

HANDLEIDING APOLLO III

Koninklijke Eijsbouts B.V. Driehoekstraat 3 5721AA Asten

Tel : 0493-691445 Tel. : 0493-691445 Fax : 0493-693300 E-mail:<u>royal@eijsbouts.com</u>

INLEIDING

Het APOLLO III-toestel is een krachtig en veelzijdig elektronisch systeem voor het geautomatiseerd uitvoeren van klokfuncties. Dit omvat luiden, kleppen, angelus, spelen van beiaardmelodietjes enz. Daarnaast kan het APOLLO III-toestel zorgen voor het aansturen van het torenuurwerk, de verwarming, verlichting, automatische poorten etc.

Kortom, voor alles wat enigszins met tijd te maken heeft, is APOLLO III een zeer geschikt en uitermate betrouwbaar toestel.

APOLLO III heeft dan ook uitgebreide mogelijkheden om met verschillende randapparaten te communiceren. Die communicatie omvat niet alleen het aansturen van die randapparaten, maar ook het detecteren van de mogelijkheden ervan.

Daartoe is het APOLLO III-toestel voorzien van een aantal uitgangen (max. 1250) en ingangen (max. 1000). De startcommando's voor de verschillende uitvoeringen kunnen manueel, voorgeprogrammeerd of met behulp van een ingang (bv. externe toets of een afstandsbediening) gegeven worden.

Het APOLLO III-toestel kan zeer uitgebreid aangepast worden aan de noden van de klant. Daarvoor kent APOLLO III 3 mogelijke toestanden:

- Op het rustscherm ziet men de actuele tijd. De achtergrond (bv. een foto, logo ...) wordt door de installateur ingesteld.
- Op het hoofdscherm wordt informatie gegeven over de tijd, de datum, tijdsynchronisatie, actieve programmaschakelaars en klokfuncties die op dat moment uitgevoerd worden. Er zijn ook enkele sneltoetsen voor bijvoorbeeld het kleppen en luiden van een aantal klokken (max. 20 toetsen) en een aantal acties (max. 6). Het hoofdscherm bevat de gebruikerstoetsen die de eindgebruiker toelaten om verschillende uitvoeringen te starten, wijzigen of beëindigen. Hij kan er eveneens continu-uitgangen en programmaschakelaars aan- of uitzetten.

Dit scherm is met een wachtwoord te beveiligen (het gebruikerswachtwoord).

 Dankzij het functiemenu kan de installateur de volledige installatie definiëren en configureren. Via het functiemenu kan de installateur bv. de verschillende onderdelen van de gebruikerstoetsen instellen. Hierdoor kunnen of zullen de gebruikerstoetsen verschillen van installatie tot installatie.

Dit scherm is met een wachtwoord te beveiligen (het technicuswachtwoord).

ALGEMEEN

Het APOLLO III-toestel is voorzien van een nieuw, geavanceerd bussysteem. Dankzij dat systeem kan er een 2-wegscommunicatie met de aangesloten randapparaten gevoerd worden. Elk randapparaat communiceert via een 'interface', een intelligent onderdeel van het apparaat dat het nieuwe APOLLO III-protocol spreekt.

Een interface kan ook een convertor naar het oude (APOLLO II) protocol zijn, zodat de bestaande APOLLO II compatibele uitbreidingen aangesloten kunnen worden op het APOLLO III-toestel.

Op het APOLLO III-toestel kunnen maximaal 10 interfaces aangesloten worden.

Interfaces kunnen bestaan uit een aantal ingangen (bv. een DTMF interface), een aantal uitgangen of beide.

Elke interface kan maximaal 100 ingangen en 125 uitgangen bevatten.

Er kunnen ook enkele speciale interfaces aangesloten worden zoals een dynamische beiaard, MIDIinterface of digitalbellsoundmodule.

Het APOLLO III-toestel kan eveneens aangesloten worden op een ethernet. Het APOLLO III-toestel ondersteunt zowel ipv4 als ipv6.

Zo kan men vanop het eigen netwerk, of zelfs vanop heel internet, met een pc, tablet of smartphone het scherm van APOLLO III overnemen en zo het toestel vanop afstand bedienen of programmeren.

Het is eveneens mogelijk om melodieën vanuit een pc (of vanaf een USB Stick) naar het APOLLO IIItoestel te verzenden of om die opnieuw op te halen.

Ook de back-ups kunnen op die manier van en naar het toestel gestuurd worden.

Tot slot kunnen ook de afdruk van het hele APOLLO III-programma en de logboekregistratie van het toestel over het netwerk of via een USB-Stick opgehaald worden.

VERSIES

Het APOLLO III-toestel is beschikbaar in verschillende versies die zich onderscheiden door het aantal uitgangen en het aantal extra mogelijkheden.

Welke versie u heeft, hangt af van de SD-kaart in het APOLLO III-toestel. Die SD-kaart bevat de licenties voor de aangekochte opties. U kan de mogelijkheden van een APOLLO III-toestel dus overbrengen naar een ander toestel door de SD-kaart in het andere toestel te steken.

Als het APOLLO III-toestel na een blikseminslag bijvoorbeeld defect is, kan u een ander (basis-)APOLLO III-toestel plaatsen en de licenties overzetten door de SD-kaart in het vervangtoestel te steken (op voorwaarde dat de SD-kaart niet defect is).

U kan eveneens extra mogelijkheden kopen door enkel een nieuwe SD-kaart (met de gewenste licentie) te bestellen. Welke opties u heeft, kan u nakijken bij *Functie 17 06 Informatie toestel.*

OPTIES

MIDI-INTERFACE

De MIDI-interface (bv. MIDI keyboard) wordt aangesloten opéén van de aanwezige USBpoorten.

APOLLO III ondersteunt zowel inkomende MIDI als uitgaande MIDI.

De MIDI-optie (licentie) moet geïnstalleerd zijn om de aangesloten MIDI-interface te kunnen gebruiken.

RADIO TIME RECEIVER

DCF-, MSF- of gps-synchronisatie maakt een automatische radiosynchronisatie van het toestel mogelijk.

NTP

NTP of Network Time Protocol maakt een automatische synchronisatie van het toestel via het lokale netwerk of via internet mogelijk.

DTMF-INTERFACE

Met deze interface kan men door middel van DTMF-signalen (het audiosignaal dat wordt uitgezonden bij het indrukken van een telefoontoets) tot 100 verschillende uitvoeringen via de telefoon starten. Zo kan men uitvoeringen van het APOLLO III-toestel vanop afstand starten. De DTMF-interface kan gebruikt worden met een vaste of gsm-modem of een DECTtoestel.

DIGITALSOUNDMODULE VOOR KLOKKEN

Deze interface laat toe om echte klokkenklanken van zeer hoge kwaliteit te produceren, zowel voor het aanslaan als voor het luiden.

DIGITALSOUNDMODULE VOOR LIEDEREN (CFR. MP3 SPELER)

Deze module lijkt op de hierboven beschreven module, maar produceert vaste liederen of mededelingen (MP3, WAV) i.p.v. klokkenklanken.

AANSLAGGEVOELIGE HAMERS

APOLLO III kan gebruikt worden voor het aansturen van een klokkenspel met aanslaggevoelige hamers. Dankzij de communicatie met de aanslaggevoelige-hamercontroller weet het toestel hoeveel en welke hamers er beschikbaar zijn.

TOEGANG VANOP AFSTAND (VNC)

Via de VNC optie kan men vanop het eigen netwerk, of zelfs vanop heel internet, met een pc, tablet of smartphone het scherm van APOLLO III overnemen en zo het toestel vanop afstand bedienen of programmeren.

ELEKTRISCHE & MECHANISCHE EIGENSCHAPPEN

Voedingsspanning: 85 – 264 VAC (absoluut maximum)

Opgeno	omen vermogen (toestel zonder opt rust (scherm 25% helderheid) rust (scherm 100% helderheid) max.	cies): ~10 W ~15 W 25 W				
Netwerkaansluiting:		RJ45, IEEE 802.3i / 802.3u compatibel 10/100Mbit/s autonegotiation				
Netwer	kprotocol:	IPv4 en IPv6				
	Adrestoewijzing	dhcp (RFC 2131)				
	Ondersteunde protocols	Avahi (Zeroconf, mDNS, DNS-SD and RFC 3927/IPv4LL)				
		Network Time Protocol (NTP) versie 4 versie 3 compatibel volgens RFC-1305, versie 1 & 2 compatibel volgens RFC-1059 & RFC-1119				
		SFTP versie 1 & 2 op poorten 22 en 2222				
		http op poort 80 om de afdrukken van de programmering te raadplegen				
		VNC (RFB 3.8) op poort 5900				
Zekerin	g:	2A T (Totaal van APOLLO III + Verbruikers via de 10 relais)				
Batterij	:					
	De interne tijd van het APOLLO III- uurwerk is voorzien van een onde uurwerk gedurende 10 maanden komen te zitten.	-toestel wordt bijgehouden door een intern uurwerk. Dat rhoudsvrije oplaadbare batterij. Die batterij kan het interne laten werken mocht het toestel zonder voedingsspanning				
Behuizing:		ABS/PC UL94-V0				
Afmetir	ngen (b x l x d) :	25 cm x 31 cm x 8,3 cm (buitenafmetingen)				
Benodigde opening bij inbouw in een kast o		of paneel: 23 cm x 29 cm				
Gewicht:		1,6 kg				

CE-NORMERING

Het toestel voldoet aan de volgende normen:

VEILIGHEIDSNORM

EN 60950: Deze norm schrijft de veiligheid van elektrische informatietoestellen voor. Het APOLLO IIItoestel bevat een beveiliging bij kortsluiting. Het APOLLO III-toestel is eveneens voorzien van een algemene schakelaar die zich op de rechterzijkant bevindt en het toestel afsluit van de voedingsspanning. Sluit het toestel steeds af van de voedingsspanning vooraleer u het toestel opent. Binnen in het toestel is er een tussenschot dat de laagspanningen (<24 VDC) scheidt van de netspanning (230 VAC). Het is dus heel belangrijk om de aansluitdraden voor de voeding en de vermogenskringen (alle 230VAC-draden) onderaan aan te sluiten. De aansluitdraad voor de Radio Time Receiver wordt bovenaan in het toestel gebracht. De aansluitklemmen op het APOLLO III-toestel kunnen niet gebruikt worden voor aansluitdraden met een sectie groter dan 2,5 mm².

ELEKTROMAGNETISCHE COMPATIBILITEIT

EN 50081-2: Generic Emission Standard EN55022

EN 50082-2: Generic Immunity Standard

EN 61000-4-2: Electrostatic Discharge (ESD)

EN 61000-4-3: Radiated Electromagnetic Field

EN 61000-4-4: Electrical Fast Transient/Burst

EN 61000-4-5: Surge Immunity

In het kader van deze norm is het belangrijk dat de eindgebruiker ook enkele regels in acht neemt. Om eventuele storingen te vermijden, moeten signaaldraden (bv. voor de aansluiting van de DCFontvanger) uit de buurt worden gehouden van stoorbronnen zoals motoren, computers ... Zorg er ook voor dat de aansluitdraden van de DCF-antenne gescheiden worden van de vermogensdraden.

APOLLO III IN CIJFERS

HARDWARE

USB-aansluitingen, intern	2
USB-aansluitingen, extern	2
Netwerkaansluitingen (10/100 Mbit)	1
Audio uit aansluitingen	1
SD-kaart slots	1

Aantal aan te sluiten interfaces: (digital bell sound en aanslaggevoelige hamers NIET	10
inbegrepen)	
Maximaal aantal uitgangen per interface	125
Maximaal aantal ingangen per interface	100

SOFTWARE

Continu-uitgangen	10
Luiden	20
Hamers (C0 t.e.m. G8)	104
Sequenties	100
Playlists	100
	+ 2 melodiespelers
Gebruikerstoetsen (aantal toetsen)	66

PROGRAMMA'S

	eenmalige	blijvende	Zichtbaar voor eindklanten *
luidprogramma's	24	300	150
Melodieprogramma's	24	200	100
Sequentieprogramma's	24	200	100
Playlistprogramma's	24	200	100
Continuprogramma's	24	100	50
Verwarmingsprogramma's	24	100	50
Schakelaarprogramma's	24	200	100

* wanneer u als installateur een gebruikerstoets maakt die bv. alle Melodieprogramma's opent , heeft de gebruiker enkel toegang tot de eerste helft van het aantal programma's (in dit geval 100 van de 200). Dit laat u, als installateur toe 'verborgen' programma's in te voeren vanaf Nr. 101).

AANTAL MELODIEËN

	Intern	SD-kaart
	geheugen	
MIDI	100.000	10.000.000
MP3	300 min	30.000 min

SPANNINGSUITVAL

Bij spanningsuitval zullen intern alle klokfuncties beëindigd worden. Onder klokfuncties verstaat men luiden, kleppen en spelen van melodieën op klokken. De continu-uitgangen en programmaschakelaars zullen echter intern doorlopen. Wanneer de spanning opnieuw opkomt, zullen de continu-uitgangen en programmaschakelaars opnieuw ingeschakeld worden. Hierbij wordt de tijd van de spanningsuitval in rekening gebracht.

Voorbeeld: Continu-uitgang aangezet om 8.00 u. voor 4 uur

- 1. Spanningsuitval om 10.00 u.
- 2. De continu-uitgang loopt intern door (ook al is er geen spanning)
- 3. De spanning komt opnieuw op om 11.00 u.
- 4. Het APOLLO III-toestel zet de continu-uitgang op tot 12.00 u.

SOFTWARE

ALGEMEEN

FRONTPANEEL

Het APOLLO III-toestel heeft maar één echte toets, de aan/uit-schakelaar die zich rechts onderaan (19" versie: links vooraan) bevindt.

De andere toetsen zijn *soft keys*, toetsen die op het scherm getekend worden en die door middel van het drukgevoelige scherm bediend kunnen worden.

HOOFDSCHERM

Bij het opstarten van het APOLLO III-toestel komt men, enige tijd na het verschijnen van het logo, in het rustscherm. Wanneer het scherm dan even aangeraakt wordt, verschijnt het hoofdscherm.



- 1. Statuslijn met tijdsynchronisatiestatus, tijd, datum en de gebruikte synchronisatiemethode (hier DCF)
- 2. Actieve functies (playlists, melodieën, programmaschakelaars, 'continu-uitgangen ...
- 3. Toetsen voor manuele bediening (handkleppen en luiden)
- 4. Door de technicus te programmeren toetsen
- 5. Navigatietoetsen (HOOFDSCHERM)



- Stop-toets stopt actieve uitvoeringen (behalve programmaschakelaars en continuuitgangen)
- Uurwerk-toets gaat terug naar het rustscherm
- Technicustoets voor toegang tot technicusmenu's
- Menu-toets voor toegang tot andere gebruikerstoetsen

ACTIEVE FUNCTIES

In de balk met actieve functies ziet u alle informatie over de huidige activiteiten van APOLLO III. Hier staat de actuele toestand van het luiden, de melodieën die gespeeld worden, de sequenties die bezig zijn, de actieve playlists, de programmaschakelaars die aanstaan, de continu-uitgangen of verwarming die aanstaat en tot slot ook de relais van interfaces die gedefinieerd zijn maar niet gevonden zijn.

Actieve Groep: Vleugjes Progr.schakelaar: Uurslag: Aan

De weergave van een actieve functie ziet er als volgt uit: de functie, een dubbelpunt, de naam van de functie, eventueel nog een dubbelpunt en de resterende duurtijd.

Bijvoorbeeld: 'Programmaschakelaar: Permanent luidprogramma: 1 uur 42 min 5 s'

De duurtijd wordt niet weergegeven bij een permanente actie.

Als er van een type informatie meerdere elementen weergegeven moeten worden, worden die elementen afwisselend (om de 4 seconden) weergegeven op dezelfde lijn.

Er kunnen maximaal 3 soorten acties weergegeven worden op de balk van de actieve functies. De actie met de hoogste prioriteit staat op de bovenste regel, die met de tweede hoogste prioriteit op de tweede regel enz. De prioriteiten zijn als volgt:

- 1. luiden
- 2. melodieën
- 3. sequenties
- 4. actieve playlists
- 5. programmaschakelaars
- 6. continu-uitgangen / verwarming
- 7. niet gevonden interfaces

Actieve playlists zijn de playlists in melodiespeler A en melodiespeler B. Wanneer er in een sequentie een melodie wordt gespeeld, ziet u de melodie die gespeeld wordt en de sequentie waartoe die melodie behoort.

GEBRUIKERSTOETSEN

De gebruiker kan het hoofdscherm oproepen door even op het rustscherm te tikken. Als dat menu beveiligd is, moet de gebruiker eerst het gebruikerswachtwoord ingeven.

Als het juiste wachtwoord ingegeven is en men op "OK" heeft gedrukt, ziet men het hoofdscherm. Het ingegeven wachtwoord blijft een (door de installateur instelbaar) aantal minuten geldig. Dat betekent dat men binnen die tijdspanne toegang heeft tot de gebruikerstoetsen zonder steeds opnieuw het wachtwoord te moeten ingeven.

In het hoofdscherm heeft de gebruiker toegang tot maximaal 6 voorgedefinieerde acties.

Door op de toets *Menu* (aanwezig indien er meer dan één menu voorgedefinieerd is) te drukken, kan de gebruiker de rest van de gebruikerstoetsen bekijken en verschillende uitvoeringen starten. Die uitvoeringen worden door de installateur in de gebruikerstoetsen geplaatst.

Elk scherm met gebruikerstoetsen bevat maximaal 12 uitvoeringen in de vorm van toetsen die ingedrukt kunnen worden (6 toetsen op het hoofdscherm). Voor een aantal instellingen (bv. continuuitgangen en programmaschakelaars) kan men vaststellen of die al dan niet actief zijn omdat de toets ingedrukt blijft, bij andere staat op de toets vermeld hoe lang de door de toets gestarte actie nog loopt.

Door middel van de toetsen *Vorig Scherm* en *Volgend Scherm* kan men tussen de schermen met gebruikerstoetsen wisselen.

Met de "STOP" toets worden alle handelingen op klokken (klokfuncties) gestopt. Continu-uitgangen en programmaschakelaars worden niet gestopt.

NAVIGATIETOETSEN

De navigatietoetsen binnen het gebruikersmenu bevinden zich altijd onderaan op het scherm.



Over het algemeen zijn de volgende toetsen te zien:

- De stop-toets is altijd aanwezig
- De middelste toets ("HOOFDSCHERM)"brengt u steeds naar één niveau hoger, tot het rustscherm
- Uiterst links ("VORIG SCHERM") en uiterst rechts ("VOLGEND SCHERM") staan toetsen die u naar vorige en volgende schermen brengen

Als u een functie gekozen hebt, ziet u meestal de volgende toetsen (van links naar rechts, niet alle toetsen zijn altijd zichtbaar):

	Annuleer	5TP	ОК	-	1	+		
of								
	Annuleer	STIP	ОК				RET	DEL
	ArST	nnuleer (verlaat scher OP						

- OK (verlaat scherm met opslaan)
- + en om naar volgende en vorige item te gaan
- RET (wis karakter vóór de cursor) en DEL (wis karakter achter de cursor)

TOETSENBORD

a	z	е	r	t	у	u	i	ο	р		
q	s	d	f	g	h	j	k	I	m		
w	x	с	v	b	n		AZE	1!?	éçñ		
An	nuleer		510			Ok	- <mark>2</mark> -	- <mark>3</mark> -	- <mark>4</mark> -	RET	DEL

- 1. Het toetsenveld
- 2. AZE: omschakelen van kleine naar hoofdletters
- 3. 1!?: omschakelen naar cijfers en leestekens
- 4. Éçñ: omschakelen naar diakritische tekens
- 5. Navigatieblok:
 - cursors naar links en naar rechts
 - RET = wis letter vóór de cursor
 - DEL = wis letter achter de cursor

FUNCTIEMENU

Om vanuit het hoofdscherm in het functiemenu te komen, moet u 4x kort na elkaar op de sleutel-

toets drukken. Vervolgens wordt het technicuswachtwoord gevraagd. In het functiemenu geldt een instelbare time-out, dat betekent dat u automatisch opnieuw op het hoofdscherm terechtkomt als er in het functiemenu gedurende die tijd geen enkele toets wordt aangeraakt.

Functie 01	Functie 02
Uitvoeringen	Hoofd- en rustscherm
Functie 03	Functie 04
Gebruikerstoetsen	Uurslag, angelus en rouw
Functie 05	Functie 06
Programma's	Parameters luidklokken
Functie 07	Functie 08
Melodieën	Sequenties
Functie 09	Functie 10
Playlists	Continu-uitgangen
Functie 11	Functie 12
Verwarming	Programmaschakelaars
Vorig scherm Hoo	fdscherm Volgend scherm

APOLLO III IN DETAIL

HARDWARE

APOLLO II-BUS ("OC" CONNECTIE)

De APOLLO II-bus is de communicatiebus die gebruikt wordt bij APOLLO II en de daarvoor ontworpen randapparaten. De OC bus dient enkel voor de communicatie tussen de APOLLO III en bestaande Apollo II randapparaten.

