

Bedienungsanleitung Registersetzer mit OLED-Display

INHALT

Allgemeines.....	3
Vorwort.....	3
Die grundlegenden Elemente	3
Die Registertaster/-Schalter	3
Die Daumenpistons	3
Das Display	3
Die Fußpistons.....	3
Setzeranlage.....	4
Das Display.....	4
Aufrufen von Kombinationen	4
Setzen von Kombinationen.....	6
Wechsel in eine andere Gruppe	7
Wechsel der eigenen Gruppen-Pin (Passwort ändern).....	7
Einfügen von Unterkombinationen (OPTION)	8
Beschreibung der Daumenpistons.....	9
Beschreibung der Fusspistons	9
Spezielle Einrichtungen	9
Registerfessel.....	9
Crescendo	10
Drei Crescendo-Kombinationen.....	10
Programmierung des Crescendo-Ablaufs.....	10
Kontakt.....	11

ALLGEMEINES

VORWORT

Wir freuen uns, Sie in die Technik der IOS-Setzersysteme einführen zu dürfen. Vieles wird Ihnen selbstverständlich erscheinen, anderes wiederum völlig neu sein. Seien Sie den neuen Möglichkeiten gegenüber aufgeschlossen und genießen Sie die Vielfalt, die Ihnen die zeitgemäße Technik bietet. Grundsätzlich gilt: Probieren Sie gern! Es ist durch Fehlbedienung nicht möglich, irgendwelche Beschädigungen hervorzurufen. Nur Mut!

Da jede Orgel ein Unikat ist kann es zu Abweichungen an Ihrem Instrument kommen. Dennoch wird Ihnen die vorliegende Anleitung die Bedienung des Setzersystems hinreichend nahebringen. Bei Fragen wenden Sie sich an Ihren Orgelbauer, der Ihnen sicherlich mit Rat und Tat zur Seite steht.

DIE GRUNDLEGENDEN ELEMENTE

Das Setzersystem besteht aus folgenden Elementen:

DIE REGISTERTASTER/-SCHALTER

Je nach Ausführung sind in ihrem Instrument Registerschalter, Wipptaster oder Drucktaster verbaut. Diese dienen zum Auswählen der Register, Koppeln und Sonderfunktionen. Der Zustand der Register bzw. der Funktion wird entweder durch Stellung der Wippe oder aber durch einen Leuchtpunkt im Taster angezeigt.

DIE DAUMENPISTONS

Die Daumenpistons sind zentrales Element zur Bedienung des Setzers. Die Tasten 0-9 dienen zur Eingabe der Setzerkombinationen, des Passworts usw. Das Abrufen und Speichern von Kombinationen und anderen Sonderfunktionen erfolgt ebenfalls über die Daumenpistons.

DAS DISPLAY

Das Display zeigt die aktuelle Kombination des Setzers sowie -in Abhängigkeit des Instruments- weitere Informationen wie Stand der Crescendowalze, Schweller, Transponiereinrichtung usw. an.

DIE FUßPISTONS

Die Fußpistons werden nach Absprache eher sparsam angewendet und mit klassischen Funktionen belegt, die eine schnelle Umschaltung beim Vortrag erfordern (Sequenzerschaltung, Registerfessel, ...)

SETZERANLAGE

Die Setzeranlage ist ausgerüstet mit 9.999 Kombinationen (1000 Kombinationen in 10 Blöcken), auf Wunsch mehr. Die Gliederung in Blöcke hat den Sinn, jedem Benutzer seine eigenen 1000 Kombination nutz- und schützbar zu machen. Daher kann jeder der 10 Blöcke auf Wunsch mit einem Passwort geschützt werden.

DAS DISPLAY

Das Display ist wesentliches Element für die Bedienung des Setzers. Hier werden alle nötigen Informationen dargestellt.

Im oberen Bereich werden deutlich sichtbar die aktuelle Gruppe und die aktuelle Kombination angezeigt. Im unteren Bereich befinden sich –je nach Instrument- ein Balken für Crescendo, Schweller oder Tranponierung.



AUFRUFEN VON KOMBINATIONEN

Nach dem Einschalten wird automatisch Gruppe 0 mit einer leeren Kombination geladen. Im Display wird dies dargestellt mit 0:- - -. Es kann frei registriert werden.



