

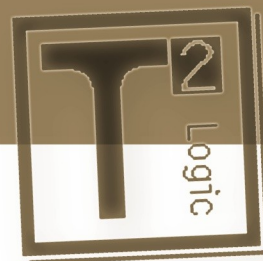
OrgNG1.0 - komputerowy układ typu SETZER oraz enkoder, dekodek i sterownik MIDI do organów piszczałkowych

zarys

OrgNG1.0 to elektroniczny system obsługujący stół gry organów piszczałkowych o elektromagnetycznej lub elektromechanicznej trakturze gry i rejestrowania oraz pośredniczący w przepływie danych z klawiatur i manubriów do elementów wykonawczych wewnątrz instrumentu. Pozwala na daleko idącą automatyzację instrumentu, umożliwia modyfikację "masy brzmieniowej" organów poprzez łatwe do implementacji transmisje oraz połączenia typu "sub"/"super". Oferuje także inne, przydatne funkcje, jak możliwość zachowywania gry na karcie zewnętrznej pamięci, przewodowe lub bezprzewodowe łączenie różnych instrumentów lub komputera z organami itp.. Zawiera wbudowany układ typu "setzer", posiadający nowe funkcje ułatwiające grę i upraszczające zadania rejestratora. Sam układ "setzer" może być zastosowany niezależnie od rodzaju traktury gry, obsługuje bowiem tylko trakturę rejestrową. W systemie OrgNG1.0, dzięki separacji klawiatur i elementów wykonawczych, istnieją praktycznie nieograniczone możliwości modyfikacji zachowania instrumentu poprzez modyfikację i rozwój oprogramowania komputera centralnego.

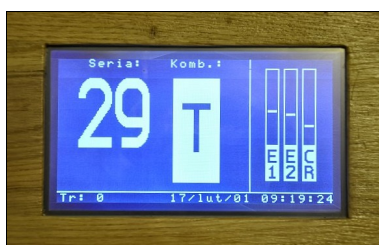
Niektóre ważniejsze cechy **OrgNG1.0**:

- urządzenie cyfrowe, obsługujące organy do 6 man. + ped. i do 254 głosów;
- wejście/wyjście w standardzie MIDI, zewnętrzna komunikacja zabezpieczona elektrycznie i logicznie;
- całkowite oddzielenie elektryczne klawiatur od elementów wykonawczych w instrumentcie;
- dzięki zastosowaniu magistrali szeregowej, możliwe jest ograniczenie ilości kabli łączących kontuar (często oddalony od szaf) z wnętrzem organów do jednego przewodu komunikacyjnego powszechnie używanego rodzaju lub nawet użycie transmisji bezprzewodowej (znaczna oszczędność materiału w elektrycznej części organów);
- możliwość łączenia organów z innymi instrumentami i urządzeniami wyposażonymi w powszechnie stosowany standard MIDI, np. podłączanie innych konsol czy komputera w celu stworzenia instrumentu hybrydowego, rejestrowaniu gry przez komputer lub inne urządzenie itp.;
- możliwość podłączenia modułu zdalnego sterowania dla osoby dokonującej strojenia;
- pamięć wewnętrzna układu pozwalająca na zapisanie kombinacji - tzw. setzer - dowolna ilość serii po 10 kombinacji (0-9);
- pamięci ferroelektryczna, która nie ulega zużyciu, w odróżnieniu od stosowanych powszechnie pamięci flash;
- duży, czytelny dotykowy ekran LCD i wygodne graficzne menu do ustawiania parametrów systemu;
- złącze SD-MMC lub USB pozwalające dodatkowo zapisywać kombinacje na popularnych kartach SD lub pendrive'ach;
- opcja oszczędzania energii poprzez samoczynne wyłączenie dmuchaw po ustawionym czasie bezczynności;
- wyłączenie dmuchaw samoczynne przy wyłączeniu stołu gry;
- oszczędność energii poprzez dynamiczną, wypełnieniową regulację mocy elektromagnesów;
- obsługa tremulantów o regulowanej prędkości i głębokości;
- transpozytor ± 6 półtonów;
- programowalne crescendo;
- programowalne łączenie dowolnej sekcji instrumentu do dowolnej klawiatury o dowolny interwał ("program-koppel");
- blokowanie dowolnych głosów (sygnalizacja blokady drugim, specjalnym kolorem podświetlenia manubriów);
- podgląd pamięci setzera bez konieczności przełączania kombinacji;
- zapamiętywanie pozostawionej przed wyłączeniem kontuaru serii oraz ustawień kombinacji ręcznej (HR)
- po ponownym załączeniu stołu gry ustawienia są przywracane (brak takiej funkcji w większości dotychczasowo spotykanych układów typu setzer);
- możliwość dowolnej zamiany manualów miejscami bądź niezależnego przypisywania sekcji do klawiatur;
- możliwe jest także zaimplementowanie niestandardowych funkcji, w zależności od zapotrzebowania.

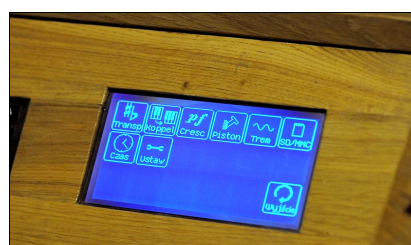


Przykładowy stół gry wyposażony w system OrgNG:

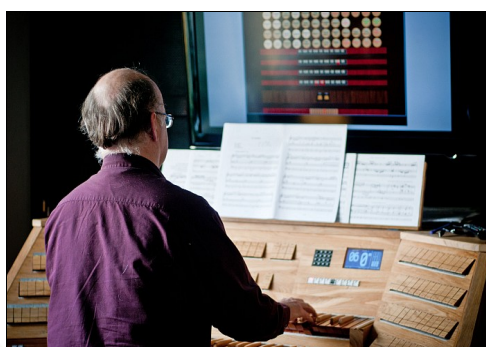
- możliwość łączenia czterech sekcji instrumentu do klawiatur w dowolnej konfiguracji;
- 96 głosów, 27 połączeń + koppel programowalny;
- pamięć setzer;
- ergonomicznie rozmieszczone przyciski;
- echo I, echo II, crescendo;
- pistony sekwencera, piston o ustawianej w menu funkcji



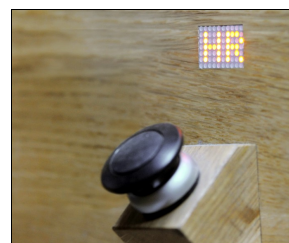
duży, czytelny i łatwy w obsłudze ekran dotykowy systemu OrgNG



graficzne menu do ustawiania funkcji i parametrów działania instrumentu



system OrgNG sterujący oprogramowaniem typu "organy wirtualne"



piston o ustawianej w menu funkcji (aktualnie wybrana funkcja jest wyświetlana)



3-manuałowy kontuar wyposażony w system OrgNG:

- sterowanie dwoma instrumentami: na chórze oraz nad ołtarzem dzięki cyfrowej transmisji danych;
- możliwość kaskadowego łączenia wielu stołów gry i wymiany informacji o registracji pomiędzy nimi;
- możliwość rejestrowania gry oraz odtwarzania muzyki na instrumencie piszczałkowym przy pomocy przyłączonego do kontuaru komputera