Voor meer info over het aansluiten van APOLLO II compatibele randapparaten, gelieve het hoofdstuk *APOLLO II-interfaceconvertor* te raadplegen (zie *Functie 16 Interfaces*).

APOLLO III-BUS ("COM" CONNECTIE)

De APOLLO III-bus is een seriële bidirectionele bus.

- Serieel: de boodschappen komen na elkaar waardoor het aantal aders in de kabel kan worden beperkt
- Bidirectioneel: de boodschappen gaan in 2 richtingen

Voor elke communicatierichting (APOLLO III naar randapparaat of omgekeerd) is er een set van 2 aansluitingen (één voor elke richting). Tevens wordt de signaalaarde van de apparaten met elkaar verbonden. Hierdoor zijn er in totaal 5 aders in de kabel nodig.



De APOLLO III-communicatiebus is ontworpen voor kabels met een impedantie van \pm 100 Ω .

Klassieke telefoonkabels die in goede staat zijn of UTP-kabels zijn hiervoor geschikt.

Als er verschillende kabels aan elkaar gezet worden, is het aangeraden om steeds hetzelfde type kabel te gebruiken. Wanneer er verschillende types kabel aan elkaar gezet worden, kan dat de communicatie namelijk negatief beïnvloeden. Als signalen het einde van een kabel bereiken, gedragen die zich alsof er een deel van het signaal tegen een muur botst en terug in de kabel vliegt.

Dat is nadelig voor de goede werking van de communicatie.

Om dat ongewenste effect te beperken, zijn er in onze toestellen voorzieningen getroffen.

Als een randapparaat als laatste op een kabel staat, moet dat door middel van de "TERM" jumpers aangegeven worden. Het betreffende apparaat zal er dan voor zorgen dat de signalen daar niet meer 'terugbotsen'.

NOMENCLATUUR

Aangezien er meerdere apparaten op de APOLLO III-bus aangesloten kunnen worden, is het belangrijk dat de aansluitingen correct gebeuren, zodat 'luisteraars' met 'praters' kunnen communiceren.

Elk APOLLO III-(rand)apparaat heeft een 'luisteraar' en een 'prater' aan boord.

De aansluitingen van het praatgedeelte noemen:

- SOA: Serial Out A
- SOB: Serial Out B

De aansluitingen van het luistergedeelte noemen:

- SIA: Serial In A
- SIB: Serial In B

De signaalaarde wordt aangeduid met GND.

Bij een UTP-kabel (met paren Bruin / Groen / Blauw / Oranje) is de aangewezen aansluiting:



Merk op dat voor de GND zowel de groene als de groen/witte aders gebruikt worden.

Soms moet ook de voedingsspanning PWR meegevoerd worden, wat in bovenstaand schema eveneens is aangeduid (enkel bij spanningen LAGER dan 30 V DC toegelaten !).

INTERFACES AANSLUITEN

1. PRINCIPE

Het aansluitprincipe is in feite eenvoudig: APOLLO III is baas.

Dat betekent het volgende:

- Het praatgedeelte van APOLLO III wordt verbonden met het luistergedeelte van ALLE randapparaten.
- Het praatgedeelte van ALLE randapparaten wordt verbonden met het luistergedeelte van APOLLO III

Het is ook belangrijk dat de A-lijnen aan de A-lijnen en de B-lijnen aan de B-lijnen aangesloten worden.

2. VOORBEELDEN

APOLLO III EN ÉÉN RANDAPPARAAT:



APOLLO III EN MEERDERE RANDAPPARATEN VB. 1:



OPGELET: bij randapparaat 3 moeten de "TERM" jumpers gezet worden om aan te geven dat het apparaat op het einde van de lijn staat.

APOLLO III EN MEERDERE RANDAPPARATEN VB. 2:

De opstelling is echter niet altijd een daisy chain (ketting). Soms is het noodzakelijk om afwijkende opstellingen (zoals bv. hieronder) te gebruiken.



Als de omstandigheden het vereisen, mag die opstelling uitgevoerd worden, ook al is het niet aangeraden. In dit geval wordt het apparaat dat het verst (in kabellengte) van APOLLO III staat (randapparaat 3) voorzien van de "TERM" jumpers om het einde van de lijn te markeren.

APOLLO III kan in het midden staan (één kabel gaat bv. naar de toren waar 2 randapparaten staan en één kabel gaat naar de verwarmingsketel).



In dit geval worden randapparaten 2 en 3 van de "TERM" jumpers voorzien.

ALTERNATIEF TRANSPORTMEDIUM VOOR APOLLO III-BUS

Soms is een alternatief transportmedium nodig om de APOLLO III-bus verder te zetten. Er kan bv. een omzetter naar glasvezel of een draadloze verbinding gebruikt worden.



Het principe blijft: APOLLO III is baas. Er is echter geen rechtstreekse verbinding tussen APOLLO III en het randapparaat. Het randapparaat is in dit geval verbonden met een ander randapparaat (omzetter O) dat 'gemachtigde' is van APOLLO III: APOLLO stuurt zijn commando's naar omzetter Z, die de commando's doorgeeft aan omzetter O. Omzetter O is een soort vervanger van de APOLLO III op die lokale bus en moet aangesloten worden alsof het de APOLLO III zelf is.

In die gevallen moet er m.a.w. voldoende aandacht geschonken worden aan de aansluitingen om een correct systeem te realiseren.

INTERFACES INSTELLEN

ACHTERGROND

APOLLO III is een geavanceerd systeem waarop heel wat randapparaten aangesloten kunnen worden. De APOLLO III-communicatiebus kan met volgende apparaten overweg:

- Digitalsoundmodule voor klokkenklank ("SAMPLER PRINT")
- Aanslaggevoelige hamer
- Ingangsmodules (bv. een extern bedieningspaneel of DTMF interface)
- Uitgangsmodules (bv. een seriële relais- of hameruitgangen-print)
- Gecombineerde modules (ingangen & uitgangen) bv. een verwarmingssturing waarop een temperatuurvoeler wordt aangesloten (= ingang) en waarmee de verwarming wordt gestuurd (= uitgang)

APOLLO III kan de digitalsoundmodules en aanslaggevoelige hamer zelf herkennen aangezien van die apparaten slechts één mag worden aangesloten.

Van andere randapparaten kunnen er meerdere tegelijk aangesloten worden.

Opdat APOLLO III onderscheid zou kunnen maken tussen de verschillende randapparaten, moeten ze uniek geïdentificeerd kunnen worden.

Ook u als installateur moet een duidelijk onderscheid kunnen maken tussen verschillende APOLLO III-randapparaten, zodat u weet welke toestellen (hamers, galmgat, versterker, verlichting, verwarming, bedieningspaneel ...) met welke APOLLO III-randapparaten verbonden zijn en zodat u APOLLO III correct kan programmeren.

PRAKTISCHE UITVOERING

Door de randapparaten een eigen adres te geven, kan de APOLLO III ze van elkaar onderscheiden.

Dat geldt niet voor de digitalsoundmodule of aanslaggevoelige hamer, aangezien slechts 1 van die apparaten aanwezig kan zijn. Alle andere randapparaten, waarvoor wél een eigen adres nodig is, worden in deze handleiding <u>interfaces</u> genoemd.

Als men bijvoorbeeld 12 klokken wil aansturen door gebruik te maken van 2 10uitgangeninterfaces, moet APOLLO III het onderscheid tussen de twee 10uitgangeninterfaces kunnen maken.

Om dat onderscheid te maken, zijn de interfaces voorzien van een instelschakelaar (zie voorbeeld hieronder, andere kleuren zijn mogelijk).



Schakelaar	Interface
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
0	10

Met de instelschakelaar worden de interfaces genummerd. De instelschakelaar kan op een waarde van 1 tot 0 gezet worden. Die waarden komen overeen met de interfacenummers (stand 0 komt overeen met interface 10).

Ook de print die zich in het Apollo III toestel bevindt en over 10 relais-uitgegaan wordt dmv een instelschakelaar geadresseerd. Standaard staat deze schakelaar op 1, wat betekent dat de 10 relais in de Apollo III via interface 1 kunnen geprogrammeerd worden.

Opgelet : De "OC" bus (waarop bestaande Apollo II seriele of SBSI printen worden aangesloten), krijgt automatisch het interfacenummer dat 1 hoger is dan het ingestelde interface-nummer van de Apollo III print zelf. Voorbeeld : Indien de instelschakelaar van het Apollo III toestel op 2 staat, krijgt de "OC" bus automatisch het interfacenummer "3" toegekend.

Het is <u>essentieel</u> dat alle interfaces een verschillend nummer krijgen.

Zo niet is onvoorspelbaar gedrag van de interfaces meer dan waarschijnlijk!

FUNCTIE 01 UITVOERINGEN

De verschillende 'uitvoeringen' van het APOLLO III-toestel zijn de basis van het systeem.

Wanneer er een handeling wordt ingesteld via de functie Uitvoeringen, wordt die handeling onmiddellijk uitgevoerd. Uitvoeringen laat u dus toe om een taak direct te starten.

Het APOLLO III-toestel kan 9 soorten handelingen uitvoeren:

Functie 0101 Luiden
Functie 01 03 Spelen sequentie
Functie 01 05 Aanzetten continu-uitgang
Functie 01 07 Aanzetten programmaschakelaar
Functie 01 09 Stoppen

Functie 01 02	
Spelen melodie	
Functie 0104	
Spelen playlist	
Functie 0106	
Aanzetten verwarming	
Functie 01 08	
Gelijktijdig aanslaan van hamers	



- luiden
- spelen melodie
- spelen sequentie
- spelen playlist
- aanzetten continu-uitgang
- aanzetten verwarming
- aanzetten programmaschakelaar
- Gelijktijdig aanslaan van hamers
- stoppen

FUNCTIE 0101 LUIDEN

Met *Functie 01 01 Luiden* kan u verschillende klokken laten luiden. U moet hier twee parameters instellen: **duurtijd** en **klokken**.

Opgelet : Enkel de luidkringen die in de interfaces gedefinieerd worden zijn zichtbaar. In onderstaand voorbeeld werden enkel luidkringen 1 tem 6 als uitgangen op de interfaces gedefinieerd.



<u>Duurtijd</u>

De duur dat de klokken moeten luiden wordt ingegeven in minuten en seconden. U kan dat ingeven met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan. De maximaal instelbare tijd is 99 minuten en 59 seconden.

<u>Klokken</u>

U kan de klokken instellen die moeten luiden. U kan maximaal 20 klokken selecteren door erop te drukken. Enkel de klokken waarvan de luidkring op 1 van de uitgangsinterfaces is gedefinieerd zijn zichtbaar. U herkent de geselecteerde klokken aan de ingedrukte toets en de groene kleur. De volgorde van inluiden wordt bepaald door de volgorde waarin u de klokken selecteert. Deze volgorde wordt ook aangeduid in het bovenste veld (bv. door de keuze "3-5-6-1" te maken, start eerst klok 3, dan klok 5, dan klok 6 en als laatste klok 1).

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu uitvoeringen en start het luiden.

FUNCTIE 01 02 SPELEN MELODIE

Met *Functie 01 02 Spelen melodie* kan u een melodie naar keuze laten spelen. U moet hier 3 parameters instellen: **melodie, getal** en **eenheid**.



<u>Melodie</u>

Als u op de grote grijze balk drukt, komt u in een mappensysteem. Hier kan u in verschillende mappen zoeken en met de pijltjestoetsen rechts een melodie kiezen. Als u op '**OK**' drukt, verschijnen de naam van de melodie en de locatie in de grote balk.

LET OP: Om een map te selecteren, moet u op de map zelf drukken. Om een melodie te selecteren (en dus de rode balk van plaats wil veranderen), moet u gebruikmaken van de pijltjestoetsen rechts. U kan dus **niet** op een melodie drukken om die te selecteren.

<u>Getal</u>

Daaronder kan u een getal (van 0 tot 9999) instellen waarmee u (in combinatie met de eenheid, zie verder) bepaalt hoelang de melodie zal klinken.

<u>Eenheid</u>

U kan kiezen tussen verschillende eenheden: keer, seconden, 1/10 minuut, minuten, 1/10 uur, uren, uurslag en komend uur.

Bij uurslag en komend uur wordt het aantal vermenigvuldigd met het aantal slagen van het uur/komend uur.

Als u bijvoorbeeld om 17.30 uur het volgende instelt: 2 uurslag, dan wordt de melodie 10 keer (= 2 x 5 (huidige tijd) keer) gespeeld.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu "Uitvoeringen" en start het spelen van de melodie.

LET OP: Wanneer u een melodie voor een bepaalde tijd laat spelen, gaat APOLLO III die melodie niet afbreken wanneer de tijd verstreken is, maar nog volledig tot het einde spelen alvorens te stoppen.

FUNCTIE 01 03 SPELEN SEQUENTIE

Met *Functie 01 03 Spelen Sequentie* kan u een sequentie onmiddellijk starten. U moet hier 3 parameters instellen: **sequentie**, **getal** en **eenheid**.



<u>Sequentie</u>

Met de toetsen – en + kan u de sequentie kiezen die gespeeld zal worden. Hoe u zelf een sequentie aanmaakt, vindt u verder in deze handleiding bij Functie 08 Sequenties.

<u>Opmerking</u>: De sequenties 'Uurslag, Halfuurslag, Voorslag, Angelus en de Rouwsequenties', met hun desbetreffende definitie in Functie 04, zijn hier ook beschikbaar.

Getal

Daaronder kan u een getal (van 0 tot 9999) instellen waarmee u (in combinatie met de eenheid, zie verder) bepaalt hoelang de sequentie zal duren.

<u>Eenheid</u>

U kan kiezen tussen verschillende eenheden: keer, seconden, 1/10 minuut, minuten, 1/10 uur, uren, uurslag en komend uur.

Bij uurslag en komend uur wordt het aantal vermenigvuldigd met het aantal slagen van het uur/komend uur.

Als u bijvoorbeeld om 17.30 uur het volgende instelt: 2 komend uur, dan wordt de sequentie 12 keer (= 2 x 6 (komend uur) keer) gespeeld.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu "Uitvoeringen" en begint APOLLO III met het spelen van de sequentie.

LET OP: Wanneer u een sequentie voor een bepaalde tijd laat spelen, gaat APOLLO III die sequentie niet afbreken wanneer de tijd verstreken is, maar nog volledig tot het einde spelen alvorens te stoppen.

FUNCTIE 01 04 SPELEN PLAYLIST

Met *Functie 01 04 Spelen playlist*, kan u een playlist naar keuze laten spelen. U moet hier 4 parameters instellen: **playlist**, **getal**, **eenheid** en **volgorde**.



Spelen playlist

<u>Playlist</u>

Met de toetsen – en + kan u de playlist kiezen die gespeeld zal worden. Hoe u zelf een playlist aanmaakt, vindt u verder in deze handleiding.

<u>Getal</u>

Daaronder kan u een getal (van 0 tot 9999) instellen waarmee u (in combinatie met de eenheid, zie verder) bepaalt hoelang de uitvoering zal duren.

<u>Eenheid</u>

U kan kiezen tussen verschillende eenheden: Melodieën, Keer de playlist, Seconden, 1/10 minuut, Minuten, 1/10 uur, Uren, Gebruikt in melodiespeler A, Gebruikt in melodiespeler B.

<u>Volgorde</u>

Tot slot moet u nog beslissen in welke volgorde u de melodieën uit deze playlist wilt laten afspelen. U kan hier kiezen tussen "in **willekeurige** volgorde" of "in **opgegeven** volgorde". Opgegeven volgorde is de volgorde waarin de melodieën gerangschikt staan in de playlist.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu Uitvoeringen en start het spelen van de (al dan niet volledige) playlist.

LET OP: Wanneer u een (al dan niet volledige) playlist voor een bepaalde tijd laat spelen, gaat APOLLO III de melodie die wordt gespeeld als de tijd verstreken is niet afbreken, maar nog volledig tot het einde spelen alvorens te stoppen.

FUNCTIE 01 05 AANZETTEN CONTINU-UITGANG

Met *Functie 01 05 Aanzetten continu-uitgang* kan u een continu-uitgang in werking zetten. U moet hier 3 parameters instellen: **continu-uitgang**, **getal** en **eenheid**.



Aanzetten continu-uitgang

Continu-uitgang

Met de toetsen – en + kan u de continu-uitgang kiezen die u wil inschakelen. Die continu-uitgang is een standaard APOLLO III-kring (bv. galmgat) of is vooraf ingesteld (bv. verlichting, verwarming ...). Hoe u zo'n continu-uitgang vooraf instelt, vindt u in deze handleiding onder Continu-uitgangen. Opgepast : enkel continue-uitgangen waarvan de de naam werd aangepast (in functie 10) zijn selecteerbaar.

<u>Getal</u>

Daaronder kan u een getal (van 0 tot 9999) instellen waarmee u (in combinatie met de eenheid, zie verder) bepaalt hoelang de gekozen continu-uitgang in werking blijft.

<u>Eenheid</u>

U kan kiezen tussen verschillende eenheden: **1/10 seconde**, **seconde**, **1/10 minuut**, **minute**, **1/10 uur**, **uren**, **dage**n, **weken**, **blijvend aan** en **uit**. Als u kiest voor *blijvend aan*, wordt de continu-uitgang permanent aangezet, als u kiest voor *uit*, wordt die uitgang permanent uitgezet. In beide laatste gevallen speelt het ingegeven getal geen rol.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu "Uitvoeringen" en wordt de continu-uitgang aangezet voor de gekozen tijd.

FUNCTIE 01 06 AANZETTEN VERWARMING

Met *Functie 01 06 Aanzetten verwarming* kan u de verwarming in werking zetten. U moet hier 3 parameters instellen: **verwarming**, **duurtijd uren** en **duurtijd minuten**.



Aanzetten verwarming

Verwarming

Met de toetsen – en + kan u de verwarming kiezen die u wil aanzetten. Opgepast : enkel verwarmingskringen die werden gedefinieerd (in functie 11) zijn selecteerbaar.

Duurtijd uren

Daaronder kan u instellen hoeveel uren (van 0 tot 9999) de verwarming moet aanstaan.

Duurtijd minuten

Royal Eijsbouts

Daarnaast kan u instellen hoeveel minuten (van 0 tot 9999) de verwarming moet aanstaan.

Het aantal minuten komt bij het aantal uren.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu "Uitvoeringen" en wordt de verwarming aangezet voor de gekozen tijd.

FUNCTIE 01 07 AANZETTEN PROGRAMMASCHAKELAAR

Met *Functie 01 07 Aanzetten programmaschakelaar* kan u een programmaschakelaar in werking zetten. U moet hier 3 parameters instellen: **programmaschakelaar**, **getal** en **eenheid**.

Aanzetten programmaschakelaar



-	1	+	-	Blijvend aan	+
---	---	---	---	--------------	---

1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
Annuleer				510			ОК				RET	DEL

Programmaschakelaar

Met de toetsen – en + kan u de programmaschakelaar kiezen die u wil inschakelen. Die programmaschakelaar is vooraf ingesteld. Opgepast : enkel programmaschakelaars die werden gedefinieerd (in functie 12) zijn selecteerbaar.

Getal

Daaronder kan u een getal (van 0 tot 9999) instellen waarmee u (in combinatie met de eenheid, zie verder) bepaalt hoelang de gekozen programmaschakelaar in werking blijft.

<u>Eenheid</u>

U kan kiezen tussen verschillende eenheden: **seconden**, **1/10 minuut**, **minuten**, **1/10 uur**, **uren**, **dagen**, **weken**, **blijvend aan** en **uit**. Als u kiest voor *blijvend aan*, wordt de programmaschakelaar permanent aangezet, als u kiest voor *uit*, wordt die schakelaar permanent uitgezet. In beide laatste gevallen speelt het ingegeven getal geen rol.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu "Uitvoeringen" en wordt de programmaschakelaar aangezet voor de gekozen tijd.

FUNCTIE 01 08 HAMERS GELIJKTIJDIG AANSLAAN

Met *Functie 01 08 Hamers gelijktijdig aanslaan* kan u manueel maximaal 4 hamers eenmalig een klok laten aanslaan. Het gelijktijdig aanslaan van verschillende klokken wordt in rouwsequenties gebruikt. Met *Functie 08 Sequenties* kan u een sequentie creëren. De impulsduur van elke hamer kan u instellen met *Functie 13 Hamers*. Hoe u dat precies doet, vindt u in deze handleiding onder Hamers.



Gelijktijdig aanslaan van hamers

FUNCTIE 01 09 STOPPEN

Met de toetsen – en + kan u bepalen wat u precies wilt stoppen: audio, audio+klokken of klokken.