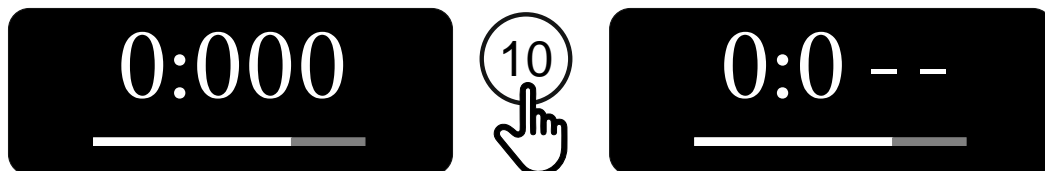
Ein Druck auf den Daumenpiston [0] lädt die Kombination 0 der Gruppe 0. Das Display zeigt daraufhin 0:000.



Die **Einerstellen** der Kombination können direkt mit den Daumenpistons 0-9 aufgerufen werden. Befindet man sich in Kombination 0:000, so bewirkt ein Druck auf „5“ den Aufruf der Kombination 0:005.



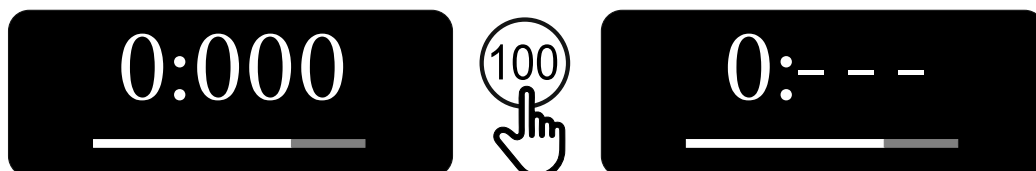
Die **Zehnerstellen** der Kombination erreicht man durch Druck auf „10“. Nun kann eine zweistellige Eingabe erfolgen. Befindet man sich in Kombination 0:000, so bewirkt ein Druck auf 10 den Wechsel der Anzeige auf 0:0--, was den Nutzer zur Eingabe einer zweistelligen Kombination auffordert.



Die Eingabe über die Daumenpistons [5] sowie [2] führt zum Aufruf der Kombination 0:052.



Die **Hunderterstellen** der Kombination erreicht man durch Druck auf „100“. Nun kann eine dreistellige Eingabe erfolgen. Befindet man sich in Kombination 0:000, so bewirkt ein Druck auf 100 den Wechsel der Anzeige auf 0:---, was den Nutzer zur Eingabe einer dreistelligen Kombination auffordert.



Die Eingabe über die Daumenpistons [3] [7] [2] führt zum Aufruf der Kombination 0:372.



SETZEN VON KOMBINATIONEN

Sichern auf Einerstellen

Das Setzen erfolgt analog zum Aufruf. Der Organist registriert sich die gewünschte Kombination.
Zum Sichern (Setzen) wird nun der Piston [S] gedrückt. Die Displayanzeige wechselt z.B. auf 1:00-



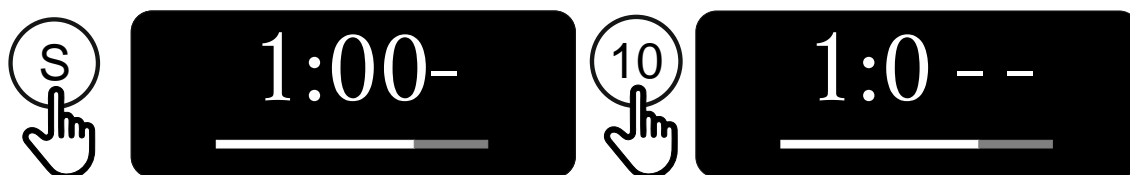
Der Leerstrich fordert nun zur Eingabe des Einerstellen-Speicherplatzes auf. Ein Druck auf [1] würde die aktuelle Kombination auf 0:001 speichern.



Sichern auf zweistellige Kombination

Der Organist registriert sich die gewünschte Kombination.

Zum Sichern (Setzen) wird nun der Piston [S] gedrückt. Die Displayanzeige wechselt z.B. auf 1:00-
Wird nun der Piston [10] gedrückt, ist eine zweistellige Eingabe möglich, das Display zeigt nun 1:0--
Die zwei Leerstriche fordert nun zur Eingabe des zweistelligen Speicherplatzes auf.



Ein Druck auf [7] [2] würde die aktuelle Kombination auf 1:072 speichern.



