent en temps réel l'état des sorties dynamiques. Les boutons **c** et **e** avec le potentiomètre **d** permettent d'ajuster indépendamment le niveau de chaque sortie.

Les symboles **b** caractérisent le câblage comme les différents exemples indiqués de **f** à **l**.

10. Les fonctions on/off et gradateur/master

Ces fonctions permettent d'allumer, d'éteindre et de graduer les sorties.



- a. Zone du 'Sélectionner/Copier' on/off
- b. Zone du 'Sélectionner/Copier' gradateur/master
- c. Bouton de réglage fin du master
- d. Potentiomètre de réglage rapide du master
- e. Bouton de réglage fin du master

Pour sélectionner la fonction on/off, cliquez sur la zone **a**. Un encadré bleu et un message vous confirme votre manipulation. Ensuite pour allumer ou éteindre une sortie, cliquez sur le voyant correspondant avec le bouton gauche pour allumer et le bouton droit pour éteindre.

Pour sélectionner la fonction gradateur/master, cliquez sur la zone **b**. Ensuite pour mettre une sortie dynamique en jeux d'orgues, cliquez sur le voyant correspondant avec le bouton gauche. Le potentiomètre de la sortie se met alors au même niveau que le potentiomètre master **b**.

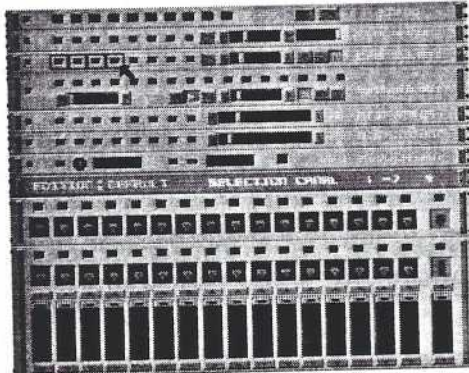
La fonction gradateur/master peut aussi servir à réajuster uniquement le niveau des potentiomètres. Pour cela, cliquez sur les voyants correspondants avec le bouton droit.

C. Le 'Sélectionner/Copier'

Le 'Sélectionner/copier' est un principe simple et puissant. Il donne la possibilité de câbler n'importe quelle voie d'un effet sur n'importe quelle sortie. L'opération se décompose en deux temps.

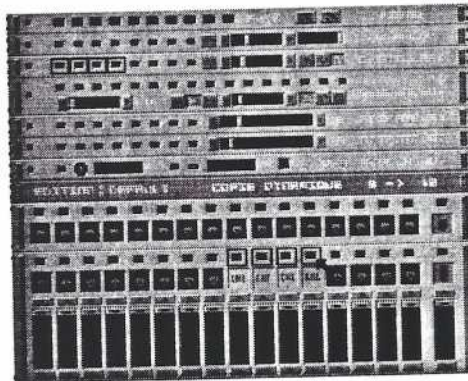
Sélection des voies:

Pressez avec le bouton de gauche de la souris le premier voyant (zones de 'Sélectionner/copier' des effets) puis glissez la souris vers la droite pour obtenir les voies désirées entourées de carrés bleu. Relâchez le bouton.



Copie sur les sorties:

Pressez avec le bouton de gauche la première sortie puis glissez latéralement la souris pour bien obtenir les sorties désirées entourées de carrés bleu. Relâchez le bouton et la copie s'est effectuée.



Notez ces 4 points importants:

- Si les voies désirées sont déjà en bleu, ne les resélectionnez pas.
- Si vous ne sélectionnez qu'une voie, vous avez la possibilité de la copier sur plusieurs sorties en glissant la souris vers la droite au moment de la copie.
- Si vous utilisez le bouton de droite au moment de la copie, vous demandez la fonction inverse des voies sélectionnées (négatif). Ceci vous permet d'inverser l'allumage pour obtenir les effets off, chenillard-inverse, graves inverse, ...
- Si vous glissez la souris vers le haut au moment de la copie, vous annulez l'opération.