Stoppen



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
Annuleer			STU			ОК				RET	DEL

Stoppen Audio

Wanneer u kiest voor deze optie, worden enkel de niet-MIDI-bestanden (MP3, WAV, ...) die via de digital bell sound gespeeld worden gestopt.

Stoppen Klokken (hiermee worden zowel bronzen als digitale klokken bedoeld)

Klokken omvat de hameraanslagen, het luiden en de digital bell sound van de klokken en melodieën. Wanneer u kiest voor deze optie, stoppen de klokken met luiden, stoppen de hamers met slaan en stopt het spelen van MIDI-bestanden.

Stoppen Audio+klokken (hiermee worden zowel bronzen als digitale klokken bedoeld)

Wanneer u kiest voor deze optie, stoppen zowel de audio (MP3, WAV, ...) als de klokken met spelen.

Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu "Uitvoeringen" en worden de audio, de klokken of beide gestopt.

FUNCTIE 02 HOOFD- EN RUSTSCHERM

Met *Functie 02 Hoofd- en rustscherm* kan u bepalen welke toetsen op het hoofdscherm staan, wat de duurtijd is van het luiden dat via het hoofdscherm wordt gestart en de lay-out van het uurwerk en de wachtwoorden wijzigen.

Functie 02 01 Hoofdscherm toetsen 1-10
Functie 02 03 Hoofdscherm duurtijd luiden
Functie 02 05 Gebruikerswachtwoord

Functie 02 02 Hoofdscherm toetsen 11-20

> Functie 02 04 Lay-out

Functie 02 06 Technicuswachtwoord



FUNCTIE 02 01 EN FUNCTIE 02 02 HOOFDSCHERM TOETSEN

Met *Functie 02 01 Hoofdscherm Toetsen 1-10* en *Functie 02 02 Hoofdscherm Toetsen 11-20* kan u kiezen welke gebruikerstoetsen op het hoofdscherm staan.

Functie 0201



Hoofdscherm toetsen 1-10

Functie 0202



Hoofdscherm toetsen 11-20

Royal Eijsbouts

U kan kiezen uit 20 voorgeprogrammeerde luidklokken en hamers van 104 klokken. Als er meer dan 12 toetsen gedefinieerd worden, verschijnt er op het hoofdscherm een toets ('<=>') waarmee u kan wisselen tussen toetsen 1-10 en 11-20. Als u via het hoofdscherm hamers bedient, doet APOLLO III dit telkens met de maximumimpulsduur (zie ook *Functie 13 Hamers*).

Op de toetsen, die voor hamers gebruikt worden staat de toonhoogte van de betreffende klok. Wanneer deze klok ook als een van de 20 mogelijke luidklokken gedefinieerd is, ziet u ipv de toonhoogte van de klok, het nummer (1-20) van de klok.

Het voorbeeld hierboven (functies 0201 en 0202) geeft het volgende resultaat :



FUNCTIE 02 03 HOOFDSCHERM DUURTIJD LUIDEN

Met *Functie 02 03 Hoofdscherm duurtijd luiden* bepaalt u in minuten en seconden hoelang de klokken luiden wanneer u die start via het hoofdscherm.

Hoofdscherm duurtijd luiden



1	2	3	;	4	5	6	7	8	9	0	◀	
Annuleer				STO			ОК				RET	DEL

Als u met Functie 02 01 of 02 02 geen toetsen voor luidklokken op het hoofdscherm hebt geplaatst, heeft deze instelling geen effect. Als de gebruiker nogmaals drukt op een toets van een klok die aan het luiden is, dan stopt die klok met luiden.

FUNCTIE 02 04 LAY-OUT

Met Functie 02 04 Lay-out kan u de lay-out van de schermen aanpassen.

Lay-out



Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan kan u de RGB-waarden van de kleur van de achtergrond van de schermen aanpassen. Daaronder kan u de kleur van de wijzers van de analoge klok op het rustscherm aanpassen. Tot slot kan u de plaats van de analoge klok op het rustscherm bepalen: **links**, **midden** of **rechts**. Als u op '**OK**' drukt, keert u terug naar het menu Hoofdscherm.

PS : De door Apollo III getekende uurwerk-wijzers worden gebruikt in combinatie met het door de door de installateur geïnstalleerde achtergrond (zie pagina 73).



FUNCTIE 02 05 GEBRUIKERSWACHTWOORD

Met *Functie 02 05 Gebruikerswachtwoord* kan u het wachtwoord voor de gebruiker instellen. Het standaard gebruikerswachtwoord is 'apollo'.

C	Gebruil	kersv	wach	ntwoo	ord:								
Wa	chtwo	ord \	vana	fgeb	oruiker	stoets:	-	- 7					
Wachtwoord voor VNC: - Aan + Time-out: - 5 + min										nuten			
		_							- 1				
а	z	e		r	t	у	u	i	o	р			
q	s	d		f	g	h	j	k	1	m			
w	x	с		v	b	n		AZE	1!?	éçñ		◀	
An	nuleer			510			ОК					RET	DEL
Nadat u het wachtwoord van de gebruiker hebt ingegeven, moet u bepalen waarvoor dat wachtwoord geldig is (**SFTP**, **VNC en SFTP** of **Gebruikerstoetsen**, **VNC en SFTP**). Tot slot bepaalt u hoeveel minuten er voorbij moeten zijn na de laatste interactie met het toestel voordat APOLLO III het wachtwoord opnieuw vraagt (= Time-out).

Actie →	Van het rustscherm naar het hoofdscherm gaan + Gebruikerstoetsen	VNC: het APOLLO III- scherm vanop afstand overnemen	SFTP: melodieën vanop afstand bijvoegen of wissen
\downarrow Door u gekozen instelling \downarrow			
SFTP (filetransfer)	Geen wachtwoord nodig	Geen wachtwoord nodig	Wachtwoord nodig
VNC (2 ^e scherm) en SFTP	Geen wachtwoord nodig	Wachtwoord nodig	Wachtwoord nodig
Gebruikerstoetsen, VNC en SFTP	Wachtwoord nodig	Wachtwoord nodig	Wachtwoord

Door middel van de instelling "**Wachtwoord vanaf gebruikerstoets**" kan u bepalen vanaf welke gebruikertoets het gebruikerswachtwoord geldig is. Kiest u bv. "7", dan zijn de eerste 6 toetsen (op het hoofdscherm) zonder wachtwoord toegankelijk en wordt het paswoord pas vanaf het 1^e volledige gebruikersmenu opgevraagd. Opgepast : In dat geval verdwijn de "MENU" knop en moet de gebruiker



4x op de sleuteltoets

drukken. Hierdoor is het essentieel dat het

gebruikerswachtwoord verschillend is van het technicuswachtwoord.



09:48:52 donderdag 20 augustus 2015 (NTP)

AFBEELDING : MENU KNOP VERDWENEN (Wachtwoord vanaf gebruikertoets ingesteld op "7").

FUNCTIE 02 06 TECHNICUSWACHTWOORD

Met *Functie 02 06 Technicuswachtwoord* kan u het wachtwoord van de technicus aanpassen. Het standaard gebruikerswachtwoord is "clock".



Nadat u het nieuwe wachtwoord hebt ingegeven, moet u dat wachtwoord herhalen ter bevestiging. Tot slot bepaalt u hoeveel minuten er voorbij moeten zijn na de laatste interactie met het toestel vooraleer het wachtwoord opnieuw wordt gevraagd (= Time-out).

FUNCTIE 03 GEBRUIKERSTOETSEN

De installateur kan 66 gebruikerstoetsen instellen op APOLLO III. 6 gebruikerstoetsen bevinden zich op het hoofdscherm, de overige 60 gebruikerstoetsen kunnen per twaalf bekeken worden in de 5 volgende menu's.

Zodra er een gebruikerstoets van menu 1 (gebruikerstoetsen 7 tot en met 18) wordt gebruikt (= is ingesteld), verschijnt er op het hoofdscherm rechts onderaan een '**Menu**' toets. Met die toets kan u naar menu 1 gaan en de ingestelde gebruikerstoetsen 7 tem 18 zien.



Wanneer u zich in menu 1 bevindt en er zijn gebruikerstoetsen van menu 2 (gebruikerstoetsen 19 tot en met 30) ingesteld, gaat u naar menu 2 door op de toets '**Volgend scherm**' te drukken. Wanneer u zich in een menu bevindt, en er zijn geen toetsen van het volgende menu ingesteld, dan gaat u terug naar het hoofdscherm als u op de toets '**Volgend scherm**' drukt.

Gebruikers Program	toets 13 (Menu ː meren Melodie	L)	C	Gebruikerstoets 1 Programmerer	4 (Menu 1) Bruiloft
Gebruikers Nie	toets 15 (Menu : t gebruikt	L)	C	Gebruikerstoets 1 Niet gebru	.6 (Menu 1) uikt
Gebruikers Nie	toets 17 (Menu : t gebruikt	L)	C	Gebruikerstoets 1 Niet gebru	.8 (Menu 1) uikt
Gebruikers Wijzigen St	toets 19 (Menu 2 artuur Zondagm	2) is	C W	Gebruikerstoets 2 ijzigen Startuur 2	20 (Menu 2) Zaterdagmis
Gebruikers Nie	toets 21 (Menu 2 t gebruikt	2)	C	Gebruikerstoets 2 Niet gebru	2 (Menu 2) uikt
Gebruikers Nie	toets 23 (Menu 2 t gebruikt	2)	C	Gebruikerstoets 2 Niet gebru	24 (Menu 2) uikt
Vorig scherm	STIP	V n	orig nenu		Volgend scherm

LET OP: Wanneer u in een bepaald menu geen enkele gebruikerstoets instelt, worden alle volgende gebruikersmenu niet meer getoond.

<u>Voorbeeld</u>: u stelt 6 gebruikerstoetsen in op het hoofdscherm, 3 gebruikerstoetsen in menu 1, geen gebruikerstoetsen in menu 2 en 2 gebruikerstoetsen in menu 3. Wanneer u nu op het hoofdscherm bent en u drukt op de toets '**menu**', dan gaat u naar menu 1. Wanneer u van hieruit echter op de toets '**Volgend scherm**' drukt, gaat u terug naar het hoofdscherm omdat menu 2 helemaal leeg is.

INSTELLEN GEBRUIKERSTOETS

Met *Functie 03 Gebruikerstoetsen* kan u 66 gebruikerstoetsen instellen. Elke gebruikerstoets wordt in een apart menu ingesteld. Achter het nummer van de gebruikerstoets staat tussen haakjes tot welk menu die toets behoort. Bij de instelling van een gebruikerstoets zijn er steeds 5 functiemenu's:

Functie 03 01 01 Naam gebruikerstoets

Functie 03 01 03 Kies parameters instelbaar technicus

Functie 03 01 05 Kies parameters instelbaar gebruiker Functie 03 01 02 Functie gebruikerstoets

Functie 03 01 04 Waardes parameters technicus



In onderstaand voorbeeld wordt een gebruikerstoets gemaakt waarmee de gebruiker kan luiden voor een bruiloft (luiden met klokken 3,2 en 1 voor 5 minuten). In het voorbeeld kan de duurtijd van 5 minuten door de klant gewijzigd worden voordat het luiden start.

 <u>Functie 03 xx 01 Naam gebruikerstoets</u>: Met deze functie kan u de naam van de toets instellen. Wanneer u de toets geen naam geeft, wordt er automatisch een naam gegeven aan de toets op basis van de functie ervan, bijvoorbeeld de naam van de programmaschakelaar die u met de toets wil inschakelen of de naam van de melodie die u met de toets wil spelen. Naam gebruikerstoets 11



а	z	е	r	t	У	u	i	ο	р			
q	s	d	f	g	h	j	k	I	m			
w	x	с	v	b	n		AZE	1!?	éçñ	-	◀	
An	nuleer		510			ок				-	RET	DEL

<u>2)</u> <u>Functie 03 xx 02 Functie gebruikerstoets</u>: Met deze functie kan u de functie van de toets instellen. U kan de gebruikerstoets beschouwen als een snelkoppeling die u hier precies kan instellen. Op de eerste regel kan u kiezen tussen 17 mogelijke basisfuncties. Als u enkel een basisfunctie instelt en de regels daaronder niet gebruikt, krijgt de gebruiker na het drukken op die toets toegang tot heel de functie.

-						Uitvo	peringe	en						+
-						L	uiden							+
-	Niet gebruikt													+
-	Niet gebruikt													+
-						Niet	gebrui	kt						+
1	2 3 4 5 6 7 8 9 0													
An	nuleer GTTP OK RET												DEL	

Op de volgende regels kan u echter verder specifiëren. De mogelijkheden op die regels worden bepaald door de keuze op de vorige regel. Door altijd verder te gaan naar de volgende regel, kan u specifieker bepalen waartoe de gebruiker toegang krijgt. Wanneer u

Royal Eijsbouts

APOLLO III •Versie 0.10

niet meer verder kan specifiëren en bent aangekomen op een plaats waar de gebruiker enkel parameters zou kunnen aanpassen, kan u met behulp van de functies hieronder bepalen tot welke parameters de gebruiker toegang krijgt en welke parameters u vooraf zelf instelt.

3) Functie 03 xx 03 Kies parameters instelbaar technicus: Als u de toets koppelt aan een

- specifieke toepassing, kan u met deze functie de parameters van de toepassing selecteren die u als technicus op voorhand wil instellen. \bigcirc õ Duurtijd Duurtijd \cup 0 0 minuten seconden 0 5 0 \bigcirc ž 1 2 4 \bigcirc 6
 - Annuleer OK

<u>4)</u> *Functie 03 xx 04 Waardes parameters technicus*: Met deze functie kan u de parameters die u in *Functie 03 xx 03 Kies parameters instelbaar technicus* selecteerde (omdat u ze vooraf wil instellen) effectief <u>instellen</u>.



5) *Functie 03 xx 05 Kies parameters instelbaar gebruiker*: Met deze functie kan u beslissen welke instellingen de gebruiker kan en mag instellen.

				0 0								
Duurtijd minuten		0			Du seo	uurtijd conden		0				
\bigcirc 1) 2		О З		() 4		⊖ 5				
0 6												



a. Wanneer de gebruiker toestemming krijgt om 1 of meer parameters aan te passen, gaat hij automatisch naar het scherm waar hij de parameters kan aanpassen als hij

op de gebruikerstoets drukt. De overige parameters zijn wel zichtbaar, maar kan hij niet veranderen.

- b. Wanneer u als technicus bepaalde parameters, die de gebruiker ook kan aanpassen, vooraf hebt ingesteld, krijgt de gebruiker standaard de vooraf ingestelde parameters te zien, maar kan hij die aanpassen. In bovenstaand voorbeeld heeft de technicus de duurtijd van het luiden vooraf ingesteld op 5 minuten, maar kan de gebruiker deze duurtijd alsnog aanpassen. De parameters die dan al zijn ingesteld zijn dus louter een suggestie voor de gebruiker.
- c. Als u zelf alle parameters bepaalt en de gebruiker tot geen enkele parameter toegang geeft, dan wordt bij het indrukken van die toets, onmiddellijk de bijhorende handeling gestart.

FUNCTIE 03 67 VERPLAATSEN GEBRUIKERSTOETS

Met Functie 03 67 Verplaatsen gebruikerstoets kan u gebruikerstoetsen verplaatsen.

Verplaatsen gebruikerstoets

	Verplaatsen van nr.:	
-	11: Luiden Begrafenis	+

	Naar nr.:	
-	6: Spelen melodie	+

1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0		
An	nuleer			STU			ок		RET	DEL		

Met de toetsen – en + kiest u het nummer van de gebruikerstoets die u wil verplaatsen. Daaronder kiest u een nieuw nummer en dus een nieuwe plaats voor die toets. Wanneer u dit doet schuift APOLLO III de gebruikerstoets naar zijn nieuwe plaats. De andere toetsen verschuiven hierdoor allemaal in de richting van de oude plaats zodat elke toets weer een plaats heeft. Als u een gebruikerstoets verplaatst naar een plaats waar al een andere toets was ingesteld, dan wordt die toets niet verwijderd maar schuift hij gewoon 1 plaats op.

Vb.: Verplaats toets nr. 11 naar toets nr. 6



Vb.: Verplaats toets nr. 7 naar toets nr. 10

Toets 5	Toets 6	Toets 7	Toets 8	Toets 9	Toets 10	Toets 11	Toets 12					
			\checkmark									
Toets 5	Toets 6	Toets 8	Toets 9	Toets 10	Toets 7	Toets 11	Toets 12					

Druk op 'OK' om het verplaatsen van de gebruikertoets door te voeren..

FUNCTIE 04 UURSLAG, ANGELUS EN ROUW

Met *Functie 04 Uurslag, angelus en rouw* kan u gemakkelijk enkele veelgebruikte uitvoeringen definiëren en programmeren : uurslag, halfuurslag, voorslag, angelus, 2 rouwkleppen (inclusief rouwkleppen na angelus) en Romeinse rouw.



FUNCTIE 04 01 DEFINITIE UURSLAG + UURSLAGHERHALING

Met *Functie 04 01 Definitie uurslag + uurslagherhaling* kan u een uurslag instellen.



Eerst en vooral moet u met de toetsen – en + 'Aan' selecteren. Daarna hebt u de keuze tussen 'Uurslag' of 'Uurslag + uurslagherhaling'.

'Uurslag + uurslagherhaling' betekent dat de gewone uurslag nog eens wordt herhaald. Vervolgens moet u nog vier parameters instellen: Klok voor uurslag, Klok voor uurslagherhaling, Tijd tussen slagen uurslag en Tijd tussen uurslag en uurslagherhaling.

Klok voor uurslag

Hier selecteert u de klok die gebruikt wordt voor het slaan van de uurslag.

Klok voor uurslagherhaling

Hier selecteert u de klok die gebruikt wordt voor de herhaling van de uurslag. U kan dezelfde klok als voor de uurslag kiezen of een andere klok selecteren. Wanneer u enkel 'Uurslag' koos, heeft deze parameter geen effect.

Tijd tussen slagen uurslag

Hier bepaalt u de tijd in tienden van een seconde tussen de slagen die het uur aangeven.

Tijd uurslag en uurslagherhaling

Hier bepaalt u de tijd in seconden tussen de uurslag en de uurslagherhaling. Wanneer u enkel 'Uurslag' koos, heeft deze parameter geen effect.

Druk op '**OK**' om deze instelling te bewaren.

FUNCTIE 04 02 DEFINITIE HALFUURSLAG

Met Functie 04 02 Definitie Halfuurslag kan u een halfuurslag programmeren.



1	2	3	4	5	6	7	8		9	0	◀	
An	nuleer		510			ок					RET	DEL

Als u de halfuurslag wilt activeren, moet u met de toetsen – en + 'Aan' selecteren.

Daarna moet u de soort halfuurslag kiezen: '1 slag' of 'slagen komend uur'. In het eerste geval wordt er op het halfuur slechts 1 slag gegeven, in het tweede geval wordt er op het halfuur het aantal slagen gegeven van het komende hele uur (om half 4 klinken er dan 4 slagen).

Vervolgens moet u nog 2 parameters instellen: Klok halfuurslag en Tijd tussen slagen halfuurslag.

Klok halfuurslag

Hier selecteert u de klok die gebruikt wordt voor het slaan van de halfuurslag.

Tijd tussen slagen halfuurslag

Hier bepaalt u de tijd in tienden van een seconde tussen de verschillende slagen. Deze parameter moet u enkel instellen als u 'slagen komend uur' koos, bij '1 slag' heeft deze instelling geen effect.

Druk op '**OK**' om deze instelling te bewaren.

FUNCTIE 04 03 DEFINITIE VOORSLAG

Met Functie 04 03 Definitie voorslag kan u een voorslag programmeren.

	-	Vo	or de u	uur-, h	alfu	ur- en kwarti	erslag	en	+	
Soort voorslag:	-	Volgens keuze klok 1 tot 4								
Laagste klok wes Of keuze	tm. klok 1:	-	D0	+		Keuze klok 2:	-	C0	+	
Keuze	klok 3:	-		+		Keuze klok 4:	-		+	
Tijd tussen vo en (half)uursl	orslag lag (s):	-	3	+	sla	Tijd tussen gen in 1/10 s:	-	8	+	
Tijd ⁻ fragmenten in	tussen 1/10 s:	-	20	+			Tes	t voors	lag	
Annuleer	STP			ОК						

Eerst en vooral moet u instellen wanneer u een voorslag wilt. U hebt de keuze uit de volgende mogelijkheden: 'Geen voorslag', 'Alleen voor de uurslag', 'Voor de uurslag en de halfuurslag' en 'Voor de uur-, halfuur- en kwartierslagen'.

De voorslagen op de kwartieren (kwart na en kwart voor het uur) beginnen steeds stipt op het kwartier. De voorslagen van het uur en halfuur beginnen steeds een aantal seconden voor het

uur/halfuur. Deze tijd wordt bepaald door de parameter **Tijd tussen voorslag en uurslag (s).** Opgepast : deze parameter bepaalt de tijd tussen het <u>einde</u> van de voorslag en de uur-/halfuurslag.