Sichern auf dreistellige Kombination

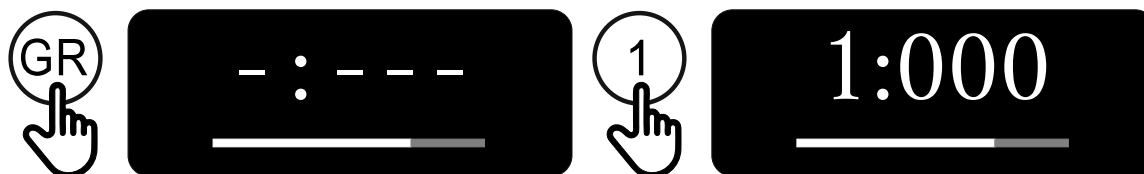
Das Speichern auf dreistellige Kombinationen erfolgt in gleicher Weise durch Druck auf den Piston [100].
Das Display zeigt nun 1:--- Die drei Leerstriche fordert nun zur Eingabe des dreistelligen Speicherplatzes auf.

WECHSEL IN EINE ANDERE GRUPPE

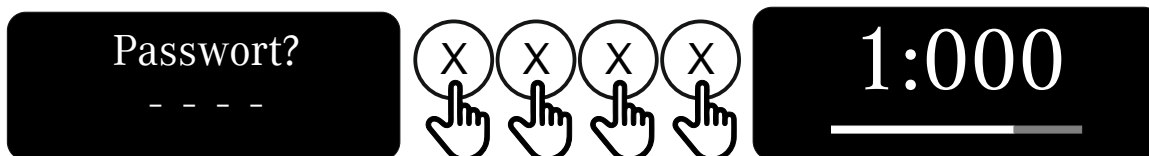
Die beschriebenen Beispiele bewegten sich in Gruppe 1. Gehen wir davon aus, nach dem Einschalten befindet sich die Orgel zunächst in der Gruppe 0:



Zum Wechsel in Gruppe 1 wird der Piston [Gr] gedrückt. Das Display zeigt -:---, was zur Eingabe der Gruppennummer auffordert. Die Eingabe [1] führt nun zur Gruppe 1.

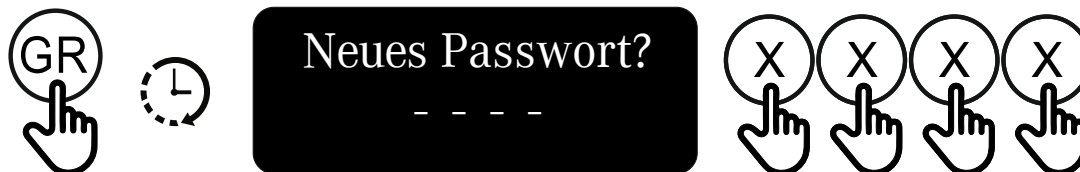


Liegt ein Passwortschutz vor, fordert das Display nun zur Eingabe der vierstelligen Pin auf. Geben Sie den Pin über die Daumenpistons ein. Nach erfolgreicher Eingabe befinden Sie sich in Kombination 000 der ausgewählten Gruppe, z.B. 1:000. Bei falscher PIN-Eingabe findet kein Gruppenwechsel statt.



WECHSEL DER EIGENEN GRUPPEN-PIN (PASSWORT ÄNDERN)

Um Ihr eigenes Passwort für Ihre Gruppe zu ändern rufen Sie zunächst Ihre Gruppe auf. Halten Sie nun den Piston [Gr] lang gedrückt, bis die Anzeige wechselt zu „Neues Passwort“. Geben Sie eine vierstelligen Pin und die Bestätigung ein. Die neue Pin ist sofort gültig.

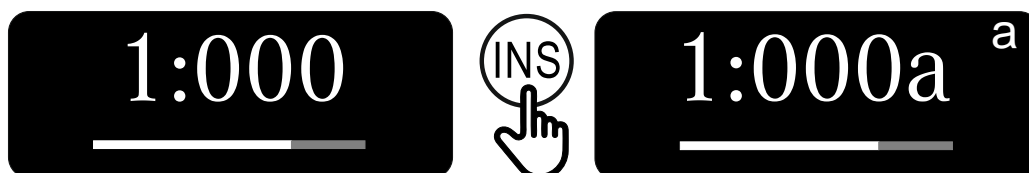


EINFÜGEN VON UNTERKOMBINATIONEN (OPTION)