IV. CONSEILS

A. Utilisation de l'ambiance 'Default'

Avant toute création d'ambiance, l'installateur doit régler les paramètres par défaut. Cela consiste à modifier l'ambiance 'Default' (régler les vitesses, allumer les sorties essentielles, initialiser le piano pour le masque,...).

Grâce à cette manipulation, toutes les ambiances créées par la suite seront initialisées à 'Default'

B. Utilisation des masques touches de fonctions

Grâce à l'effet piano et un masque touches de fonctions, l'utilisateur final peut intervenir dans une ambiance sans l'éditer.

L'installateur devra tout simplement câbler le piano sur des sorties importantes de façon identique dans toutes les ambiances. (grâce à 'Default')

exemples:

F1 = Lumières noires
 F2 = Machine à fumée
 F3 = Gyrophares
 F4 = Eclairage sono

...

Il faudra ensuite inscrire sur un masque la signification de chaque touche de F1 à F10 puis le poser sur le clavier.

Lum. Noi.	Mac. Fum.	Gyro	Ecla Sono	----		----	----	----	----	----
--------------	--------------	------	--------------	------	--	------	------	------	------	------

C. Copie de sauvegarde

Il est important de dupliquer la disquette DASLIGHT DISCO32 surtout quand elle contient beaucoup d'ambiances nouvelles et de conserver une copie dans un endroit sûr.

Vous devez suivre la procédure suivante :

- Protégez en écriture la disquette DASLIGHT DISCO32 (grâce au loquet de protection).
- Faites apparaître l'atelier en quittant le logiciel.
- Sélectionnez l'icône de la disquette DASLIGHT DISCO32.
- Choisissez 'DUPLICATE' dans le menu Workbench en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé.
- Après la demande 'Put DASLIGHT DISCO32' répondez 'CONTINUE' en vérifiant que la disquette source est dans le lecteur.
- Après la demande 'Put DESTINATION' mettez une disquette vierge (sauvegarde) dans le lecteur et répondez 'CONTINUE'.
- Continuez à répondre 'CONTINUE' en changeant les disquettes.

Pour plus de renseignements, veuillez vous référer au manuel de l'Amiga2000.

V. SPECIFICATIONS TECHNIQUES

A. LES CARTES ELECTRONIQUES

Les cartes électroniques fonctionnent sur Amiga2000 ou sur tout Amiga futur possédant des connecteurs d'extensions 100 broches.

1. Connexions

La carte BDL1 a deux connecteurs:

- Un jack 6.35mm femelle pour l'entrée du signal audio
- Un connecteur SUB-D 37 femelle pour les 16 sorties statiques (Relais statiques).

La carte BDL2 a un connecteur SUB-D 37 femelle pour les 16 sorties dynamiques (Gradateurs).

Pour connecter DASLIGHT DISCO32 aux unités de puissance, vous disposez de deux connecteurs SUB-D 37 mâle à souder dans le package. Le brochage des SUB-D 37 broches est décrit dans l'ANNEXE B.

La connexion de DASLIGHT DISCO32 à la régie audio s'effectue à l'aide d'un jack 6.35 stéréo ou mono.

L'ANNEXE D vous permet de noter les connexions effectuées.

2. Réglages

DASLIGHT DISCO32 règle automatiquement le gain du signal audio. Il existe néanmoins un potentiomètre sur la carte BDL1 permettant d'ajuster la plage de gain automatique. Pour régler ce potentiomètre, il faut lancer le programme 'AUDIO'. L'opération à faire est la suivante :

- Faites apparaître l'atelier en quittant le logiciel.
- Cliquer deux fois sur l'icône nommé 'AUDIO'.
- Tourner le potentiomètre à l'aide d'un tournevis jusqu'à ce que le trait noir se déplace dans le centre du vumètre.