Vervolgens moet u instellen welke soort voorslag u wilt: 'Westminster', 'Melodie cyclisch van melodiespeler A', 'Melodie cyclisch van melodiespeler B' en 'Volgens keuze klok 1 tot 4'. De soort voorslag die u hier kiest, bepaalt welke parameters u daaronder moet instellen.

 <u>Volgens keuze klok 1 tot 4</u>: Bij deze voorslag moet u een opeenvolging van maximaal 4 klokken ingeven. Wanneer u een klok kiest die niet is aangesloten op APOLLO III, kan het toestel die klok uiteraard niet laten spelen. APOLLO III zal echter wel wachten alsof hij de klok heeft aangeslagen.

Wanneer u klokken ingeeft, zal APOLLO III stoppen bij het eerste lege veld. Als u bv. enkel klok 1 en klok 3 instelt (en niets instelt bij klok 2), dan wordt klok 3 niet gespeeld. De ingegeven sequentie wordt eenmaal gespeeld bij het kwartier, tweemaal bij het halfuur, driemaal bij het derde kwartier en viermaal bij het uur. Wanneer u 1 tot 4 klokken hebt ingesteld, moet u nog 3 parameters instellen: **Tijd tussen voorslag en (half)uurslag (s), Tijd tussen slagen in 1/10 s** en **Tijd tussen fragmenten in 1/10 s**.

Tijd tussen voorslag en (half)uurslag (s)

Hier bepaalt u de tijd in seconden tussen het <u>einde</u> van de voorslag en het begin van de uurslag.

Tijd tussen slagen in 1/10 s

Een kwartierslag bestaat uit een sequentie van maximaal 4 klokken. Wanneer u meer dan 1 klok heeft ingesteld, bepaalt u hier de tijd (in tienden van een seconde) tussen het aanslaan van de verschillende klokken. Bv. Tijd tussen "BIM" en "BAM"

<u>Tijd tussen fragmenten in 1/10 s</u>

Wanneer de opeenvolging van klokken meer dan eenmaal gespeeld moet worden, bepaalt u hier de tijd (in tienden van een seconde) tussen 2 opeenvolgende sequenties. Bv. Tijd tussen de eerste "BIM-BAM" en de volgende "BIM-BAM".

- 2) Westminster: Westminster is een bekende voorslagmelodie, uitgevoerd op 4 klokken (basismotief C-F-G-A). Als u kiest voor deze voorslag, moet u enkel de laagste klok bepalen. APOLLO III zoekt dan zelf uit welke de andere klokken zijn. Als u een klok koos die niet is aangesloten, zal het toestel even wachten en daarna verder doen alsof die klok wel aanwezig is. Bij standaardinstellingen staat de laagste klok op C0. Deze voorslag werkt zoals de kwartierslag. De klassieke toonhoogte is b3. Op het eerste kwartier is de voorslag g#4, f#4, e4, b3, op het halfuur is de voorslag e4, g#4, f#4, b3-- e4, f#4, g#4, e4, op het derde kwartier is de voorslag g#4, e4, f#4, b3 -- b3, f#4, g#4, e4-- g#4, f#4, e4, b3 en op het uur is de voorslag e4, g#4, f#4, b3-- b3, f#4, g#4, e4. Daarna moet u nog 3 parameters instellen: Tijd tussen voorslag en (half)uurslag (s), Tijd tussen slagen in 1/10 s en Tijd tussen fragmenten in 1/10 s (zie uitleg hierboven onder punt 1) Kwartierslag).
- Melodie cyclisch van melodiespeler A/B: Wanneer u kiest voor deze voorslag, neemt APOLLO III als voorslag de huidige melodie van melodiespeler A/B. De enige parameter die in dit geval nog van belang is, is Tijd tussen voorslag en (half)uurslag (s) (zie uitleg hierboven onder punt 1) Volgens keuze klok 1 tot 4).

Met de toets '**test voorslag**' kan u horen hoe de voorslag zou klinken voor het actuele <u>uur</u>. Met de toets '**OK**' bewaart u de instellingen voor de voorslag.

FUNCTIE 04 04 NACHTUITSCHAKELING

Met *Functie 04 04 Nachtuitschakeling* kan u instellen wanneer de uurslag, de halfuurslag en de voorslag precies moeten klinken.



Met de toetsen – en + kan u telkens het uur bepalen waarop de uurslag, halfuurslag en voorslag voor het eerst en voor het laatst moeten klinken. Daaronder kan u maximaal twee programmaschakelaars instellen waarvan het spelen van uurslag, halfuurslag en voorslag binnen de opgegeven tijden afhankelijk zijn. Hoe u zo'n programmaschakelaar aanmaakt, vindt u in deze handleiding onder Functie 12 Programmaschakelaars. Enkel wanneer alle programmaschakelaars waarvan de slagen afhankelijk zijn aanstaan, worden die slagen gegeven. Wanneer u bv. twee verschillende programmaschakelaars hebt ingesteld bij Functie 04 04 waarvan de ene programmaschakelaar aanstaat en de andere niet aanstaat, dan worden de slagen niet gegeven.

In bovenstaand voorbeeld wordt de ingestelde uurslag de volledige dag uitgevoerd. De halfuurslag en voorslagen worden enkel gespeeld tussen 08 en 22 uur (eerst voorslag om 08u15, laatste voorslag net voor 22u). In bovenstaand voorbeeld worden de uurslag, halfuurslag en voorslagen enkel uitgevoerd wanneer de Programmaschakelaar "Automatische Uurslag" geactiveerd is;

Druk op '**OK**' om deze instelling te bewaren.

FUNCTIE 04 05 DEFINITIE ANGELUS

Met Functie 04 05 Definitie angelus kan u instellen hoe het angelus gegeven wordt.



Eerst en vooral moet u kiezen tussen '3 maal 3 slagen + luiden', '3 maal 3 slagen + 9 slagen', '3 maal 3 slagen + 11 slagen' en '3 maal 3 slagen + 33 slagen'. Daaronder kan u instellen met welke klok de slagen en met welke klok het laatste fragment gegeven wordt. Vervolgens moet u nog 4 parameters instellen: **Tijd tussen 3 slagen, Tijd tussen 3 maal 3 slagen, Tijd tussen 3 maal 3 en laatste** en **Duurtijd laatste fragment**.

<u>Tijd tussen 3 slagen</u>

Hier bepaalt u de tijd (van 1 tot 9999 en in tienden van een seconde) tussen 2 opeenvolgende slagen van elke triplet (3 slagen).

Tijd tussen 3 maal 3 slagen

Hier bepaalt u de tijd (van 1 tot 9999 en in tienden van een seconde) tussen de verschillende tripletten van de "3 x 3 slagen".

Tijd tussen 3 maal 3 en laatste

Hier bepaalt u de tijd (van 1 tot 9999 en in tienden van een seconde) tussen het laatste triplet (3 slagen) en het laatste fragment (luiden of 9,11,33 slagen).

Duurtijd laatste fragment

Hier bepaalt u hoelang (van 1 tot 9999 seconden) het laatste fragment duurt. Wanneer u bv. kiest voor "3 maal 3 slagen + 11 slagen", dan kan u hier de tijd bepalen tussen de 11 verschillende slagen

van het laatste fragment. Wanneer u gekozen hebt voor "3 maal 3 slagen + luiden", bepaalt deze parameter de duurtijd van het luiden..

FUNCTIE 04 06 UURROOSTER ANGELUS

Met Functie 04 06 Uurrooster angelus kan u het angelus programmeren.



Het angelus komt in ieder geval na de uurslag. U moet wel nog instellen hoeveel seconden na het begin of na het einde van de uurslag het angelus start. In bovenstaand voorbeeld start de angelus steeds 30 seconden na het einde van de uurslag. Indien u "BEGIN" en "60s" kiest, wordt de angelus steeds 1 minuut na het uur (08u01, 12u01, 18u01) gestart.

U kan het angelus 's ochtends, 's middags en/of 's avonds op een uur naar keuze laten weerklinken. U kan er ook voor kiezen om het angelus maar 1 of 2 keer per dag te laten uitvoeren.

Tot slot kan u het angelus nog afhankelijk maken van 2 programmaschakelaars.

Druk op '**OK**' om deze instelling te bewaren.LET OP: Wanneer u ingeeft dat het angelus enkele seconden na het begin van de uurslag moet beginnen (bv. "BEGIN" en "10 seconden", wordt het angelus niet uitgevoerd als de uurslag nog bezig is, ook niet meer na het einde van de uurslag!

FUNCTIE 04 07 DEFINITIE ROUWKLEPPEN 1 EN FUNCTIE 04 09 DEFINITIE ROUWKLEPPEN 2

Met *Functie 04 07 Definitie Rouwkleppen 1* en *Functie 04 09 Definitie Rouwkleppen 2* kan u instellen hoe rouwkleppen zal slaan.



Definitie rouwkleppen 1

U kan 4 verschillende klokken instellen. Als u meer dan 4 klokken wilt gebruiken, moet u daarvoor een sequentie aanmaken. Hoe u zo'n sequentie aanmaakt, vindt u in deze handleiding onder Functie 08 Sequenties.

De opeenvolging van de klokken voor het rouwkleppen is eenvoudig in te stellen. Bij 'Klok slag 1' stelt u de klok in die de eerste slag moet geven. Bij 'Tussentijd' bepaalt u de tijd in tienden van een seconde voor de volgende klok moet slaan. Hetzelfde geldt voor 'Klok slag 2', 'Klok slag 3' en 'Klok slag 4'. Als u een opeenvolging wilt van minder dan 4 klokken, moet u de resterende klokken op <u>**0**</u> instellen. Als een klok staat ingesteld op 0, gaat APOLLO III automatisch terug naar klok 1 en begint de opeenvolging opnieuw.

Het door de technicus ingestelde rouwkleppen kan vervolgens als de sequentie "rouwkleppen 1" of "rouwkleppen 2" gebruikt worden in APOLLO III (gebruikermenu, spelen sequentie, sequentieprogramma's, etc ...). Om het rouwkleppen te gebruiken na de angelus, kan u Functie 04 08 en Functie 04 10 gebruiken (zie hieronder).

FUNCTIE 04 08 UURROOSTER ROUWKLEPPEN 1 NA ANGELUS EN FUNCTIE 04 10 UURROOSTER ROUWKLEPPEN 2 NA ANGELUS

Met *Functie 04 08 Uurrooster Rouwkleppen 1 na angelus* en *Functie 04 10 Uurrooster Rouwkleppen 2 na angelus* kan u het rouwkleppen automatisch aanzetten na het spelen van het angelus.



Uurooster rouwkleppen 1 na angelus

Hier moet u 3 parameters instellen: Tijd tussen einde angelus en rouwkleppen, Duurtijd en Schakelaarafhankelijkheid.

<u>Tijd tussen einde angelus en rouwkleppen</u>: Hier bepaalt u de tijd in seconden tussen het einde van het angelus en het begin van het rouwkleppen.

<u>Duurtijd</u>: Hier bepaalt u hoelang het rouwkleppen weerklinkt. De duurtijd bepaalt hoe vaak de opeenvolging van het rouwkleppen doorlopen wordt. Het rouwkleppen wordt bij het verstrijken van de duurtijd niet afgebroken, de laatste opeenvolging van klokken wordt nog afgewerkt.

<u>Schakelaarafhankelijkheid</u>: Het rouwkleppen kan u afhankelijk maken van maximaal 2 verschillende programmaschakelaars.

Indien u instelt om zowel rouwkleppen 1 als rouwkleppen 2 te spelen na het angelus, zal alleen rouwkleppen 1 spelen. U kan het rouwkleppen uitschakelen door de duurtijd in te stellen op 0.

FUNCTIE 04 11 DEFINITIE ROMEINSE ROUW

Met Functie 04 11 Definitie Romeinse rouw kan u de Romeinse rouw instellen.

Definitie Romeinse rouw



1	2	3		4	5	6	7	8	9	0		
An	nuleer	uleer 500					ок				RET	DEL

Bij Romeinse Rouw wordt tussen de klepelslagen van een klok die aan het luiden is, afwisselend hamerslagen gegeven op 2 andere niet-luidende klokken.

Het APOLLO III toestel geeft enkel het commando dat de "Romeinse Rouw" mag gestart worden (via een APOLLO III uitgangsrelais, waarop de technicus de "Romeinse Rouw" heeft ingesteld). De hamerimpulsen zelf worden door het luidapparaat van de luidklok (bv. MOVOTRON) gegenereerd.

Wanneer de sequentie "Romeinse Rouw" of de "Romeinse Rouw na angelus" wordt uitgevoerd ,wordt de ingestelde luidklok automatisch gestart gedurende de duurtijd van de gestarte sequentie. Na de inluidtijd van de luidklok wordt de "Romeinse Rouw" uitgang aangeschakeld, tot de klok gaat uitluiden. Als men één van de twee klokken gedefinieerd in functie 04 11 als "klok hamer 1" of "klok hamer 2" doet luiden, schakelt de Romeinse uitgang onmiddellijk af, tot deze klok is uitgeluid. De als "klok luiden" gedefinieerd klok blijf wel verder luiden. Ook als men de sequentie "Romeinse Rouw" start op een moment dat 1 of beide klokken waarop hamers zijn voorzien reeds luidt, zal de luidklok van de "Romeinse Rouw" starten, evenwel zonder de "Romeinse Rouw" uitgang aan te schakelen.

Om die klokken te bepalen, moet u 3 parameters instellen: Klok luiden, Klok hamer 1 en Klok hamer 2.

Klok luiden:

Hier bepaalt u de luidklok die zal luiden (wanneer de Romeinse Rouw gestart wordt)

Klok hamer 1:

Hier bepaalt u de eerste klok die zal kleppen tussen twee slagen in (mag niet aan het luiden zijn)

Klok hamer 2:

Hier bepaalt u de tweede klok die zal kleppen tussen twee slagen in (mag niet aan het luiden zijn)

De programmatie en de duurtijd van de Romeinse rouw kan u instellen met *Functie 04 12 Uurrooster Romeinse rouw na angelus*.

FUNCTIE 04 12 UURROOSTER ROMEINSE ROUW NA ANGELUS

Met *Functie 04 12 Uurrooster Romeinse rouw na angelus* kan u instellen hoe en of u de Romeinse rouw na angelus wil uitvoeren.



Uurrooster Romeinse rouw na angelus

1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0		
An	nuleer			510			ОК				RET	DEL

De parameters van de Romeinse rouw zelf, moet u ingeven met *Functie 04 11 Definitie Romeinse rouw*.. Wanneer u de Romeinse rouw op een ander moment wenst te spelen, moet u dat doen via het gebruik van de automatisch gegenereerde "Romeinse Rouw" sequentie

Bij de programmatie van de Romeinse rouw na angelus, moet u de tijd tussen het einde van het angelus en het begin van de Romeinse rouw + de duurtijd van de Romeinse rouw ingeven. Tot slot kan u maximaal 2 programmaschakelaars definiëren zodat u de Romeinse Rouw enkel wanneer nodig, na het angelus wordt uitgevoerd.

FUNCTIE 05 PROGRAMMA'S

Met Functie 05 Programma's kan u verschillende uitvoeringen programmeren.



VIA VOLGEND SCHERM :

Functie 05 13 Eenmalige schakelaarprogramma's Functie 05 14 Permanente schakelaarprogramma's

Er kunnen zowel éénmalige als permanente programma's ingegeven worden (zie verder voor meer uitleg) .. In onderstaande tabel ziet u, voor elk type uitvoering hoeveel programma's er geprogrammeerd kunnen worden:

	eenmalige	blijvende	Zichtbaar voor eindklanten *
luidprogramma's	24	300	150
Melodieprogramma's	24	200	100
Sequentieprogramma's	24	200	100
Playlistprogramma's	24	200	100
Continuprogramma's	24	100	50
Verwarmingsprogramma's	24	100	50
Schakelaarprogramma's	24	200	100

* wanneer u als installateur een gebruikerstoets maakt die bv. alle Melodieprogramma's opent , heeft de eindklant enkel toegang tot de eerste helft van het aantal programma's (in dit geval 100 van de 200). Dit laat u, als installateur toe 'verborgen' programma's in te voeren vanaf Nr. 101). FUNCTIE 05 01 - 03 - 05 - 07 - 09 - 11 - 13 EENMALIG PROGRAMMA

Een eenmalig programma is een programma dat slechts één keer uitgevoerd wordt, waarna het zichzelf wist. Dat programma kan u maximaal één jaar op voorhand instellen.

Voor een eenmalig programma moet u het uur, de minuten, de seconden, de dag en de maand van uitvoeren kiezen. Zo kan u bijvoorbeeld in de zomer al programmeren dat APOLLO III enkel dit jaar met Kerstmis vanaf 1 uur 's middagsvoor een uur lang melodietjes uit de playlist 'Kerstliedjes' speelt.



Eenmalig playlistprogramma 1

FUNCTIE 05 02 - 04 - 06 - 08 - 10 - 12 - 14 PERMANENT PROGRAMMA

Als u een permanent programma programmeert, moet u eerst bepalen hoelang het programma duurt, meestal door een aantal en een eenheid in te geven. Soms kan u kiezen tussen 'begin' en 'einde' waarmee u bepaalt of het programma respectievelijk start of stopt op het aangegeven uur.

Vervolgens kan u het uur, de minuten en de seconden van aanvang ingeven. Soms kan u een uur van aanvang én een uur tot ingeven. Als u twee tijdstippen ingeeft, zal het programma elk uur, tussen die twee bepaalde tijdstippen uitgevoerd worden. Wanneer het uur van aanvang ingesteld staat op '…', zal het programma enkel op het verder bepaalde uur worden uitgevoerd.

<u>Voorbeeld</u>: u kiest voor een permanent melodieprogramma dat een bepaalde melodie 1 keer afspeelt van 14 uur tot 16 uur, 30 minuten en 25 seconden. Dan speelt APOLLO III deze melodie af om 14:30:25, 15:30:25 en 16:30:25.

	A	pollo II	I Memory,	/Digital Be	ell Melo	odies/5	07 Bre	ak nov	v.MID	
-	1	+	-	Kee	r	+		-	Begin	+
I	Uur vai	า	Uur	tot		Min	uten		Seconde	en
-	14	+	- 16	+		- 30		+	- 15	+
	Pro	ogramr	na afhank	elijk van v	olgend	le prog	Iramm	aschał	elaars	
-	Schak	elaaro	nafhankel	ijk +		- Sc	hakela	arona	fhankelijk	+
				Datum	specific	atie				
-		E	ilke Dag		+		Nieu	w	Wijzig	en
An	nuleer		STP		OK		-	1	+	

U kan een permanent programma afhankelijk maken van programmaschakelaars.

Een permanent programma heeft ook een datumspecificatie. Als *Niet gebruikt* staat ingesteld, is het programma niet van toepassing.

Datumspecificatie

-	Niet gebruikt	+	N	ieuw		Wijzigen
Annuleer	5112	ок	-	1	+	

Datumspecificaties kan u aanmaken met *Functie 05 15 Datumspecificatie*. Tijdens het instellen van een programma kan u een datumspecificatie instellen door onder de noemer *Datumspecificatie* op '**nieuw**' te drukken. Hoe u zo'n datumspecificatie instelt, vindt u hieronder.

FUNCTIE 05 15 DATUMSPECIFICATIES

Met APOLLO III kan u 200 datumspecificaties programmeren. In *Functie 05 15 Datumspecificaties* kan u die datumspecificaties instellen.

Functie 05 13 Eenmalige schakelaarprogramma's Functie 05 15 Datumspecificaties Functie 05 17 Blokkering klokuitvoeringen

Functie 05 14
Permanente schakelaarprogramma's
Functie 05 16 Weekcycli

Functie 05 18 Vooruitblik uitvoering programma's



Elke datumspecificatie heeft een naam en bepaalt een reeks actieve dagen. U moet 6 parameters instellen: naam, weekdagen, soort, weekcyclus, begindatum en einddatum.



<u>Naam</u>

Eerst en vooral moet u de naam van de datumspecificatie ingeven. Met de toets '**Keyboard**' kan u een toetsenbord oproepen om de naam in te geven. Als u nogmaals op die toets drukt, verdwijnt het keyboard.

<u>Weekdagen</u>

Hieronder bevinden zich 7 druktoetsen, 1 voor elke weekdag. U kan de dagen activeren of desactiveren door op de toets te drukken. De dag is actief als het bolletje erboven groen is.

Opgelet : In bovenstaand voorbeeld (Kerstmis) worden alle dagen aangeduid (omdat Kerstmis op elke dag van de week kan vallen).

<u>Soort</u>

U kan kiezen tussen 4 soorten: Vaste datum, Paasafhhank., Winter en Zomer.

<u>Vaste datum</u>: Wanneer u kiest voor 'Vaste datum', wordt de periode die met 'Van' en 'Tot' ingesteld is, zonder uitzonderingen gebruikt.