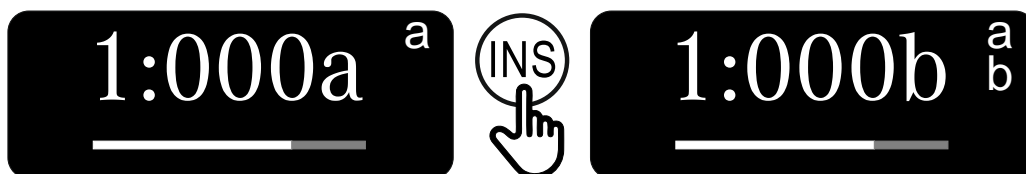
Im Alltag kann es vorkommen, dass ein Werk komplett durchregistriert wurde und im Nachhinein noch eine weitere Kombination zwischen bereits bestehenden Kombinationen nötig wird. Das Setzersystem unterstützt das Einfügen von bis zu drei Unterkombinationen zur Hauptkombinationen. Diese werden durch a/b/c gekennzeichnet. So können beispielsweise zwischen 1:120 und 1:121 noch bis zu drei Unterkombinationen eingefügt werden: 1:120 – 1:120a – 1:120b – 1:120c – 1:121.

Aufgerufen werden diese nur über den Sequenzer, ein direktes Anwählen der Kombination 1:120a ist nicht möglich. Der Weg ist der Aufruf der Kombination 1:120 und ein Weiterschalten mittels Sequenzer vor [>] auf 1:120a.

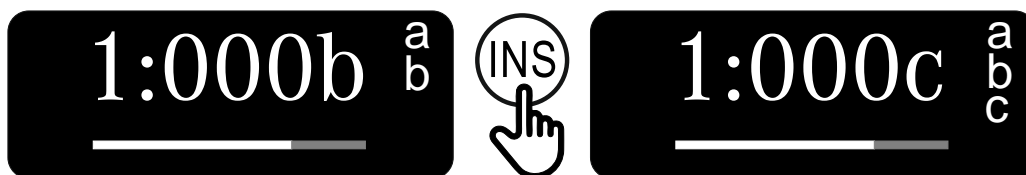
Das Einfügen und Setzen erfolgt über den Taster „INS“ (Insert = Einfügen). Die aktuelle Hauptkombination wird durch Bustaben a erweitert. Dass Unterkombinationen hinter der Hauptkombination existieren, wird an der Zahl der Hauptgruppe durch die Kleinbuchstaben a/b/c angezeigt (deutlich kleiner, siehe Abbildung).



Die Kombination 1:000a kann in gewohnter Weise mit Registern belegt werden. Erneutes Drücken von INS fügt eine weitere Unterkombination „b“ ein:



Die Kombination 1:000b kann in gewohnter Weise mit Registern belegt werden. Erneutes Drücken von INS fügt eine weitere Unterkombination „c“ ein:



Um eine Unterkombination zu löschen wird die jeweilige Kombination angewählt und der Taster „DEL“ gedrückt. Im Beispiel wird die Unterkombination 1:000c gelöscht, es verbleiben also nur noch a und b.



Das Setzen bzw. Löschen kann nur in der vorgegebenen Reihenfolge a-b-c bzw. c-b-a erfolgen:
Das Einfügen der Unterkombination c ist nicht möglich, wenn Unterkombination b nicht existiert.
Das Löschen der Unterkombination b ist nicht möglich, solange Unterkombination c noch existiert.

BESCHREIBUNG DER DAUMENPISTONS

[S]	Setzen der aktuellen Registerkombination auf einen Speicherplatz
[Gr]	Wechsel der aktuellen Gruppe
[0]-[9]	Nummerntasten
[RF]	Registerfessel (optional)
[<]	Sequenzen zurück
[>]	Sequenzen vor
[10]	Zweistellige Eingabe
[100]	Dreistellige Eingabe
[Null]	Rücksteller (Alle Register abstoßen)
[INS]	Insert, Kombination einfügen
[DEL]	Delete, Löschen eingefügter Kombinationen

BESCHREIBUNG DER FUSSPISTONS

Fußpistons werden aufgrund der guten Erreichbarkeit der Daumenpistons nur sparsam eingesetzt.

Zu nennen sind hier

[<]	Sequenzen zurück
[>]	Sequenzen vor
Registerfessel	Register fesseln / freigeben
Crescendo ab	Schaltet den gewählten Crescendo-Ablauf ab
< Tablet	Tablet per Bluetooth vorblättern (Option)
Tablet >	Tablet per Bluetooth zurückblättern (Option)

SPEZIELLE EINRICHTUNGEN

REGISTERFESSEL (ausgeführt als Daumen- und Fußpiston)

Die Orgel ist mit einer Registerfessel ausgestattet. Sie ermöglicht das flexible Umregistrieren während des Spiels. Der Organist kann beispielsweise während eines Gemeindelieds spontan die Registrierung für die kommende Strophe ändern. Hierzu „fesselt“ er die aktuelle Registrierung per Knopfdruck. Nun kann während des Spiels immer mal wieder die Registrierung ändern, wenn es das Spiel zulässt. Sind die Register gefesselt, so wird dies durch das Symbol „RF“ in Display signalisiert. Erst beim Lösen der Fessel wirken die neuen Register.