3. Caractéristiques électriques

Entrée Audio

sensibilité : 300mV-1V
impédance : 22 Kohms

Sorties

tension : 0-10 volts (0-5 volts disponible sur demande)

B. LE LOGICIEL

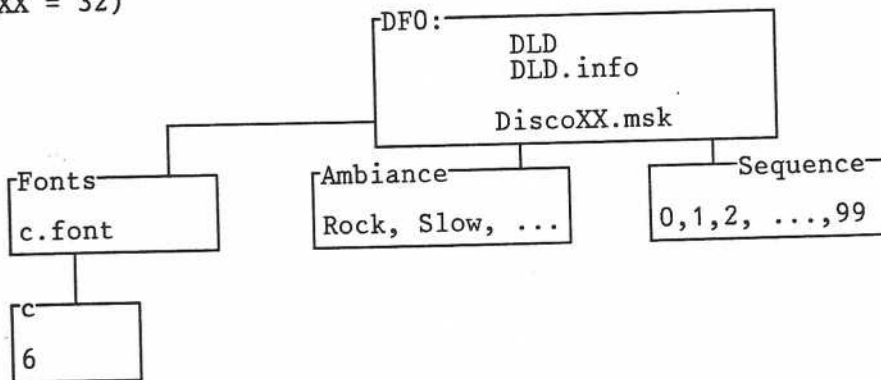
1. Mémoire minimum

Le logiciel nécessite 512Ko de mémoire centrale et à peu près 100Ko de mémoire disque pour sauvegarder les 72 ambiances possibles et les 20 séquences programmables.

2. Fichiers et Répertoires

DASLIGHT DISCO32 est constitué de plusieurs fichiers et répertoires. L'arborescence est la suivante:

(XX = 32)



3. Compatibilité

Les ambiances et les séquences de DASLIGHT DISCO32 sont entièrement compatibles avec toute la gamme DASLIGHT. Il est donc possible de récupérer des ambiances déjà créées ultérieurement.

4. Installation sur disque dur

Un disque dur n'est pas du tout indispensable pour l'utilisation de logiciel, toutefois il accélère le chargement du programme et la sauvegarde des ambiances.

La procédure d'installation est la suivante:

- Faites apparaître l'atelier en quittant le logiciel.
- Ouvrez un CLI ou un SHELL qui se trouve dans le tiroir SYSTEM de la disquette DASLIGHT DISCO32.
- Tapez au clavier la commande suivante
`DF0:INSTALL_DLD 32`

Dans le cas où le disque dur est connu sous un autre nom que DH0: , veuillez taper la commande suivante

`DF0:INSTALL_DLD 32 NOM DU DISQUE DUR`

exemple:

`DF0:INSTALL_DLD 32 JH0:`

ANNEXE A Messages d'erreurs

Voici une liste de tous les messages d'erreurs que vous êtes susceptible de rencontrer. Certains sont fatales au démarrage du logiciel, d'autres altèrent légèrement le fonctionnement.

1. Les erreurs fatales

- Impossible d'ouvrir 'intuition.library'

- Impossible d'ouvrir 'graphics.library'

Il est impossible d'ouvrir une librairie en ROM. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Impossible d'ouvrir 'expansion.library'

Il est impossible d'ouvrir la librairie 'expansion.library' dans le répertoire 'LIBS' de la disquette DASLIGHT DISCO32. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Impossible d'ouvrir l'écran régie

- Impossible d'ouvrir l'écran éditeur

- Impossible d'ouvrir la fenêtre régie

- Impossible d'ouvrir la fenêtre éditeur

Ceci est dû à un manque de mémoire centrale ou alors à un fonctionnement en multitâche qui gêne. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Impossible d'ouvrir le fichier 'Disco32.msk'

Il manque le fichier 'Disco32.msk' dans le répertoire courant de DASLIGHT DISCO32. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Impossible d'ouvrir le répertoire 'Ambiance'

Il manque le répertoire 'Ambiance' dans le répertoire courant de DASLIGHT DISCO32. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

2. Les erreurs non fatales

- Carte BDLx : non trouvée

Eteignez l'Amiga2000, vérifiez que la carte électronique BDLx est bien dans un des 5 slots prévus puis redémarrer DASLIGHT DISCO32. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur.