Paasafhank.: Wanneer u kiest voor 'Paasafhank.', kan u de periode die met 'Van' en 'Tot' ingesteld hebt , relateren aan Pasen Kort gezegd:

- APOLLO III zal de datums waarbij een jaartal geselecteerd is, relateren aan de paasdatum van dat jaar en voor alle volgende jaren automatisch herberekenen naar de respectievelijke paasdatum..
- APOLLO III zal de datums waarbij 'Elk jaar' geselecteerd is elk jaar opnieuw zoals opgegeven gebruiken zonder mee te verschuiven met Pasen

Voorbeeld :



OK

Annuleer

STOF

RET

+

DEL

21

In bovenstaand voorbeeld moet 5 April 2015 (Pasen in 2015) automatisch herberekend worden. De einddatum ('Tot') staat op 31 mei ELK JAAR en wordt niet herberekend. In 2016 ziet het programma er als volgt uit (van 27 maart = Pasen in 2016 tem 31 mei) :



<u>Winter:</u> Wanneer u kiest voor 'Winter', wordt de ingestelde periode begrenst tot de officiële winterperiode De winterperiode wordten bepaald door de tijdzone (zomer/winter) die is ingesteld bij *Functie 15 10 Intern uurwerk: instellingen.* Indien u de volledige winterperiode wenst, dient u het volgende in te geven.



Zomer: Wanneer u kiest voor 'Zomer', wordt de ingestelde periode begrenst tot de officiële zomerperiode. De zomerperiode wordt bepaald door de tijdzone (zomer/winter) die is ingesteld bij

Functie 15 10 Intern uurwerk: instellingen. Indien u de volledige zomerperiode wenst, dient u het volgende in te geven.



Weekcyclus

Elk APOLLO III-toestel heeft een weekcyclus die u kan instellen onder *Functie 05 16 Weekcycli*. Een weekcyclus is ofwel een bepaald aantal (tussen 1 en 9) weken ofwel een bepaalde week van de maand. Als u deze parameter instelt, bepaalt u in welke week van de cyclus de datumspecificatie actief is. Wanneer deze parameter op 'weekonafhankelijk' staat ingesteld, is de datumspecificatie elke week actief.

De periode waarin de datumspecificatie geldig is wordt bepaald door de Begindatum en Einddatum.

<u>Begindatum</u>

Als een datumspecificatie pas vanaf een bepaalde dag mag actief zijn, moet u die dag hier instellen. Als de specificatie geen begindatum heeft, moet u die instellen op 'elke dag', 'elke maand' en 'elk jaar'.

<u>Einddatum</u>

- Als een datumspecificatie pas tot een bepaalde dag mag actief zijn, moet u die dag hier instellen. Als de specificatie geen einddatum heeft, moet u die instellen op 'elke dag', 'elke maand' en 'elk jaar'.
- Met de toetsen en + rechts onderaan kan u de verschillende datumspecificaties snel bekijken. Wanneer u die toetsen gebruikt, worden alle gewijzigde instellingen van de getoonde datumspecificatie bewaard voor u naar een andere datumspecificatie gaat.

Voorbeeld 1: Elke zondag van elke maand in elk jaar



Voorbeeld 2 : Elke woensdag en vrijdag in mei (van elk jaar)

) Maan	O Dins	Woer	ns	O Donder	Vr) rij	(Za) iter		O Zon	
So	ort:	Vaste datum	+	We	ekcyclus:	-	v	Veek	onafh	ank	ælijk	+
		Dag			Маа	and				J	aar	
Van:	-	1	+	-	M	ei	-	F	-	El	k jaar	+
		Dag			Маа	and				J	aar	
Tot:	-	31	+	-	M	ei	-	F	-	El	k jaar	+
Anı	nuleer	510			ОК		-	1	•	ł	RET	DEL

FUNCTIE 05 15 201 VERPLAATSEN DATUMSPECIFICATIES

Met Functie 05 15 201 Verplaatsen datumspecificaties kan u datumspecificaties sorteren.

Verplaatsen datumspecificaties

	Verplaatsen van:	
-	1: Elke Dag	+

Ν	а	а	r	:
			-	-

- 21: Paaszondag tem 31 mei	+
-----------------------------	---

1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer			STU			ок				-	RET	DEL

Met de toetsen – en + kiest u het nummer van de datumspecificatie die u wil verplaatsen. Daaronder kiest u een nieuw nummer en de nieuwe positie. Wanneer u dit doet verplaatst APOLLO III de datumspecificatie naar de nieuwe positie. De datumspecificatie wordt niet gewist maar verschuift naar de volgende positie.

Druk op 'OK' om het verplaatsen van de datumspecificatie door te voeren..

FUNCTIE 05 16 WEEKCYCLI

Met Functie 05 16 Weekcycli kan u de lengte van de weekcyclus instellen.



1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer			STO			ОК				RET	DEL

U kan kiezen tussen 2 soorten weekcycli:

- Een cyclus van een vast aantal weken die zich steeds herhaalt. In dit geval kan de lengte van de weekcyclus ingesteld worden tussen 1 en 9 weken.
- 'Week van de maand' betekent dat APOLLO III het volgnummer van de huidige week bepaalt op basis van de week van de huidige maand. In dit geval kan u de geselecteerde week van de weekcyclus in elke datumspecificatie kiezen tussen 1 en 6.

De week begint op maandag en de eerste week van de maand is de week waarin de eerste dag van de maand valt.

Wanneer u voor een weekcyclus van een bepaald aantal weken kiest, wordt het "Actieve week" nummer elke maandag (om 01u07m) automatisch verhoogt. Is de laatste week van de weekcyclus bereikt, wordt de 'Actieve week' automatisch op 01. U kan de huidige week (= 'Actieve week') ook manueel instellen. De week die u kan kiezen ligt automatisch binnen het bereik van de weekcyclus.

Wanneer u voor 'Week van de maand' kiest, wordt het volgnummer van de actieve week automatisch ingevuld en kan die niet meer gekozen worden.

Op de eerste dag van de maand start "Week 1". Elke maandag wordt het "Actieve Week' nummer verhoogt met +1. Opgelet : In onderstaand voorbeeld ligt, bij gebruik van dit systeem, de eerste maandag van de maand (5^{e}) dus in "week 2".

365)	Januari 2015											
	Ма	Di	Wo	Do	Vr	Za	Zo					
t				1	2	3	4					
2	5	6	7	8	9	10	11					
з	12	13	14	15	16	17	18					
4	19	20	21	22	23	24	25					
5	26	27	28	29	30	31						

FUNCTIE 05 17 BLOKKERING KLOKUITVOERINGEN

Met *Functie 05 17 'Blokkering klokuitvoeringen* kan u alle programma's die betrekking hebben op klokuitvoeringen (zowel luiden als kleppen, uurslag, angelus, rouw ...) voor een bepaalde tijd uitschakelen.



Deze functie kan bijvoorbeeld handig zijn in de paastijd of tijdens een Kerstconcert in de kerk. .

PRIORITEITEN VAN DE UITVOERING

Om te vermijden dat sommige handelingen tegelijk zouden worden uitgevoerd, is in het APOLLO IIItoestel een prioriteitentabel opgesteld. Deze tabel zorgt ervoor dat het APOLLO III-toestel geen sequentie uitvoert terwijl er bv. nog een melodie wordt gespeeld. Manueel opgestarte handelingen worden altijd allemaal uitgevoerd omdat de gebruiker zelf kan bepalen of er iets mag worden opgestart.

Wanneer uitvoeringen door middel van programma's worden opgestart, gelden de volgende prioriteiten:

- 1) Continu-uitgangen, verwarming, programmaschakelaars en niet-kloksequenties worden steeds opgestart.
 - Niet-kloksequenties zijn sequenties waarbij geen klokken betrokken zijn (zonder kleppen, luiden of handkleppen).
 - Kloksequenties zijn sequenties waarbij wel klokken betrokken zijn en waarbij er dus handelingen zijn op klokken (kleppen, luiden, spelen van melodieën op klokken).
 - Opgelet: een sequentie die geen klokfuncties (zoals kleppen, luiden of handkleppen) bevat maar wel een andere kloksequentie opstart, wordt als een niet-kloksequentie beschouwd.
- 2) De prioriteitentabel voor de overige handelingen ziet er als volgt uit:
 - 1) eenmalige luidprogramma's
 - 2) eenmalige melodieprogramma's
 - 3) eenmalige kloksequentieprogramma's
 - 4) eenmalige playlistprogramma's
 - 5) permanente luidprogramma's
 - 6) permanente melodieprogramma's waarin het veld 'Uur van' NIET wordt gebruikt
 - 7) permanente melodieprogramma's waarin het veld 'Uur van' wordt gebruikt
 - 8) permanente kloksequentieprogramma's waarin het veld 'Uur van' NIET wordt gebruikt9)
 - 10) permanente kloksequentieprogramma's waarin het veld 'Uur van' wordt gebruiktpermanente playlistprogramma's
 - 11) uurslag, angelus en rouw

Het APOLLO III-toestel controleert op elk moment de prioriteitentabel in de volgorde zoals bovenstaand aangegeven. Wanneer een programma geldig is, wanneer een programma m.a.w. een bepaalde handeling zou willen starten, checkt het APOLLO III-toestel of de handeling toegelaten is. Wanneer we bovenstaande programma's bekijken, zijn er twee mogelijkheden:

1) Er is nog geen programma gestart.

a) Er is één programma geldig: de handeling die in het programma beschreven is, wordt gestart.

b) Er zijn meerdere programma's met een verschillende prioriteit op hetzelfde moment geldig: Van de eenmalige programma's wordt het programma met de hoogste prioriteit gestart, <u>de andere eenmalige programma's worden in een wachtrij geplaatst</u> volgens hun prioriteit. Als er samen met een eenmalig klokprogramma een permanent klokprogramma moet worden gestart, dan wordt dat permanente klokprogramma niet gestart. Als er geen enkel eenmalig programma gestart moet worden, maar wel permanente programma's, dan wordt enkel het permanent programma met de hoogste prioriteit gestart. Voorbeeld: om 17:00:00 zijn een eenmalig kloksequentieprogramma (prioriteit 2) en een permanent playlistprogramma (prioriteit 6) geldig (dat werd zo geprogrammeerd). Het APOLLO III-toestel overloopt de prioriteitentabel: de eerste prioriteit die hier van toepassing is, zijn de eenmalige kloksequenties. Het toestel ziet dat er een eenmalig kloksequentieprogramma geldig is en zal die kloksequentie starten. Daarna verlaat het APOLLO III-toestel de tabel. Het permanente playlistprogramma wordt dus genegeerd.

c) Er zijn meerdere programma's met dezelfde prioriteit op hetzelfde moment geldig: Voorbeeld: om 17:00:00 zijn er 3 permanente luidprogramma's geldig, namelijk luidprogramma's 2, 7 en 13. Het permanente luidprogramma met het laagste programmanummer wordt gestart terwijl de andere worden genegeerd: het permanente luidprogramma 2 wordt gestart terwijl 7 en 13 worden genegeerd.

2) Er is reeds een programma in uitvoering.

Zodra een eenmalig programma geldig wordt, wordt de uitvoering in de wachtrij geplaatst. Wanneer er een permanent programma geldig wordt (en dus uitgevoerd zou moeten worden), wordt dat genegeerd.

Uitzondering: Wanneer het reeds gestarte sequentieprogramma een pauze bevat, checkt APOLLO III of de handeling van het nieuwe programma in die pauze kan worden uitgevoerd. Als dat zo is, wordt het tweede programma toch uitgevoerd. Die pauze is hier een tijdsduur waarin er geen klokfuncties (zoals luiden, kleppen of spelen van melodieën op klokken) uitgevoerd worden.

Voorbeeld:

Programma 1: eenmalig kloksequentieprogramma: continu-uitgang aanzetten gedurende 20 minuten om 17.00 u. + luiden 1 gedurende 5 minuten + pauze van 10 minuten + luiden 3 gedurende 5 minuten.

Programma 2: permanent luidprogramma: luiden 2 gedurende 2 minuten

(start om 17.02 u.)

Programma 3: permanent luidprogramma: luiden 1 gedurende 4 minuten

(start om 17.06 u.)

Resultaat:

1) Programma 1 wordt gestart.

2) Programma 2 wordt genegeerd aangezien er al een tabelprogramma actief is (programma 1). Programma 2 past niet in de pauze van programma 1: er is al een klokfunctie actief (nl. luiden 1 van programma 1).

3) Programma 3 wordt uitgevoerd aangezien het programma in de pauze van programma 1 past. Opgelet: continu-uitgang 1 uit programma 1 is geen klokfunctie -> de tijd tussen 17.05 u. en 17.15 u. wordt beschouwd als pauze.

17.00 u.	17.10 u.	17.20 u.
	1	
	continu-uitgang 1 (p1)	
luiden 1 (p1)		luiden 3 (p1)
luiden 2 (p2)	luiden 2 (p3)	

Het is belangrijk om niet te veel programma's tegelijk te starten en om de starttijd van uw programma's dus voldoende te variëren. Stel dat een permanent programma eenmaal per dag een

sequentie start. Als die sequentie start op het uur, valt de uurslag weg. De uurslag heeft namelijk een lagere prioriteit dan een sequentieprogramma. U kan dat oplossen door de niet-uurslagsequentie pas na de uurslag te starten.

FUNCTIE 05 18 VOORUITBLIK UITVOERING PROGRAMMA'S

Om na te gaan of de programmatie van APOLLO III het gewenste effect zal hebben, kan u vooruitblikken en alle acties bekijken die op een bepaalde + de 3 daaropvolgende dagen zullen gebeuren.

Vooruitblik uitvoering programma's



1	2	З	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer			STO			ОК				-	RET	DEL

Kies de datum die u wil controleren met Startdag, Startmaand en Startjaar. Indien u "OK" drukt zal APOLLO III de periode tussen de aanvraag en de gewenste datum simuleren. Hierbij houdt APOLLO III rekening met programmablokken die automatisch worden uit-/aangeschakeld, etc … Opgelet : Wanneer programmaschakelaars via geprogrammeerde sequenties worden aan-of uitgeschakeld, zal de Apollo III hier geen rekening mee houden tijdens de simulatie.

Op de eerste lijnen geeft APOLLO III een overzicht van alle aangeschakelde programmablokken en continu-uitgangen. Door middel van de aangeduide programmablokken kan u zien of bv. de uurslag actief is. Dit is belangrijk omdat APOLLO III NIET elke uurslag, halfuurslag, voorslag en angelus apart in de lijst vermeldt. APOLLO III toont ook welke playlist actief zij.

Na deze vermeldingen toont APOLLO III elke programma-uitvoeringen vanaf de gewenste datum tem 2 dagen later.

Resultaat (voorbeeld) :

Agenda

Programmaschakelaar; Automatisch Luiden;Blijvend aan; Programmaschakelaar; Automatische Uurslag;Blijvend aan; Programmaschakelaar; Normaal Luidprogramma;Blijvend aan; Gebruikt in melodiespeler A; Geen playlist Gebruikt in melodiespeler B; Geen playlist 08:54:00; 20/09/15; Permanent luidprogramma 1; Klokken: 1,2,3,; 4 Minuten 0 Sekor 17:55:00; 20/09/15; Permanent luidprogramma 2; Klokken: 2,3,; 4 Minuten 0 Sekor 08:54:00; 21/09/15; Permanent luidprogramma 1; Klokken: 1,2,3,; 4 Minuten 0 Sekor 08:54:00; 21/09/15; Permanent luidprogramma 2; Klokken: 2,3,; 4 Minuten 0 Sekor 08:54:00; 22/09/15; Permanent luidprogramma 2; Klokken: 2,3,; 4 Minuten 0 Sekor 08:54:00; 22/09/15; Permanent luidprogramma 2; Klokken: 2,3,; 4 Minuten 0 Sekor 08:54:00; 22/09/15; Permanent luidprogramma 2; Klokken: 2,3,; 4 Minuten 0 Sekor

					_
Annuleer	STIP	ОК	-	1	+

FUNCTIE 06 PARAMETERS LUIDKLOKKEN

APOLLO III voorziet de mogelijkheid om met maximaal 20 klokken te luiden. Met *Functie 06 Parameters luidklokken* kan u de parameters voor het luiden van die 20 klokken afzonderlijk instellen.



FUNCTIE 06 01 - 06 20 PARAMETERS LUIDKLOK 1 - 20

Met deze functie moet u de eigenschappen van de luidklokken instellen.



<u>Tijd tot 1^e slag (s)</u>: de tijd tussen het begin van de luidbeweging en de eerste klepelslag (inluiden). Technisch gezien is dat dus de tijd tussen het sluiten van het relais, het moment dat de luidmotor start, en de eerste slag van de klepel.

<u>Tijd uitluiden (s):</u> de tijd tussen het afvallen van het relais en de laatste slag van de klepel. Deze parameter wordt ook gebruikt voor de vertragingstijd van de galmgatfunctie en de hamerbeveiliging. Na het uitluiden van een klok volgt het uitzwieren, wat nog eens de helft van de tijd van het uitluiden inneemt. Tijdens het uitzwieren maakt de klok geen geluid meer maar is ze wel nog in beweging. Daarom mag de klok ook tijdens het uitzwieren niet aangeslagen worden met een hamer.

OPMERKING : Indien u voor elke luidklok de "Tijd tot 1^e slag" en de "Tijd uitluiden" meet en in APOLLO III ingeeft, kan APOLLO III berekenen wanneer de klokken moeten ingeschakeld worden om een perfecte timing tijdens het starten en remmen van verschillende klokken te bekomen.

<u>Toonhoogte:</u> om te weten welke hamer geblokkeerd moet worden tijdens het luiden, moet de toonhoogte van de klok ingesteld worden. Bij het openen van het relais dat de luidmotor aanstuurt, blijft de hamerblokkering nog 1,5 keer de uitluidtijd geldig. De hamer die hier geselecteerd wordt, wordt ook gebruikt wanneer men gesimuleerd luiden instelt (zie verder).

<u>Aantal slagen/minuut:</u> deze parameter is enkel van toepassing bij gesimuleerd luiden en heeft geen effect bij gewoon luiden.

Tot slot moet u het type luiden bepalen. U hebt de keuze uit de volgende drie mogelijkheden: 'Gewoon luiden', 'Gesimuleerd luiden' en 'Gesimuleerd rondluiden'.
<u>Gewoon luiden</u>: Als u bij *Functie 06 01 Parameters luidklok 1* kiest voor 'gewoon luiden' sluit APOLLO III het relais dat gekoppeld is met 'luiden 1' gedurende de volledige duur van het luiden. Door het instellen van de toonhoogte weet APOLLO III welke hamer er eventueel gemonteerd is op die klok (Indien deze hamer effectief gemonteerd is, voorkomt APOLLO III dat die hamer gebruikt wordt zolang de klok in beweging is. De parameter "Aantal slagen per minuut" heeft geen effect bij 'Gewoon luiden'.

<u>Gesimuleerd luiden en Gesimuleerd rondluiden</u>: Als u bij *Functie 06 01 Parameters luidklok 1* kiest voor 'Gesimuleerd luiden' of 'Gesimuleerd rondluiden', wordt het luiden nagebootst door de , in de parameter 'Toonhoogte' hamer. Dankzij de parameters 'Tijd tot 1^e slag', 'Tijd uitluiden' en 'Aantal slagen per minuut' klinkt het in- en uitluiden zo realistisch mogelijk. Het is dan ook belangrijk dat die parameters zorgvuldig worden ingesteld. Wanneer de simulatie van in- en uitluiden niet gewenst is, kan men de eerste twee parameters op nul zetten.

FUNCTIE 06 21 DEFINITIE IN- EN UITLUIDEN

Met *Functie 06 21 Definitie in- en uitluiden* kan u bepalen welke klokken het eerst en het laatst klinken tijdens het in- en uitluiden en de tijd instellen tussen de verschillende klokken.



Definitie in- en uitluiden

Opgelet : De "Volgorde inluiden" parameter is enkel van toepassing in "luidprogramma's".



Indien u in een luidprogramma de klokken 1,2, en 3 selecteert, zal bij "Kleinste eerst" APOLLO III eerst klok 3 starten. Indien u "Grootste eerst" selecteert, zal APOLLO III eerst klok 1 starten.

In de functie 0101 *Uitvoeringen Luiden* heeft de "Volgorde inluiden" parameter geen belang omdat u in deze functie de startvolgorde reeds bij ingave van de klokken kan bepalen Bv. klok 2-3-1.



Dit is ook het geval wanneer men luidklokken kiest tijdens het editeren van sequenties, het maken van gebruikerstoetsen, het instellen van ingangen, etc ...

Voor de bepaling van de uitluid-volgorde kan u kiezen om dezelfde volgorde of de omgekeerde volgorde als bij het inluiden te gebruiken. Ook de tijd tussen het inschakelen van de gekozen klok (in seconden) bij het inluiden en uitluiden kan u afzonderlijk instellen.