CRESCENDO

DREI CRESCENDO-KOMBINATIONEN

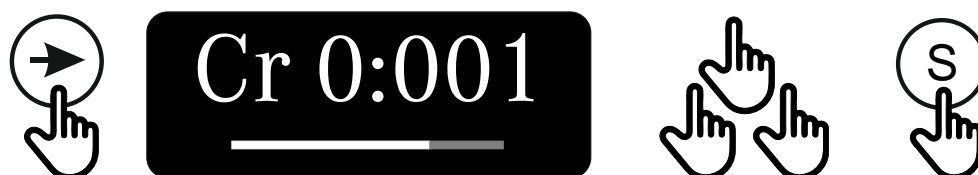
Die Crescendo-Walze kann mit bis zu drei verschiedenen Register-Abfolgen je Gruppe belegt werden. So kann jeder Nutzer drei Crescendo-Abläufe für sich programmieren. Die Auswahl der jeweiligen Abfolge kann vom Benutzer als Registertaster gewählt werden. Crescendo 1-3 aktiviert den jeweiligen Ablauf. Der Fußpiston „Crescendo ab“ deaktiviert die ausgewählte Crescendo-Funktion. Auch ein erneutes Drücken des Tasters für den aktivierten Crescendo-Ablauf deaktiviert diesen. Ist nur ein Crescendo-Ablauf vorgesehen, ist ggf. nur ein Fußpiston oder Taster vorhanden, der den Ablauf aktiviert/deaktiviert.

PROGRAMMIERUNG DES CRESCENDO-ABLAUFS

Für die Programmierung des Crescendo-Ablaufs wird die jeweilige Registertaste z.B. [Crescendo 1] bzw. der Fußpiston lang gedrückt. So drücken Sie zum Programmieren des Ablaufs „Crescendo 1“ so lang, bis das Display wechselt. Sie befinden sich in der schwächsten der 20 möglichen Crescendo-Stufen. Belegen Sie nun die Stufe 000 mit Registern und speichern Sie diese mit dem Setzen-Piston [S].



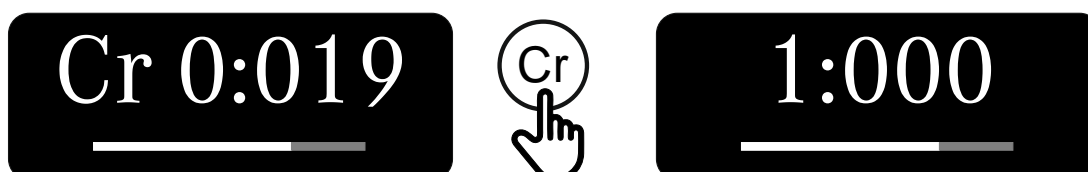
Mit dem Piston [>] können Sie die nächste Stufe 001 aufrufen. Die Register der Stufe 000 sind bereits vorbelegt, da sich ein Crescendo immer weiter aufbaut. Wählen Sie weitere Register für die Stufe 001 und speichern Sie mit [S].



Mit dem Piston [>] können Sie die nächste Stufe 002 aufrufen. Die Register der Stufe 001 sind bereits vorbelegt, da sich ein Crescendo immer weiter aufbaut. Wählen Sie weitere Register für die Stufe 002 und speichern Sie mit [S].

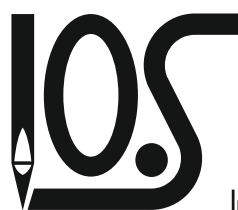


Wiederholen Sie diese Schritte bis zur Stufe 019. Damit sind alle 20 Schritte mit Registern belegt. Um die Programmierung zu verlassen betätigen Sie den Fußpiston [Crescendo ab].



KONTAKT

Bei Fragen, Anregungen oder Problemen erreichen Sie uns unter den folgenden Kontaktdaten:



Auf dem Olgaplatz 4
59846 Sundern-Allendorf
Tel. +49 (0)2393-170586
Fax +49 (0)2393-170584
Mail: info@ios-orgel.de
Internet: www.ios-orgel.de

IOS • intelligente Orgelsysteme