Si vous cliquez sur CONTINUER, le logiciel va démarrer mais certaines sorties ne fonctionneront pas.

- CIA-A Timer A déjà utilisé

Ceci est dû normalement à un fonctionnement en multitâche qui gêne, le timer A du CIA-A a déjà été utilisé. Si vous cliquez sur CONTINUER, le logiciel continue mais les effets ne fonctionneront pas.

- Impossible d'enregistrer l'ambiance ...

Il est impossible d'enregistrer l'ambiance précisée. La disquette doit être saturée, veuillez libérer un peu de place.

Si vous cliquez sur ABANDONNER, le fonctionnement continue mais l'ambiance ne sera pas enregistrée.

- Impossible d'ouvrir 'diskfont.library'

Cette erreur peut altérer la présentation de l'éditeur si vous cliquez sur CONTINUER. Il est impossible d'ouvrir la librairie 'diskfont.library' dans le répertoire 'LIBS'. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Impossible d'ouvrir la font C taille 6

Cette erreur peut altérer la présentation de l'éditeur si vous cliquez sur CONTINUER. Il manque le répertoire 'c' dans le répertoire 'fonts' et le fichier '6' dans le répertoire 'fonts/c'. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Manque de mémoire centrale

Ceci est dû à un manque de mémoire centrale ou alors à un fonctionnement en multitâche qui gêne. Eteignez l'Amiga2000 puis redémarrer DASLIGHT DISCO32 avec une disquette de sauvegarde. Si le problème se reproduit, veuillez contacter votre revendeur

- Please Insert Volume DASLIGHT DISCO32

La disquette DASLIGHT DISCO32 a dû être retiré du lecteur de disquette. Veuillez la remettre puis cliquez sur RETRY