2-3-1-

FUNCTIE 07 MELODIEËN

Met APOLLO III kan u melodieën opslaan op het toestel. Die melodieën kunnen opgenomen worden door APOLLO III zelf of ingeladen worden via USB-stick of het netwerk. Hoe u melodieën van een USB-stick kan inladen, vindt u in deze handleiding onder Instellingen - USB.



FUNCTIE 07 01 OPNAME MELODIE IN BUFFER

Met Functie 07 01 Opname melodie in buffer kan u zelf melodieën opnemen.

Opname melodie in buffer



Royal Eijsbouts

Eerst en vooral moet u de onderste drie parameters instellen. Onder 'Transpositie' moet u bepalen wat de laagste noot is van het toetsenbord erboven en beslissen of de MIDI en de hamers aan of uit staan tijdens het inspelen.

Als u de laagste noot instelt, verschijnen op het toetsenbord de laagste noten van klokken die via om het even welke interface zijn aangesloten op het toestel en die gelijk zijn aan of hoger zijn dan de ingestelde laagste noot.

Als u de onderste drie parameters hebt ingesteld, kan u beginnen met spelen. De opname van uw melodie begint vanaf uw eerste aanslag. U kan de melodie inspelen met de toetsen op het scherm van het toestel of met een extern aangesloten MIDI-klavier. Als u op 'OK' drukt, stopt de opname en keert u terug naar het menu van *Functie 07 Melodieën*. De melodie is nu opgeslagen onder de naam 'Opname.mid' en bevindt zich op het bovenste niveau in de mappenstructuur. Met *Functie 07 03 Opslaan opname* kan u die melodie definitief opslaan.

FUNCTIE 07 02 TEST OPNAME IN BUFFER

Met *Functie 07 02 Test opname in buffer* kan u een melodie die u hebt ingespeeld opnieuw beluisteren zonder de melodie op te slaan. Deze functie gaat op zoek naar de melodie met naam 'Opname.mid' op het bovenste niveau van de mappenstructuur en speelt de melodie af.



Wanneer de melodie naar uw zin is en u zou ze willen opslaan, dan kiest u voor *Functie 07 03 Opslaan opname*. Wanneer u niet tevreden bent en u de melodie niet wilt opslaan, dan kan u een nieuwe melodie opnemen met *Functie 07 01 Opname melodie in buffer*. De oude melodie, die opgeslagen was onder de naam 'Opname.mid', wordt dan vervangen door de nieuwe melodie.

FUNCTIE 07 03 OPSLAAN OPNAME

Met *Functie 07 03 Opslaan opname* kan u een melodie opslaan die u eerder hebt opgenomen met *Functie 07 01 Opname melodie in buffer*. De laatst opgenomen melodie zit nog in het geheugen van APOLLO III onder de naam 'Opname.mid'. Met deze functie kan u die melodie een andere naam geven en definitief opslaan. Op die manier kan APOLLO III een nieuwe opname opnieuw tijdelijk bewaren onder de naam 'Opname.mid'.



Met de bovenste balk kan u de map zoeken waar u de melodie wilt opslaan. Wanneer u de gewenste map hebt gekozen, verschijnt de locatie in de bovenste balk (bv. Apollo III Memory/Digital Bell Melodies). Ook als de bovenste balk leeg blijft, wordt de melodie opgeslagen, niet in een map maar op gelijk niveau met het eerste niveau mappen.

Daarna moet u de melodie een naam geven. Dat kan u doen met het toetsenbord onderaan of met een extern aangesloten USB-toetsenbord. Wanneer u de melodie geen naam geeft en dit vak open laat, wordt de melodie niet opgeslagen. Wanneer u de melodie een naam (en eventueel een locatie) hebt gegeven, kan u die definitief opslaan door op de toets **'OK**' te drukken.

OPGELET : Als u de melodie wilt opslaan onder een naam die al bestaat, krijgt u de melding 'Bestandsnaam bestaat reeds!'. De opname wordt in dat geval **niet** opgeslagen en blijft in het geheugen onder de naam 'Opname.mid'.

FUNCTIE 07 04 WISSEN MELODIE Met Functie 07 04 Wissen melodie kan u een melodie uit het geheugen van APOLLO III wissen. Wissen melodie Apollo III Memory/Digital Bell Melodies/154 Silent Night.MID Annuleer OK Met de bovenste balk kan u zoeken in de mappen van APOLLO III en een melodiemap selecteren.

∽ Apollo III Memory/Digital Bell Melodies											
🗎 148 It came upon.MID											
🗋 149 Away in.MID											
154 Silent Night.MID											
🗎 159 Oh come all ye.MID											
173 We three kings.MID											
231 When I survey.MID											
233 where you there.MID											
240 Rock of ages.MID											
243 Jesus Christ is.MID											
258 Thine be the.MID											
Annuleer	ОК										

Als u op '**OK**' drukt, moet u nogmaals bevestigen om de melodie definitief te laten verwijderen.

FUNCTIE 07 05 HERNOEMEN MELODIE

Met Functie 07 05 Hernoemen melodie kan u een melodie een andere naam geven.

Hernoemen melodie												
Apollo III Memory/Digital Bell Melodies/154 Silent Night.MID												
	Nieuwe naam melodie: 154 Stille Nacht MID											
a	z	e	r	t	у	u	i	о	р			
q	S	d	f	g	h	j	k	I	m			
w	х	с	v	b	n		AZE	1!?	éçñ		◀	
Annuleer 500						OK					RET	DEL

Met de bovenste balk kan u zoeken in de mappen van APOLLO III en een melodiemap selecteren. Daarna kan u met de pijltjes rechts de gewenste melodie selecteren. De naam en de locatie van het bestand verschijnen in de bovenste balk en de naam van het bestand komt ook in het veld 'Nieuwe naam melodie'. In dat veld kan u de melodie een nieuwe naam geven. Als u op 'OK' drukt, wordt de nieuwe naam opgeslagen. OPGELET : Wanneer u een bestandsnaam ingeeft die al bestaat, krijgt u de melding 'Bestandsnaam bestaat al!' en wordt er **niets** veranderd.

FUNCTIE 07 06 VERPLAATSEN MELODIE

Met *Functie 07 06 Verplaatsen melodie* kan u gemakkelijk een melodiebestand verplaatsen van de ene map naar een andere map.

Verplaatsen melodie

Melodie:

Apollo III Memory/Digital Bell Melodies/154 Silent Night.MID

Naar map:

Apollo III Memory/Christmas Songs

		-
Annuleer	5TP	ОК

Met de bovenste balk en daarna met de pijltjes kan u het bestand selecteren dat u wil verplaatsen. Met de onderste balk kan u de map zoeken waarin u het bestand wilt plaatsen. Wanneer u een bestand verplaatst naar een map waarin zich al een bestand bevindt met dezelfde naam, dan **wordt dat bestand overschreven**.

FUNCTIE 07 07 EIGENSCHAPPEN MELODIE

Met *Functie 07 07 Eigenschappen melodie* kan u verschillende eigenschappen van een melodie bekijken/aanpassen.



Eerst en vooral moet u een melodie selecteren.

'Klokken: van .. tot ..', en 'Melodie: van .. tot ..'. verwijzen respectievelijk naar de laagste en hoogste noot van het aangesloten klokkenspel en de laagste en hoogste noot die gebruikt worden in de geselecteerde melodie. In het veld 'Tempo' ziet u een aantal ticks per beat, wat de standaardsnelheid is van de melodie. Door het aantal ticks per beat te wijzigen, kan u de snelheid van de melodie veranderen.

In het veld 'Transpositie' kan u de noten van de melodie opschuiven. Wanneer u kiest voor een transpositie tussen -127 en 127, heeft het veld 'Transponeer rond noot' geen effect en controleert APOLLO III of de melodie nog gespeeld kan worden met de gevraagde transpositie op het aangesloten klokkenspel. Wanneer dit het geval is, past hij de noten van de melodie overeenkomstig aan. Wanneer dit niet het geval is, gaat hij stap voor stap dichter naar 0 toe en probeert hij telkens of dit mogelijk is. Zodra de melodie gespeeld kan worden, past hij de noten overeenkomstig aan. Tip : Wanneer u de melodie op de grootste klokken wil spelen, kiest u "-127". Wil u de melodie op de kleinste klokken spelen, kiest u "+127".

In het veld 'Transpositie' kan u ook kiezen voor 'Auto' (staat achter 127). In dat geval is het veld 'Transponeer rond noot' wel van toepassing. APOLLO III probeert dan de melodie te transponeren zoals in *Functie 07 08 Autotranspositie melodieën* (zie hieronder), maar begint rond de aangegeven noot en niet in het midden.

Tot slot moet u kiezen tussen 'Melodie niet testen' en 'Testen melodie'. Als u kiest voor 'Melodie niet testen' worden alle aanpassingen gewoon doorgevoerd als u op 'OK' drukt. Als u kiest voor 'Testen

melodie', worden alle aanpassingen doorgevoerd en wordt de melodie eenmaal afgespeeld als u op 'OK' drukt.

FUNCTIE 07 08 AUTOTRANSPOSITIE MELODIEËN

Functie 07 08 Autotranspositie melodieën is ideaal om melodieën die van buitenaf op APOLLO III zijn gezet, speelbaar te maken met de klokken die aangesloten zijn op het toestel. Met de bovenste balk moet u de map selecteren. Alle melodieën uit deze map worden dan één voor één overlopen en automatisch getransponeerd.

Autotranspositie melodie in map



WERKWIJZE AUTOTRANSPOSITIE

Bij autotranspositie van een melodie zoekt APOLLO III eerst de middelste noot van alle noten van die melodie. APOLLO III zoekt eveneens de middelste noot van alle noten van het aangesloten klokkenspel. Vervolgens stelt het toestel de middelste noot van de melodie gelijk aan die van de aangesloten klokken. Daarna past APOLLO III alle noten van de melodie evenredig aan met de transpositie van de middelste noot en controleert het toestel of alle noten uit de melodie speelbaar zijn op het aangesloten klokkenspel. Als dat zo is, bewaart het toestel de aanpassing en gaat hij verder met de volgende melodie. Als dat niet zo is, verhoogt/verlaagt het toestel alle noten van de melodie één noot en gaat hij op dezelfde manier na of de melodie speelbaar is. Die werkwijze wordt herhaald tot APOLLO III een transpose heeft gevonden die speelbaar is. De instelling onderaan bepaalt wat APOLLO III doet als hij geen transpositie vindt die speelbaar is:

<u>Niet speelbare melodieën laten staan</u>: APOLLO III verandert niets aan de melodie en alles blijft onveranderd.

<u>Niet speelbare melodieën markeren</u>: APOLLO III plaatst een '#' teken voor de naam van de melodie om aan te geven dat de melodie niet speelbaar is op het aangesloten klokkenspel.

Royal Eijsbouts

<u>Niet speelbare melodieën verplaatsen naar interne back-up</u>: APOLLO III verplaatst de melodieën die niet speelbaar zijn naar de interne back-up.

Het resultaat van de Autotranspositie is terug te vinden in de logboekregistratie van APOLLO III (Functie 1707).

Voorbeeld :

Logboekregistratie

2015-08-21; 10:16:37; Molly Malone.mid is -11 halve tonen getransponeerd 2015-08-21; 10:16:37; Salve Marinera.mid kan niet gespeeld worden met de besc 2015-08-21; 10:16:37; Halleluia.mid kan niet gespeeld worden met de beschikbar 2015-08-21; 10:16:37; Ave Maria Lourd.mid is -3 halve tonen getransponeerd 2015-08-21; 10:16:37; 650 He leadeth me.MID kan niet gespeeld worden met de t 2015-08-21; 10:16:37; 274 Crown him.MID kan niet gespeeld worden met de besc 2015-08-21; 10:16:37; 1 Follow Rivers.mid is -7 halve tonen getransponeerd 2015-08-21; 10:16:37; Christus Vincit.mid is -11 halve tonen getransponeerd 2015-08-21; 10:16:37; Anglaise.mid kan niet gespeeld worden met de beschikbare 2015-08-21; 10:16:37; Anglaise.mid kan niet gespeeld worden met de beschikbare 2015-08-21; 10:16:37; Bella Bionda.mid kan niet gespeeld worden met de beschik 2015-08-21; 10:16:37; 638 Take time.MID kan niet gespeeld worden met de beschik 2015-08-21; 10:16:37; 638 Take time.MID kan niet gespeeld worden met de beschik 2015-08-21; 10:16:37; 638 Take time.MID kan niet gespeeld worden met de beschik 2015-08-21; 10:16:37; 638 Take time.MID kan niet gespeeld worden met de beschik 2015-08-21; 10:16:37; 638 Take time.MID kan niet gespeeld worden met de beschik 2015-08-21; 10:16:37; 638 Take time.MID kan niet gespeeld worden met de beschik

FUNCTIE 07 09 NIEUWE MELODIEMAP

Met *Functie 07 09 Nieuwe melodiemap* kan u een nieuwe map toevoegen aan de mappenstructuur van APOLLO III.



Met de bovenste balk moet u bepalen waar de nieuwe map moet komen. Daaronder moet u de naam van de nieuwe map ingeven. Wanneer u op '**OK**' drukt, worden deze instellingen opgeslagen.

FUNCTIE 07 10 - 12 WISSEN/HERNOEMEN/VERPLAATSEN MELODIEMAP

Met *Functies 07 10, 07 11 en 07 12* kan u respectievelijk een melodiemap wissen, hernoemen en verplaatsen. Bij deze functies moet u op dezelfde manier te werk gaan als bij de functies *07 04 Wissen melodie, 07 05 Hernoemen melodie* en *07 06 Verplaatsen melodie* (zie hierboven). Hier moet u echter steeds een map selecteren in plaats van een melodie.

FUNCTIE 08 SEQUENTIES

Met APOLLO III kan u 100 sequenties programmeren. Elke sequentie is een opeenvolging van maximaal 100 verschillende acties. Alle acties die mogelijk zijn met APOLLO III kunnen voorkomen in een sequentie.

Functie 08 01 Creëren / Aanpassen sequenties
Functie 08 03 Wissen sequentie
Functie 08 05 Verplaatsen sequentie

Functie 08 02	
Naam + offset start sequenties	

Functie 08 04 Kopiëren sequentie



FUNCTIE 08 01 CREËREN / AANPASSEN SEQUENTIES

Met *Functie 08 01 Creëren / Aanpassen sequenties* kan u sequenties aanmaken of aanpassen. U moet eerst bepalen welke sequentie u wil aanpassen





Wanneer APOLLO III een sequentie uitvoert, begint hij bij stap 1 en gaat hij stap voor stap verder tot hij bij een lege stap komt (in bovenstaand voorbeeld zijn enkel stappen 1 en 2 gebruikt, vanaf stap 3 zijn de stappen leeg). Een lege stap is in feite een lege functie;

Royal Eijsbouts

De sequentie stopt steeds bij een lege stap. Stappen die na een lege stap geprogrammeerd worden, zal APOLLO III nooit uitvoeren. Het is dus belangrijk dat u geen lege stap laat in het midden van uw sequentie.

Om een stap van een sequentie aan te maken, moet u 5 parameters instellen: Functie stap van sequentie, Kies parameters instelbaar technicus, Waardes parameters technicus, Kies parameters instelbaar gebruiker en Eigenschappen stap sequentie.

Functie 08 01 003 001	
Functie stap van sequentie	
Functie 08 01 003 001	
Waardes parameters technicus	
Functie 08 01 003 001	
Tijdstip begin volgende stap	

Functie 08 01 003 001 Kies parameters instelbaar technicus

Functie 08 01 003 001 Kies parameters instelbaar gebruiker



Bij de parameters **Functie stap van sequentie, Kies parameters instelbaar technicus, Waardes parameters technicus** en **Kies parameters instelbaar gebruiker** moet u op dezelfde manier te werk gaan als bij het instellen van een gebruikerstoets (zie Functie 03 Gebruikerstoetsen).

Met Functie 08 01 xxx xxx Tijdstip begin volgende stap bepaalt u het startpunt van de VOLGENDE stap.

Tijdstip begin volgende stap



Door middel van deze functie bepaalt u hoeveel tijd de VOLGENDE stap na het begin of EINDE van deze STAP moet beginnen.

Voorbeeld 1:



STAP 2 begint 5 minuten na de start van STAP 1. In dat geval kiest u in de functie *"Tijdstip begin volgende stap" van de EERSTE stap :*

Tijdstip begin volgende stap



Voorbeeld 2:



STAP 2 begint 5 minuten na het einde van STAP 1. In dat geval kiest u in de functie *"Tijdstip begin volgende stap" van de EERSTE stap :*

Tijdstip begin volgende stap



Functie 08 01 xxx 101 Verplaatsen stap van sequentie

Met *Functie 08 01 xxx 101 Verplaatsen stap van sequentie* kan u een stap van een sequentie verplaatsen binnen die sequentie.

Stap 97 van sequentie Niet gebruikt Stap 99 van sequentie Niet gebruikt Functie 08 01 003 101 Verplaatsen stap van sequentie Stap 98 van sequentie Niet gebruikt

Stap 100 van sequentie Niet gebruikt



Hier moet u 2 parameters instellen: Verplaatsen van nr. en Naar nr.

Verplaatsen stap sequentie

Verplaatsen van nr.:

-	2: Luiden 2-1-3- 3 min.	+

Naar nr.:

-	1: Rouwkleppen 1	+

1	2	З	}	4	5	6	7	8	9	0	◀	
Annuleer				510			ОК				RET	DEL

Verplaatsen van nr.

Hier moet u het nummer ingeven van de stap die u wil verplaatsen naar een andere plaats.

<u>Naar nr.</u>

Hier moet u het nummer ingeven van de nieuwe plaats die u aan de stap hierboven wilt geven.

Wanneer u een stap verplaatst, worden alle tussenliggende stappen mee verplaatst. Als u bijvoorbeeld stap 7 verplaatst naar stap 3, dan plaatst u stap 7 tussen stap 2 en stap 3. Bijgevolg worden stap 3 tot 6 stap 4 tot 7 in dezelfde volgorde.

Vb.: Verplaats stap nr. 11 naar stap nr. 6

Stap 5	Stap 6	Stap 7	Stap 8	Stap 9	Stap 10	Stap 11	Stap 12							
		\sum		$\overline{}$										
	F													
Stap 5	Stap 11	Stap 6	Stap 7	Stap 8	Stap 9	Stap 10	Stap 12							

Vb.: Verplaats stap nr. 7 naar stap nr. 10

Stap 5	Stap 6	Stap 7	Stap 8	Stap 9	Stap 10	Stap 11	Stap 12							
					\rightarrow									
Stap 5	Stap 6	Stap 8	Stap 9	Stap 10	Stap 7	Stap 11	Stap 12							

FUNCTIE 08 02 NAAM + OFFSET START SEQUENTIES

Met *Functie 08 02 Naam + offset start sequenties* kan u de eigenschappen van een sequentie aanpassen.

U moet eerst de sequentie kiezen die u wil aanpassen.



Daarna kan u een naam en een tijdstip kiezen.

Naa	m seq	uentie:	Luider	n Bruil	oft							
Sequentie starten:				5	+	minut	en	- 0		+	secon	den
- voor + het geprogrammeerde tijdstip												
а	z	е	r	t	у	u	i	o	р			
q	s	d	f	g	h	j	k	1	m			
w	х	с	v	b	n		AZE	1!?	éçñ		◀	►
Annuleer			510			ОК		-	1	+	RET	DEL

Naam sequentie

Met behulp van het klavier onderaan kan u de sequentie een naam geven. Als u dit veld leeg laat, blijft de sequentie naamloos en bestaat ze niet voor APOLLO III. U kan deze sequentie dan niet uitvoeren.

Start sequentie

U kan instellen hoeveel minuten en seconden de sequentie moet starten voor of na het geprogrammeerde tijdstip. Voorbeeld(zie bovenstaand scherm) : wanneer de sequentie geprogrammeerd is om 14.30 u. en u stelt in dat ze moet 5 minuten VOOR het het geprogrammeerde tijdstip moet starten, zal de sequentie reeds om 14.25 uitgevoerd worden. Door deze instelling is het voor de gebruiker mogelijk om de starttijd van de Bruiloft (14u30) in te geven, terwijl de klokken toch zullen starten om 14u25.

FUNCTIE 08 03 WISSEN SEQUENTIE

Met Functie 08 03 Sequentie wissen kan u een sequentie wissen.

Wissen sequentie



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer		500			ОК				RET	DEL

De sequentie die u kiest wordt verwijderd en vervangen door een lege sequentie.

FUNCTIE 08 04 KOPIËREN SEQUENTIE

Met *Functie 08 04 Kopiëren sequentie* kan u een sequentie van een bepaald plaatsnummer kopiëren naar een ander plaatsnummer. De gekopieerde sequentie staat dan zowel op haar oorspronkelijke plaats als op de nieuwe plaats die u haar toewijst.

Kopiëren sequentie

	Kopiëren van nr.:	
-	2: Luiden Begrafenis	+

Naar nr.:

-	3: Luiden Feestdag	+
---	--------------------	---

Opgelet: deze sequentie wordt overschreven!

1	2	3	}	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer			5TD			ОК				RET	DEL

<u>LET OP</u>: Wanneer er op de plaats die u aan de sequentie toewijst al een sequentie was geprogrammeerd, wordt die verwijderd en vervangen door de sequentie die u wil kopiëren.

FUNCTIE 08 05 VERPLAATSEN SEQUENTIE

Met *Functie 08 05 Verplaatsen sequentie* kan u een sequentie van een bepaald plaatsnummer verplaatsen naar een ander plaatsnummer.

	Verplaatsen sequentie	-
	Verplaatsen van nr.:	
-	2: Luiden Begrafenis	+

- NI	2	3	r	n	r	٠
1.1	а	а			ι.	

-	3: Luiden Feestdag	+

1	2	З	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer			510			ОК				RET	DEL	

Alle tussenliggende sequenties schuiven dan 1 plaats op in de richting van de oorspronkelijke plaats. Dat gebeurt op dezelfde manier als het verschuiven van een stap van een sequentie of het verschuiven van een gebruikerstoets.

Vb.: Verplaats Sequentie nr. 11 naar Sequentie nr. 6

Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie			
5	6	7	8	9	10	11	12			
	t			\searrow	\searrow					
Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie			
5	11	6	7	8	9	10	12			

Vb.: Verplaats Sequentie nr. 7 naar Sequentie nr. 10

Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie			
5	6	7	8	9	10	11	12			
		\swarrow	\swarrow	Z	\rightarrow					
Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie	Sequentie			
5	6	8	9	10	7	11	12			

Opmerking: Als u sequenties verplaatst die al gebruikt zijn in eenmalige of permanente programma's, dan zal het APOLLO III-toestel die sequenties automatisch aanpassen in die programma's.

FUNCTIE 09 PLAYLISTS

Met APOLLO III kan u verschillende playlists (afspeellijsten) met melodieën definiëren. Deze playlists kunnen vervolgens gebruikt worden om meer variatie in de melodie-programmatie van automatische beiaarden te brengen en/of voor het afspelen van een volledige playlist als automatisch beiaardconcert.

Functie 09 01
Inhoud playlists
Functie 09 03
Eigenschappen melodiespeler A
Functie 09 05
Pauze tussen melodieën
Functie 09 07
Wissen playlist

Functie 09 02 Naam playlists

Functie 09 04 Eigenschappen melodiespeler B

Functie 09 06 Kopieer melodieën uit map -> playlist



Er zijn maximaal 100 playlists met elk maximaal 96 melodieën mogelijk. Een melodie moet niet telkens tot één enkele groep behoren, een melodie mag tot meerdere playlists of meerdere keren tot eenzelfde playlist behoren.

FUNCTIE 09 01 INHOUD PLAYLISTS

Met *Functie 09 01 Inhoud playlists* kan u de inhoud van de playlists instellen of aanpassen. U moet eerst de playlist kiezen die u wil instellen of aanpassen.

Inhou Ker	d playlist 1 stliedjes			Inhoud play Paasliedj	list 2 es		
Inhou Doo	d playlist 3 r het Jaar		Inhoud playlist 4 Vastenperiode				
Inhou	d playlist 5			Inhoud play	list 6		
Inhou	d playlist 7		Inhoud playlist 8				
Inhou	d playlist 9		Inhoud playlist 10				
Inhoud	l playlist 11			Inhoud playl	ist 12		
Vorig scherm	STDP	Vor mei	g nu		Volgend scherm		

U kan maximaal 96 melodieën toevoegen aan die playlist.



Wanneer APPOLLO III de melodieën in een playlist bekijkt, begint hij bij melodie 1 en gaat hij door tot hij bij een lege melodie komt. Als er achter die lege melodie van de playlist nog melodieën van de playlist zijn toegewezen, kan APOLLO III dat niet zien en behoren zij in principe niet tot de playlist. U kan handmatig in de gewenste volgorde melodieën toevoegen aan de playlist. Nadat u melodieën 1 tot 4 hebt toegevoegd, kan u gemakkelijk naar de volgende melodieën (5 tot 8 enz.) gaan door gebruik te maken van de '+' toets onderaan op het scherm.



U moet hiervoor niet terugkeren naar het vorige scherm.

Wanneer u die toetsen gebruikt, worden alle gewijzigde instellingen van dit scherm bewaard voor u naar het volgende scherm gaat.

Soms is het handig om direct een hele map te kopiëren naar een playlist. Hoe u dit doet, vindt u in deze handleiding onder *Functie 09 06 Melodieën uit map naar playlist kopiëren*.

FUNCTIE 09 02 NAAM PLAYLISTS

Met Functie 09 02 Naam playlists kan u een playlist een naam geven of de naam aanpassen.



Het is belangrijk om een playlist een naam te geven want zonder naam kan u die playlist niet gebruiken.

Naam playlist 3



а	z	e	r	t	у	u	i	i	C	D	þ)			
q	s	d	f	g	h	j	+	<		I	n	n			
w	x	с	v	b	n		AZ	ZE	1	!?	éς	ŗñ		◀	
An	nuleer		510			ок			-		3	-	F	RET	DEL

Eerst moet u de playlist kiezen en daarna kan u de naam ingeven of aanpassen.

FUNCTIE 09 03 EN 09 04 EIGENSCHAPPEN MELODIESPELER A EN B

Op verschillende locaties in APOLLO III kan u een melodie spelen uit '**Melodiespeler A**' of '**Melodiespeler B**'. Onderstaand voorbeeld toont een permanent melodieprogramma waarin tussen 08u01 en 22u01 elke uur een lied uit melodiespeler A wordt gespeeld. Door het gebruik van playlists, is het mogelijk om op een eenvoudige manier variatie in de gespeelde melodieën te brengen.

		Melodie van melodiespeler A											
-	1	+	-	Kee	r	+			- Be		egin	+	
	Uur vai	า	Uur	⁻ tot	 Minuten Second								
-	8	+	- 22	+		- 01		+	-		00	+	
Programma afhankelijk van volgende programmaschakelaars													
-	Schak	elaaro	nafhankel	ijk +		- So	hak	elaaro	naf	han	kelijk	+	
				Datum	specific	atie							
- Elke Dag + Nieuw Wijzig										en			
An	nuleer		STOP		ок		-	1	+	-			

Met *Functie 09 03 Eigenschappen melodiespeler A* en *Functie 09 04 Eigenschappen melodiespeler B* kan u een aangemaakte playlist inladen in een melodiespeler. Bij uitvoering van het bovenstaand programma zal APOLLO III controleren welke playlist in melodiespeler A gebruikt is en welk nummer in de playlist (Volgende te spelen melodie) aan de beurt is.

Eigenschappen melodiespeler A



1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer			STU			ОК				RET	DEL	

Gebruikt in melodiespeler

Hier kan u de playlist selecteren die wordt ingeladen in de melodiespeler.

<u>Volgende te spelen melodie</u>APOLLO III verhoogt het volgnummer van de melodie nadat een melodie gespeeld is. Deze parameter laat u toe om een andere melodie klaar te zetten.

Reset melodienr. om 01.07 u.

Hier bepaalt u of de actieve plaats om elke nacht om 01.07 u. automatisch op 1 wordt gezet (= 'Aan') of niet (= 'Uit'). U kan 2 verschillende melodiespelers (A en B) binnen APOLLO III gebruiken.

FUNCTIE 09 05 PAUZE TUSSEN MELODIEËN

Met *Functie 09 05 Pauze tussen melodieën* kan u instellen hoe lang APOLLO III moet wachten tussen het afspelen van 2 opeenvolgende melodieën uit dezelfde playlist.

Pauze tussen melodieën



1	2	3	}	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer			STO			ок				RET	DEL	

FUNCTIE 09 06 KOPIEER MELODIEËN UIT MAP NAAR PLAYLIST

Met *Functie 09 06 Kopieer melodieën uit map naar playlist* kan u op een eenvoudige manier alle liedjes uit een map in 1 keer kopiëren naar een playlist.



Annuleer	STP	ок	RET	

Hier moet u 2 parameters instellen: Naar playlist en Uit map.

Naar playlist

Eerst moet u de playlist kiezen waarin u de melodieën gaat kopiëren. Wanneer er al melodieën in de playlist zitten, voegt APOLLO III de melodieën één voor één toe <u>vanaf de eerste lege plaats</u>. Bij het kopiëren van een map in een playlist worden er dus nooit melodieën overschreven. Als er lege plaatsen zijn in de opeenvolging van de melodieën van die playlist, worden die opgevuld.

<u>Uit map</u>

Hier selecteert u de map met de melodieën die APOLLO III aan de playlist moet toevoegen. Wanneer deze map submappen heeft met melodieën, worden die melodieën <u>niet</u> toegevoegd. Enkel de bestanden die rechtstreeks in de geselecteerde map staan worden toegevoegd

)EL

FUNCTIE 09 07 WISSEN PLAYLIST

Met *Functie 09 07 Wissen playlist* kan u alle melodieën uit een playlist wissen. De naam van de playlist blijft echter bewaard.

Wissen playlist



1	2	3	}	4	5	6	7	8	5	9	0		◀	
An	nuleer			510			ОК				RET	DEL		

FUNCTIE 10 CONTINU-UITGANGEN

Met Functie 10 Continu-uitgangen kan u een naam geven aan een continu-uitgang.

Naam continu-uitgang 1 Verlichting Kapel	Naam continu-uitgang 2 Verwarming Kapel
Naam continu-uitgang 3 Verlichting Wijzerplaat	Naam continu-uitgang 4
Naam continu-uitgang 5	Naam continu-uitgang 6
Naam continu-uitgang 7	Naam continu-uitgang 8
Naam continu-uitgang 9	Naam continu-uitgang 10



Het is belangrijk om een continu-uitgang een naam te geven want zonder naam kan u geen relais koppelen aan die uitgang. Hoe u dat doet, vindt u in deze handleiding onder *Functie 16 Interfaces*. Met *Functie 01 05 Aanzetten continu-uitgang* kan u een continu-uitgang aan- of afzetten. Met *Functie 05 10 Permanente continuprogr.* kan u een continu-uitgang programmeren en eventueel afhankelijk maken van een programmaschakelaar.

FUNCTIE 11 VERWARMING

OPGEPAST : DEZE FUNCTIE IS NOG NIET VOLLEDIG GEIMPLEMENTEERD.

Met Functie 11 Verwarming kan u de naam en temperatuur van 5 verwarmingszones instellen.

Naam + temp. verwarming 1 Verwarming Kerk

Naam + temp. verwarming 3

Naam + temp. verwarming 5

Naam + temp. verwarming 2 Verwarming Kapel

Naam + temp. verwarming 4



U kan hier 6 parameters instellen: Naam verwarming,

Minimumtemperatuur, Maximumtemperatuur, K-waarde gebouw, Capaciteit verwarming en Max. voorinschakeltijd



Royal Eijsbouts

Naam verwarming

Pas als de verwarming een naam heeft, wordt die door APOLLO III herkend, kan die aangesloten worden op het toestel en gekoppeld worden aan een relais. Hoe u dat doet, vindt u in deze handleiding onder *Functie 16 Interfaces*.

Minimumtemperatuur

Hier kan u de gemiddelde temperatuur instellen als de verwarming is uitgeschakeld ('s nachts bv. 10 °C).

Maximumtemperatuur

Hier kan u de gemiddelde temperatuur instellen als de verwarming is ingeschakeld (tijdens vieringen bv 18°C).

K-waarde gebouw

Capaciteit Verwarming

Max. voorinschakeltijd

Als u op 'OK' drukt, worden de instellingen van de verwarming opgeslagen.

U kan een verwarming ook manueel inschakelen met *Functie 01 06 Aanzetten verwarming*. Met *Functie 05 12 Permanente verwarmingspr.* kan u een verwarming programmeren en eventueel afhankelijk maken van een programmaschakelaar.

FUNCTIE 12 PROGRAMMASCHAKELAARS

APOLLO III beschikt over maximaal 53 programmaschakelaars. Met *Functie 12 Programmaschakelaars* kan u elke programmaschakelaar een naam geven.

Naam + invloed progr.schak. 1	Naam + invloed progr.schak. 2
Automatisch Luiden	Automatische Uurslag
Naam + invloed progr.schak. 3	Naam + invloed progr.schak. 4
Normaal Luidprogramma	Feestdagprogramma
Naam + invloed progr.schak. 5	Naam + invloed progr.schak. 6
Blokkering alle luidprogramma's	Automatische Angelus
Naam + invloed progr.schak. 7	Naam + invloed progr.schak. 8
Autom. Rouw na Angelus	Autom. Rom. Rouw na Angelus
Naam + invloed progr.schak. 9	Naam + invloed progr.schak. 10
Naam + invloed progr.schak. 11	Naam + invloed progr.schak. 12
Vorig	/orig Volgend
scherm	nenu scherm

Tevens kan u tot 8 andere programmaschakelaars opgeven, die geblokkeerd worden op het moment dat de programmaschakelaar die u aan het definiëren bent, aangezet wordt.

progr	Naam Blokke ammaschakelaar 5:	ering a	lle l	uidpro	gramma's	Keyb	oard
	le programmaschak	elaars					
-	Automatisch Luiden	+		-	Automatische Uur	slag	+
-	Normaal Luidprogramma	+		-	Feestdagprogram	nma	+
-	Geen blokkering	+		-	Geen blokkerin	g	+
-	Geen blokkering	+		-	Geen blokkerin	g	+

Annuleer	STIP	ОК	-	5	+	RET	DEL
----------	------	----	---	---	---	-----	-----
U kan een programmaschakelaar zien als een soort schakelaar voor de door de technicus ingestelde programma's. Wanneer een programmaschakelaar af staat of geblokkeerd is, worden alle programma's die afhankelijk zijn van deze programmaschakelaar niet uitgevoerd.

Voorbeeld : Onderstaand programma wordt enkel (ELKE dag om 8u54) uitgevoerd wanneer de programmaschakelaars "Automatisch Luiden" en "Normaal Luidprogramma" beiden actief zijn.



Permanente programma's kunnen afhankelijk ziin van 1 programmaschakelaar, 2 programmaschakelaar (zoals bovenstaand voorbeeld) of geen enkele programmaschakelaar (wat betekent dat het programma op geen enkele manier gedeactiveerd kan worden).

Ook de *Uurslag, angelus,rouw na angelus en rom. Rouw na angelus* kunnen afhankelijk gemaakt worden van programmaschakelaars waaraan u vooraf een naam gaf.

Met Functie 01 07 Aanzetten programmaschakelaar kan u een programmaschakelaar aanzetten (zie Functie 01 Uitvoeringen).

Bij het gebruik van programmaschakelaars is het nodig om deze programmaschakelaars in het gebruikersmenu te plaatsen zodat de gebruiker deze aan- en uit kan schakelen.



Dit doet u met Functie 03 Gebruikerstoetsen.

FUNCTIE 13 HAMERS

Met Functie 13 Hamers kan u enkele instellingen doen voor de hamers.

Functie 1:Ham	13 001 er C0			Functie 13 2:Hamer (002 Cis0
Functie 3:Ham	13 003 er D0			Functie 13 4:Hamer [004 Dis0
Functie 5:Ham	13 005 er E0			Functie 13 6:Hamer	006 F0
Functie 7:Hame	13 007 er Fis0			Functie 13 8:Hamer	008 G0
Functie 9:Hame	13 009 er Gis0			Functie 13 10:Hamer	010 A0
Functie 11:Ham	13 011 er Ais0			Functie 13 12:Hamer	012 B0
Vorig scherm	STP	Vorig men	g u		Volgend scherm

U moet voor elke hamer steeds 3 parameters instellen: Minimumimpuls, Maximumimpuls en Vertragingstijd.



49:Hamer C4

Minimumimpul

Hier bepaalt u in honderdsten van een seconde de minimumtijd van de impuls waarmee de hamer aangestuurd wordt. Elke te korte noot (in bijvoorbeeld een ingeladen MIDI-file) wordt verlengd tot de minimumwaarde. Hierdoor vermijdt u dat te korte impulsen resulteren in gemiste slagen. U kan een getal ingeven tussen 0 en 9999.

Maximumimpuls

Hier bepaalt u in honderdsten van een seconde de maximumtijd van de impuls waarmee de hamer aangestuurd wordt . Elke te lange noot (in bijvoorbeeld een ingeladen MIDI-file) wordt ingekort tot de maximumwaarde. Hierdoor vermijdt u dat te lange impulsen de hamerspoel kan beschadigen. U kan een getal ingeven tussen 0 en 9999.

Vertragingstijd

Hier bepaalt u in honderdsten van een seconde de tijd tussen het signaal van de gebruiker aan APOLLO III om de hamer te slaan en de impuls die APOLLO III verstuurt naar de hamer om effectief te slaan. Bij grote hamers is de tijd tussen de start van de impuls en het effectieve slaan op de klok, en dus ook het geluid, soms langer. Door aan de hamers van kleine klokken, die snel reageren, een grotere vertragingstijd toe te kennen, kan de traagheid van hamers van grote klokken gecompenseerd worden. Bij het gelijktijdig aanslaan van grote en kleine klokken, slaan de hamers op hetzelfde ogenblik tegen de klokken. U kan een getal ingeven tussen 0 en 9999.

U kan bovenstaande instellingen testen door op de toets 'Test hamer' te drukken. U kan de hamer samen met om het even welke andere hamer testen. Met de toetsen – en + of met het toetsenbord onderaan kan u die hamer kiezen. Als u twee hamers samen test, worden de signalen voor beide hamers gelijktijdig gegeven. Op die manier kan u testen met hoeveel vertraging beide hamers slaan. Bij deze testmethode wordt er telkens rekening gehouden met de maximumimpulsduur.

Het testen van de hamers doet u het best als volgt:

- Laat de grootste en kleinste hamer tegelijk slaan. Verhoog de vertragingstijd van de kleinste hamer tot beide slagen tegelijk klinken. In bovenstaand voorbeeld wordt op de kleinste hamer (49: Hamer C4) een vertragingstijd van 0.08s toegepast (waardoor hij samen klinkt met de grootste hamer (30: Hamer F2).
- Doe hetzelfde voor de 2e kleinste hamer. Test die samen met de grootste hamer. Verhoog de vertragingstijd van de 2e kleinste hamer tot beide slagen tegelijk klinken.
- Herhaal de werkwijze voor alle andere hamers.

FUNCTIE 14 SPECIALE UITGANGEN

Met *Functie 14 Speciale uitgangen* kan u instellingen doen van enkele speciale uitgangen.

Hoofdrelais - galmgat / mp3

Digital bell sound Geen verbinding

Movotron / Chronos terminal

Schemerschakelaar

MIDI
Geen verbinding
Aanslaggevoelige hamers Geen verbinding
DTMF-modem

Vorig menu

HOOFDRELAIS-GALMGAT / MP3

Met *Hoofdrelais-galmgat / mp3* kan u de instellingen doen van het hoofdrelais, het galmgat of de mp3-versterker.



Wanneer u bij *Functie 16 Interfaces* een relais hebt toegekend aan 'Hoofdrelais / galmgat' of aan 'Mp3-versterker', geeft dat relais het signaal voor het aanzetten van het hoofdrelais, de versterker of het openstaan van het galmgat. Wanneer u vertragingstijd instelt voor een hoofdrelais, versterker of galmgat zonder er een relais aan toe te kennen, houdt APOLLO III geen rekening met die vertragingstijd.

Het hoofdrelais en de versterker moeten enkele seconden voor het spelen van het klokkengelui opgezet worden. Het galmgat moet enkele seconden voordat de klokken beginnen spelen opengaan. Daar houdt APOLLO III rekening mee.

Als bijvoorbeeld is ingesteld dat het 10 seconden duurt voor het galmgat is geopend, dan opent APOLLO III bij een programma dat op een bepaald moment de klokken laat luiden 10 seconden voor het luiden van de klokken reeds het galmgat. Het luiden van de klokken begint bijgevolg op het geprogrammeerde tijdstip met een open galmgat.

Indien manueel een melodie of luidklokken worden gestart, opent APOLLO III eerst het galmgat en starten de klokken pas na 10 seconden . Als u het galmgat instelt zonder er een relais aan toe te wijzen, start de luiden of de melodie onmiddellijk.

Na het luiden of spelen van een melodie wacht APOLLO III altijd 30 seconden vooraleer hij het galmgat sluit. Bij luidklokken start deze 30 seconden nadat de laatste klok is uitgeluid (en zich in het "uitzwieren" regime bevindt).

Bij functie *Hoofdrelais / galmgat / mp3*, moet u 3 parameters instellen: **Vertragingstijd hoofdrelais / galmgat**, **Versterker voor mp3-bestanden** en **Vertragingstijd mp3-versterker**.