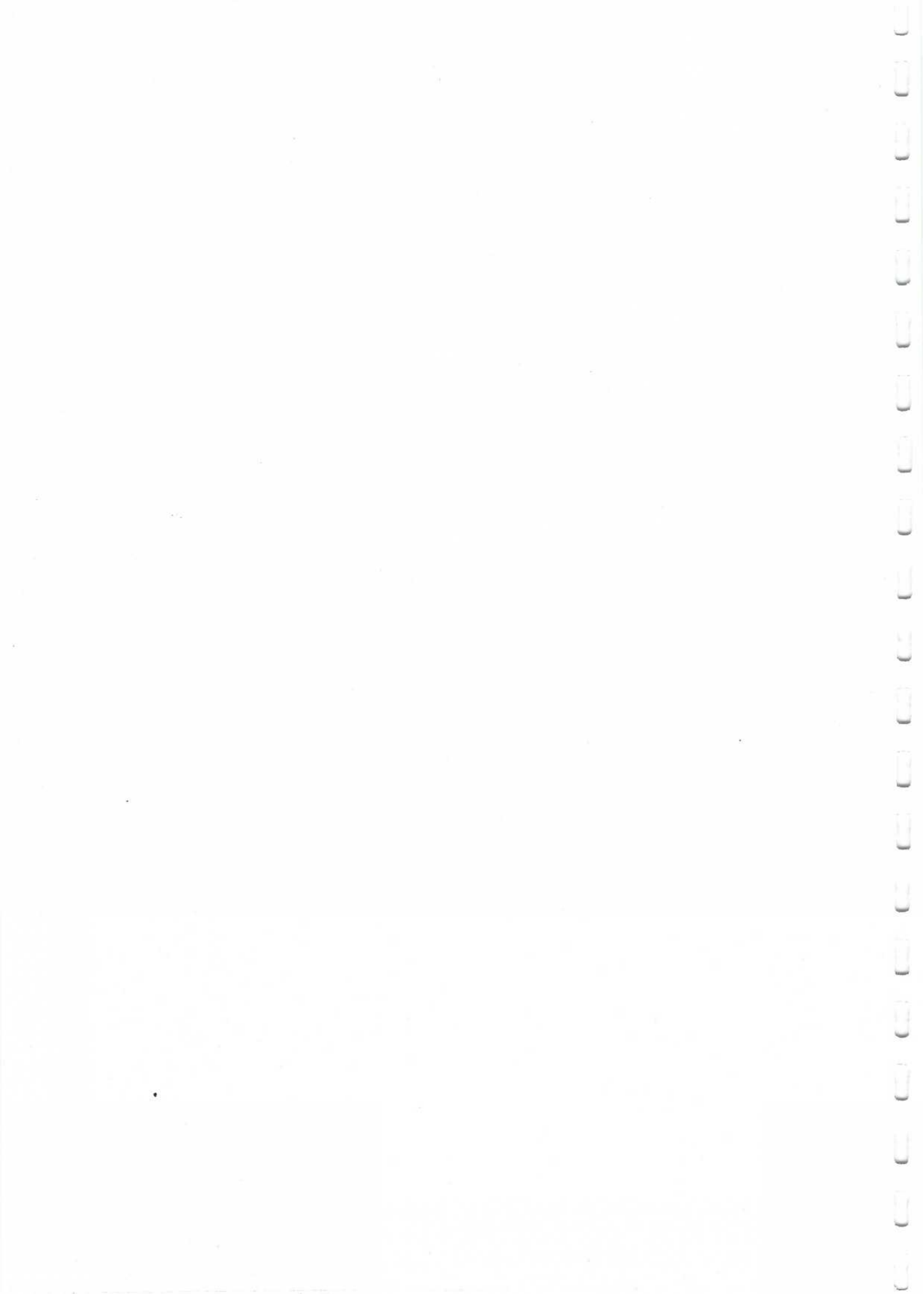
- Disk in DF0: is Write Protect

La disquette dans le lecteur doit être protégée en écriture. Vous devez inverser la position du loquet de protection sur la disquette puis cliquez sur RETRY

ANNEXE B SUB-D 37 Broches

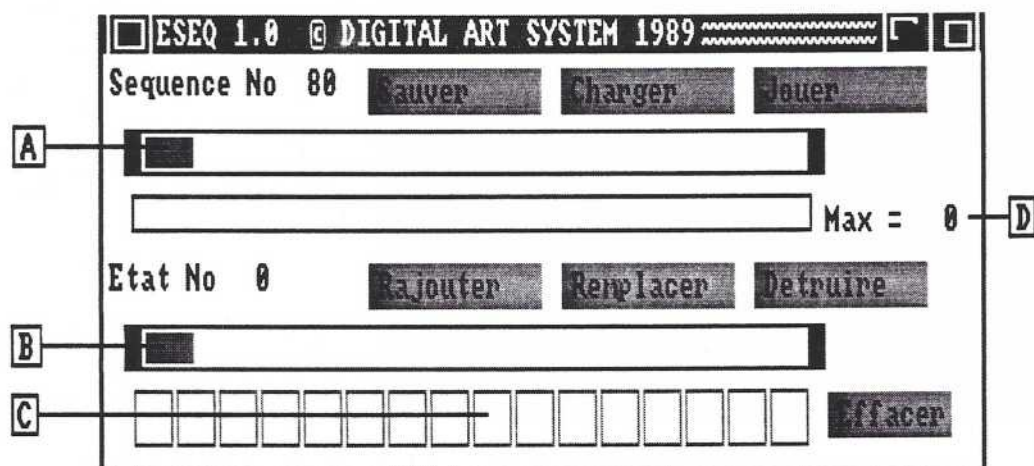
Les connecteurs SUB-D 37 broches des cartes électroniques permettent l'envoi de 32 signaux 0-10V. Ils ont une masse commune (Broches 36 et 37).

BROCHE	SIGNAL	DESCRIPTION
1	DATA1	Sortie 1 0-10V
2	DATA2	Sortie 2 0-10V
3	DATA3	Sortie 3 0-10V
4	DATA4	Sortie 4 0-10V
5	DATA5	Sortie 5 0-10V
6	DATA6	Sortie 6 0-10V
7	DATA7	Sortie 7 0-10V
8	DATA8	Sortie 8 0-10V
9	DATA9	Sortie 9 0-10V
10	DATA10	Sortie 10 0-10V
11	DATA11	Sortie 11 0-10V
12	DATA12	Sortie 12 0-10V
13	DATA13	Sortie 13 0-10V
14	DATA14	Sortie 14 0-10V
15	DATA15	Sortie 15 0-10V
16	DATA16	Sortie 16 0-10V
17	DATA17	Sortie 17 0-10V (non utilisé dans DLD32)
18	DATA18	Sortie 18 0-10V (non utilisé dans DLD32)
19	DATA19	Sortie 19 0-10V (non utilisé dans DLD32)
20	DATA20	Sortie 20 0-10V (non utilisé dans DLD32)
21	DATA21	Sortie 21 0-10V (non utilisé dans DLD32)
22	DATA22	Sortie 22 0-10V (non utilisé dans DLD32)
23	DATA23	Sortie 23 0-10V (non utilisé dans DLD32)
24	DATA24	Sortie 24 0-10V (non utilisé dans DLD32)
25	DATA25	Sortie 25 0-10V (non utilisé dans DLD32)
26	DATA26	Sortie 26 0-10V (non utilisé dans DLD32)
27	DATA27	Sortie 27 0-10V (non utilisé dans DLD32)
28	DATA28	Sortie 28 0-10V (non utilisé dans DLD32)
29	DATA29	Sortie 29 0-10V (non utilisé dans DLD32)
30	DATA30	Sortie 30 0-10V (non utilisé dans DLD32)
31	DATA31	Sortie 31 0-10V (non utilisé dans DLD32)
32	DATA32	Sortie 32 0-10V (non utilisé dans DLD32)
33	N/C	Non utilisé
34	RISK	Réservé, ne pas utiliser ce signal
35	N/C	Non utilisé
36	GND	Masse commune pour les 32 sorties
37	GND	Masse commune pour les 32 sorties



ANNEXE C L'éditeur de séquences

L'éditeur de séquences ESEQ se trouve dans le tiroir 'Sequence' de la disquette DASLIGHT DISCO32. Pour l'exécuter, veuillez accéder à l'atelier.



- a. Potentiomètre de réglage du numéro de séquence
- b. Potentiomètre de réglage du numéro d'état
- c. Voyants de saisie d'un état 16 voies
- d. Taille de la séquence

Pour créer une séquence:

- déplacez le potentiomètre a pour régler le numéro (entre 80 et 99).
- saisissez les états 16 voies de votre choix en cliquant sur les voyants c (souris: gauche=on droite=off) puis cliquez sur 'Ajouter' après chaque état 16 voies.
- cliquez sur 'Sauver'

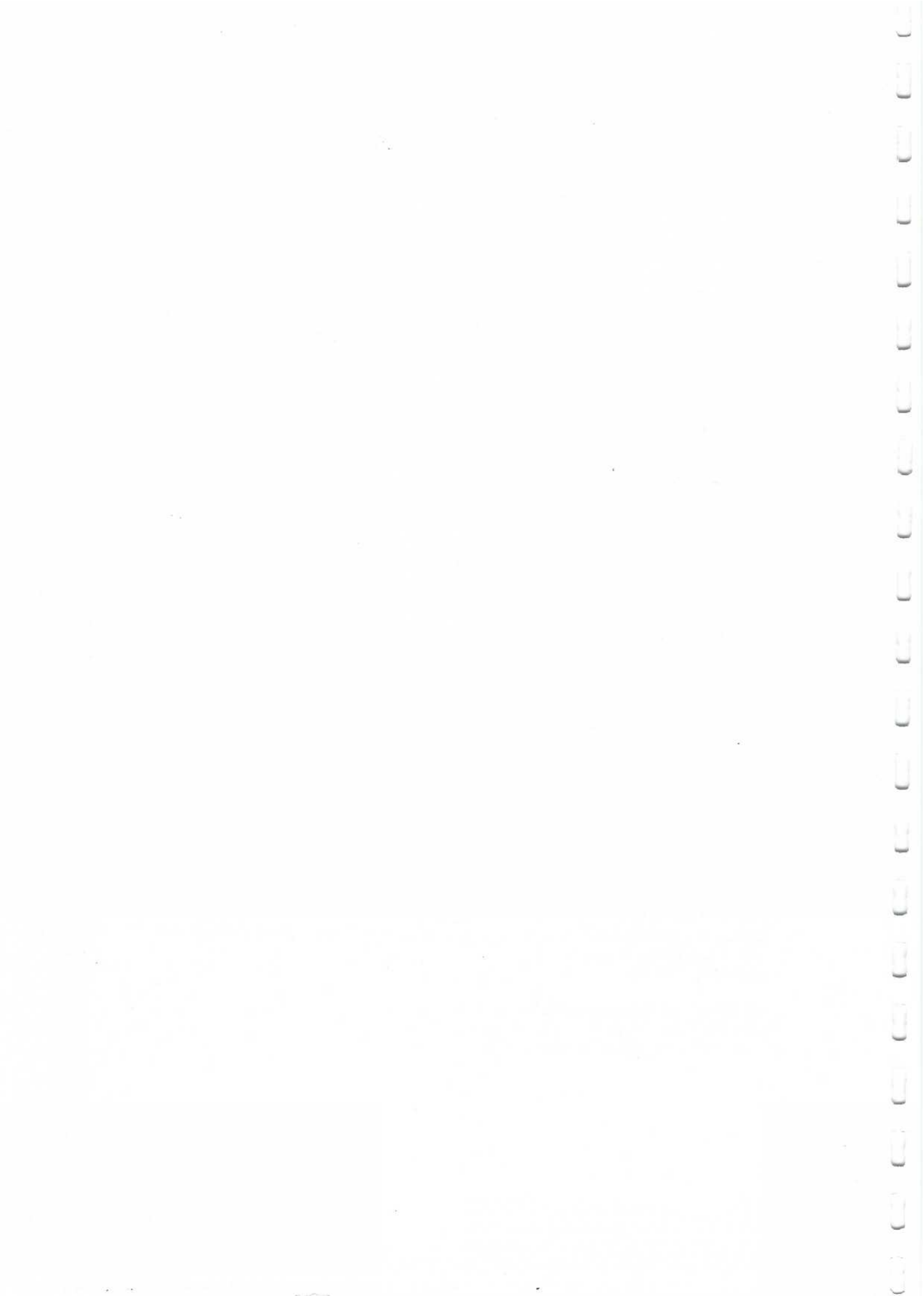
Pour modifier une séquence:

- déplacez le potentiomètre a pour régler le numéro.
- cliquez sur 'Charger'
- déplacez-vous dans la séquence en agissant sur le potentiomètre b et vous pouvez rajouter, remplacer et détruire des états.
- cliquez sur 'Sauver'

Le bouton 'Jouer' sert à faire défiler la séquence.

Le bouton 'Effacer' sert à effacer les voyants de saisie c.

La taille de la séquence est affichée en d.



ANNEXE D Tableau des connexions

Ce tableau vous permet de noter les connexions effectuées des 32 sorties.

Sorties statiques		Sorties dynamiques	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11		11	
12		12	
13		13	
14		14	
15		15	
16		16	