Vertragingstijd hoofdrelais / galmgat:

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan moet u hier aangeven hoeveel seconden het duurt vooraleer het galmgat is geopend of hoeveel seconden het duurt vooraleer het hoofdrelais speelklaar is.

Versterker voor mp3-bestanden:

Met de toetsen – en + moet u hier aangeven welke versterker of galmgat u wil gebruiken voor mp3bestanden<u>Vertragingstijd mp3-versterker:</u>

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan moet u hier aangeven hoeveel seconden het duurt vooraleer de mp3-versterker speelklaar is. Als u geen mp3-bestanden wilt afspelen of als u hoofdrelais koos voor het afspelen van mp3-bestanden, heeft deze parameter geen invloed.

Door op '**OK**' te drukken, worden de instellingen van het hoofdrelais, de versterker en het galmgat opgeslagen.

MIDI

OPGELET: MIDI is een optie en is mogelijk niet beschikbaar in uw toestel.

Met de functie *MIDI* kan u een MIDI-ingang of -uitgang instellen.

Als u een MIDI hebt aangesloten via een USB-poort en de optie MIDI is beschikbaar op uw toestel, ziet u 'MIDI gedetecteerd' onder MIDI op het scherm van de speciale uitgangen.

MIDI MIDI gedetecteerd

Indien de optie MIDI niet beschikbaar is op uw toestel en u toch een MIDI keyboard installeert verschijnt de melding "OPTIE NIET GEÏNSTALLEERD"

Bij functie *MIDI* moet u 6 parameters instellen: **Toestand MIDI OUT**, **Transpositie MIDI IN in halve noten**, **Transpositie MIDI OUT in halve noten**, **Comprimeer naar min. velocity**, **Comprimeer naar max. velocity** en **Noten**.

		Toesta	ind MIE	DI OUT:	-		Aan		+			
Trans in	spos. M i halve	DI OUT noten:	-	0		F						
Comp	orimee	r naar	min. ve	elocity:	-		64		+			
Comp	rimeer	naar r	nax. ve	elocity:	-	127 +						
-			MIDI O	UT spe	en zon	der haı	mer			+		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	►
Annuleer						ОК					RET	DEL

Toestand MIDI OUT:

Met de toetsen – en + kan u hier de MIDI aan- of uitzetten. Wanneer er een MIDI-toestel is aangesloten, maar de toestand staat op 'Uit', speelt het MIDI-toestel niet.

Transpositie MIDI IN in halve noten:

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan, kan u hier aangeven hoeveel halve noten het **inkomend** signaal getransponeerd wordt vooraleer APOLLO III dat signaal interpreteert. Zo kan u ervoor zorgen dat u steeds in het midden van het klavier speelt.

Transpositie MIDI OUT in halve noten:

Met de toetsen – en + , of met het cijfertoetsenbord onderaan, kan u hier aangeven hoeveel halve noten het signaal getransponeerd wordt vooraleer APOLLO III dat signaal verzendt over de MIDIuitgang.

Comprimeer naar min. velocity:

Minimum velocity is de minimale aanslagsterkte (velocity) waarmee APOLLO III via MIDI de tonen afspeelt. Bij de instelling 'Onveranderd' wijzigt APOLLO III niets aan de aanslagsterkte die in de MIDImelodie gecodeerd werd.

Comprimeer naar max. velocity:

Maximum velocity is de maximale aanslagsterkte (velocity) waarmee APOLLO III via MIDI de tonen afspeelt. Bij de instelling 'Onveranderd' heeft deze parameter geen invloed. Het comprimeren gebeurt lineair waarbij de originele MIDI-waarden (van 0 tot 127) worden omgezet naar de waarden van 'Minimum velocity' tot 'Maximum velocity'.



Noten:

Met de toetsen – en + kan u hier kiezen tussen 'MIDI OUT speelt alle noten' of 'MIDI speelt enkel noten zonder hamer'. Deze parameter is enkel van toepassing voor het uitgaand signaal. Wanneer u kiest voor 'MIDI OUT speelt alle noten', worden alle noten via de MIDI OUT doorgestuurd en afgespeeld. Wanneer u kiest voor 'MIDI speelt enkel noten zonder hamer', worden enkel de noten via de MIDI OUT doorgestuurd waarvan er geen hamer is aangesloten op APOLLO III. Op die manier kan de MIDI-uitgang bijvoorbeeld gebruikt worden als ondersteuning van een beiaard. Wanneer u een melodie afspeelt op APOLLO III met noten die niet gespeeld kunnen worden met de beiaard, worden die noten via de MIDI-uitgang afgespeeld op een extern toestel.

Door op 'OK' te drukken, worden de instellingen opgeslagen.

DIGITAL BELL SOUND

OPGELET: Digital bell sound is een optie en is mogelijk niet beschikbaar in uw toestel.

Met de functie *Digital bell sound* kan u instellingen doen voor de (optionele) ingebouwde digitale klokkensynthesizer aan de rechterkant van APOLLO III. Wanneer die optie aanwezig is, ziet u 'Digital bell sound gedetecteerd' onder Digital bell sound op het scherm van de speciale uitgangen. Bij deze functie moet u 5 parameters instellen: **Toestand digital bell sound**, **Transpositie OUT in halve noten**, **Comprimeer naar min. velocity, Comprimeer naar max. velocity** en **Noten**.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer		STR			ок				-	RET	DEL

Toestand digital bell sound:

Met de toetsen – en + kan u hier de digital bell sound aan- of uitzetten. Wanneer er een digital bell sound is aangesloten, maar de toestand staat op 'Uit', speelt de digital bell sound niet.

Transpositie OUT in halve noten:

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan, kan u hier aangeven hoeveel halve noten het signaal getransponeerd wordt vooraleer APOLLO III dat signaal verzendt over de digitalbellsound-uitgang.

Comprimeer naar min. velocity:

Minimum velocity is de minimale aanslagsterkte waarmee de digital bell sound de tonen afspeelt. Bij de instelling 'Onveranderd', wijzigt APOLLO III niets aan de aanslagsterkte van de opgenomen klokslag.

Comprimeer naar max. velocity:

Maximum velocity is de maximale aanslagsterkte waarmee de digital bell sound de tonen afspeelt. Bij de instelling 'Onveranderd' heeft deze parameter geen invloed. Het comprimeren gebeurt lineair waarbij de waarden van de originele MIDI-velocities (van 0 tot 127) worden omgezet naar de waarden van 'Minimum velocity' tot 'Maximum velocity', net zoals bij de MIDI-uitgang (zie hierboven)

Noten:

Met de toetsen – en + kan u hier kiezen tussen 'Digital bell sound speelt alle noten' of 'Digital bell sound speelt enkel noten zonder hamer'. Noten zonder hamer zijn de noten waarvoor er geen hameruitgang voor een bronzen klok gedefinieerd werd. Wanneer u kiest voor 'Digital bell sound speelt alle noten', worden alle noten doorgestuurd en afgespeeld. Wanneer u kiest voor 'Digital bell sound speelt enkel noten zonder hamer', worden enkel de noten doorgestuurd waarvan er geen hamer is aangesloten op APOLLO III. Op die manier kan de digital bell sound bijvoorbeeld gebruikt worden als ondersteuning van een installatie met enkele echtebronzen klokken. Wanneer u een melodie afspeelt op APOLLO III met noten die niet gespeeld kunnen worden met de beiaard, worden die noten via de digital bell sound afgespeeld op een extern toestel.

AANSLAGGEVOELIGE HAMERS

Met de functie *Aanslaggevoelige hamers* kan u instellingen doen voor de aanslaggevoelige hamers. Aanslaggevoelige hamers werken als een interface. Wanneer u een controller met aanslaggevoelige hamers aansluit op APOLLO III herkent hij die. De melding 'Geen verbinding' verdwijnt en in de plaats komt het aantal aanslaggevoelige hamers die zijn aangesloten en de laagste en hoogste noot van de aangesloten klokken. U moet hier 4 parameters instellen: **Toestand aanslaggevoelige hamers**, **Transpositie OUT in halve noten**, **Comprimeer naar min. velocity** en **Comprimeer naar max. velocity**.



Aanslaggevoelige hamers

Toestand aanslaggevoelige hamers:

Met de toetsen – en + kan u hier de aanslaggevoelige hamers aan- of uitzetten. Wanneer er aanslaggevoelige hamers zijn aangesloten, maar de toestand staat op 'Uit', spelen de aanslaggevoelige hamers niet.

Transpositie OUT in halve noten:

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan, kan u hier aangeven hoeveel halve noten het signaal getransponeerd wordt vooraleer APOLLO III dat signaal verzendt naar de aanslaggevoelige hamers.

Comprimeer naar min. velocity:

Minimum velocity is de minimale aanslagsterkte waarmee de hamers de tonen afspelen. Bij de instelling 'Onveranderd', heeft deze parameter geen invloed en worden de noten afgespeeld zoals ze zijn opgenomen in de originele melodie.

Comprimeer naar max. velocity:

Maximum velocity is de maximale aanslagsterkte waarmee de hamers de tonen afspelen. Bij de instelling 'Onveranderd' heeft deze parameter geen invloed. Het comprimeren gebeurt lineair waarbij de waarden van de originele MIDI-velocities (van 0 tot 127) worden omgezet naar de waarden van 'Minimum velocity' tot 'Maximum velocity', net als bij de MIDI-uitgang (zie hierboven)

MOVOTRON / CHRONOS TERMINAL

Met de functie *Movotron / Chronos terminal* kan u een aan APOLLO III extern aangesloten Movotron of Chronos toestel bedienen.

С	hronos	m 2	.6
ON	<-	->	DEL
Λ	7	8	9
V	4	5	6
-	1	2	3
*		0	EXE



Annuleer STIP OK			_	
	Annuleer	STOP	ОК	

FUNCTIE 14 06 DTMF-MODEM

DTMF-functie: DTMF staat voor Dual Tone Multi-Frequency en is een standaard in telefonie die ervoor zorgt dat de toetsen op de telefoon vertaald worden in een pieptoon. Die toon kan door de APOLLO III-DTMF-interface geïnterpreteerd worden om te weten welke toets de gebruiker gedrukt heeft. Op die manier kan de eindklant via zijn eigen gsm of vast telefoontoestel tot 100 (door de installateur geprogrammeerde) uitvoeringen vanop afstand starten.

De werking van de DTMF-modeminterface wordt beschreven in de betreffende handleiding.

Met *Functie 14 06 DTMF-modem* kan u de nodige instellingen doen om de DTMF-modeminterface met APOLLO III te laten samenwerken.

DTMF-modem

Pincode voor simkaart:	-	9082	+
Toestand toegangscode:	-	Aan	+
Toegangscode:	-	1865	+

1	2	3	4	5	6	7	8		9	0		
An	nuleer		510			ок				RET	DEL	

Hier moet u 3 parameters instellen: **Pincode voor simkaart, Toestand toegangscode** en **Toegangscode**.

Pincode voor simkaart

Hier moet u de pincode ingeven van de simkaart die u in de modem hebt gestoken. Let erop dat u de correcte code ingeeft <u>vooraleer</u> u de DTMF-modeminterface inschakelt, want bij een foutief ingevulde code wordt de simkaart geblokkeerd! Deze code is niet belangrijk bij gebruik van DTMF met DECT telefoon.

Toestand toegangscode

Hier beslist u of er bij het bellen naar het APOLLO III-toestel een code wordt gevraagd vooraleer commando's worden uitgevoerd. Bij de instelling 'Aan' wordt de toegangscode gevraagd.

Toegangscode

Als u hierboven 'Aan' instelde, moet u hier de toegangscode tussen 0 en 9999 ingeven die gevraagd wordt bij het bellen naar APOLLO III. Bij de instelling 'Uit' heeft deze parameter geen invloed.

De DTMF-modem werkt als een gewone interface waarvan u het adres moet aangeven met de adresdraaitoets. APOLLO III herkent deze modem dan als een gewone interface met 0 uitgangen en 100 ingangen. Hoe u die interface kan definiëren, vindt u in deze handleiding onder *Functie 16 Interfaces*. Die 100 ingangen zijn de 100 acties die u kan oproepen wanneer u belt naar APOLLO III.

WERKING VAN HET SYSTEEM

Na installatie van de DTMF-modeminterface, kan u met uw eigen gsm of vaste telefoon (of via de zender van de DECT telefoon in geval het een DTMF interface voor DECT betreft) de 100 ingestelde acties starten.

U moet daarvoor naar het telefoonnummer van de modem (of het DECT telefoontoestel in gesprekstoestand schakelen) bellen. Wanneer in *Functie 14 06 DTMF- modem* de parameter 'Toestand toegangscode' op 'Aan' staat, wordt die code gevraagd door korte snelle piepjes (5 piepjes per seconde) in de telefoonhoorn. Geef de juiste toegangscode in.

Wanneer u de juiste code ingegeven hebt, worden de korte snelle piepjes trage piepjes (1 piepje per seconde). Dat signaal hoort u ook wanneer u belt en er geen code wordt gevraagd.

Nu kan u door middel van de 10 telefoontoetsen de verschillende uitvoeringen starten. Dit doet u door 2 cijfers af te sluiten met een hekje #. Via 01# tot en met 99# voert u ingangen 1 tot 99 uit en door het ingeven van 00# voert u ingang 100 uit.

FUNCTIE 14 07 SCHEMERSCHAKELAAR

De optie "Schemerschakelaar" laat toe een uitgang op een interface te programmeren als "Schemerschakelaar". . De optie kan gebruikt worden om de kerkverlichting automatisch AAN/UIT te schakelen volgens de voorop ingestelde schemering.



Hier moet u 4 parameters instellen: Breedtegraad, Lengtegraad, Actief vanaf en Onderbroken van ... tot.

Breedtegraad

Hier moet u de breedtegraad opgeven van de locatie waarop de Apollo III geïnstalleerd wordt.

Lengtegraad

Hier moet u de breedtegraad opgeven van de locatie waarop de Apollo III geïnstalleerd wordt.

Actief vanaf

Hier stelt u in volgens welke schemering u de functie wil gebruiken. De periode van welk uur 's avonds tot welk uur 's ochtends de schemering zal actief zijn, wordt voor de actieve datum aangeduid.

De schemering kan ingesteld worden vanaf "ZONSONDERGANG TEM ZONSOPGANG" (langste schemerperiode) tot "ZONSONDERGANG – 18%" dewelke de kortste schemerperiode is.

Zonsondergang = het moment dat de hele zonnecirkel niet meer te zien is

Zonsopgang = het moment dat het eerste stukje zon te zien is

Tussen dat de zon helemaal onder is gegaan en dat het donker is, zit nog wat tijd. Dit heet de schemering.

Tijdens de schemering is de zonsondergang al geweest maar is de hemel nog verlicht. De schemering heeft meerdere momenten en kan op meerdere geografische plekken langer of korter duren.



Burgerlijke schemering (civil dusk) is wanneer het middelpunt van de zon < 6° onder de horizon staat. Het menselijk oog is in staat zonder inspanning gedrukt schrift te lezen. Doelen kunnen worden waargenomen, richten is mogelijk en er zijn weinig of geen belemmeringen voor militaire operaties.

Zeevaartkundige/nautische schemering (nautical dusk) wanneer het middelpunt van de zon tussen de 6° tot 12° onder de horizon bevindt. Omtrekken van objecten die boven de horizon uitsteken kunnen worden waargenomen. De horizon is duidelijk zichtbaar. Bewegende voorwerpen kunnen op ca. 300 meter worden waargenomen. Navigatiesterren zijn zichtbaar.

Astronomische schemering (astronomical dusk) als het middelpunt van de zon 12° tot 18° onder de horizon staat. Visuele waarneming is niet mogelijk. Het verschil tussen astronomische schemering en volledige duisternis is slechts aan te geven in de waarnemingsmogelijkheid van bepaalde sterren.

Onderbroken van ... tot

Deze parameters kunnen gebruikt worden om de automatische schemerschakelaar te onderbreken tijdens het donkerste gedeelte van de nacht.

Bijvoorbeeld :

In onderstaand voorbeeld is de berekende schemering actief van 16u54 's nachts tem 7u54 's ochtends. Door een onderbreking in te stellen van 22 tot 6 uur, zal de schermerschakelaar aanschakelen om 16:54 tem 22:00 en van 06:00 tem 07:54.



Functie 15 Uurwerken

Met *Functie 15 Uurwerken* kan u 4 verschillende externe nevenuurwerken aansluiten op APOLLO III. Die uurwerken kunnen allemaal een verschillende tijd, drijfwerk, impuls, interval en impulsduur hebben.



FUNCTIE 15 01 - 03 - 05 - 07 WIJZERSTAND NEVENUURWERK 1 - 2 - 3 - 4

Met *Functie 15 0x Wijzerstand nevenuurwerk x* kan u de tijd van een nevenuurwerk dat fout staat, opnieuw gelijkstellen met de tijd van de interne klok van APOLLO III.

Wijzerstand nevenuurwerk 1



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer		510			ОК				RET	DEL	

U kan de uren en de minuten ingeven met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan.

Wanneer u in deze functie komt, valt het nevenuurwerk (torenuurwerk) stil. U kan dan buiten kijken welke tijd het nevenuurwerk aanduidt en die tijd overnemen in deze functie. Als u op OK drukt en dit scherm verlaat, wordt het nevenuurwerk gelijkgesteld met het interne uur.

Als u op '**Annuleer**' drukt, keert u terug naar het menu uurwerken en loopt de tijd van het nevenuurwerk gewoon door.

FUNCTIE 15 02 - 04 - 06 - 08 SOORT NEVENUURWERK 1 - 2 - 3 - 4

Met *Functie 15 0x Soort nevenuurwerk x* kan u 4 parameters instellen: **Soort drijfwerk**, **Type uurwerk**, **Soort impuls** en **Duurtijd impuls**.



Soort nevenuurwerk 1

Soort drijfwerk

Met de toetsen – en + kan u instellen welk soort drijfwerk het nevenuurwerk aandrijft: **3 draads**, **4 draads**, **2 draads**, **Synchroon** en **Synchroon**, **inloop 10x**.

Type uurwerk

Met de toetsen – en + kan u het type uurwerk instellen: **12 uurs** of **24 uurs + datum**.

Soort impuls

Met de toetsten – en + kan u kiezen voor een **Minuutimpuls** of een **1/2 minuutimpuls**.

Duurtijd impuls

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan kan u de lengte in seconden bepalen van een impuls.

Met Functie 15 09 Intern uurwerk: tijd en datum kan u de tijd en de datum van APOLLO III aanpassen.

Uur Minuten II + 59 + Dag Maand Jaar 21 + 8 + 15 +



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0			
An	nuleer		STO			ОК				RET	DEL	

Met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan kan u het uur, de minuut, de dag, de maand en het jaar instellen.

Als u op '**OK**' drukt, worden uw instellingen opgeslagen en keert u terug naar het menu uurwerken. Als u op '**Annuleer**' drukt, keert u terug naar het menu uurwerken en loopt de tijd van het uurwerk gewoon door.

FUNCTIE 15 10 INTERN UURWERK: INSTELLINGEN

Met *Functie 15 10 Intern uurwerk: instellingen* kan u de instellingen van het interne uurwerk aanpassen. U moet hier 3 parameters instellen: **Tijdzone (zomer/winter)**, **Kalibratie kwarts** en **Weergave datum + tijd**.



Intern uurwerk: instellingen

Tijdzone (zomer/winter):

Hier moet u instellen in welke tijdzone APOLLO III zich bevindt. De tijdzone is niet alleen belangrijk voor het uur. Ze bepaalt ook wanneer de schemerschakelaar (optie) aan of af staat en de zomer- en wintertijd bij de datumspecificatie.

Kalibratie kwarts:

Wanneer u merkt dat het interne uurwerk van APOLLO III niet via een externe radio- of satellietontvanger gesynchroniseerd wordt, kan u hier het kwartskristal kalibreren. U kan instellen hoeveel seconden per maand APOLLO III moet versnellen (positief getal) of moet vertragen (negatief getal).

Weergave datum + tijd:

Hier kan u kiezen op welke manier de datum en het uur weergegeven worden op APOLLO III.

Europees	09:15:18 maandag 25 augustus 2014
Amerikaans	09:15:18 AM maandag augustus 25 2014
Japans	09:15:18 AM maandag 2014 augustus 25

Door op '**OK**' te drukken, worden de instellingen opgeslagen.

FUNCTIE 15 11 RADIOSYNCHRONISATIE

OPGELET: radiosynchronisatie is een optie. U hebt hiervoor extra hardware nodig.

De radiosynchronisatie (DCF, MSF, gps) gebeurt bij normale werking (zonder spanningsonderbrekingen) tussen 03.00 en 05.00 u. 's nachts. Als de synchronisatie heeft plaatsgevonden, is er een groene stip linksboven op het hoofdscherm naast een antennesymbool continu zichtbaar.



09:44:04 dinsdag 8 september

Wanneer u op de installatie aankomt en u ziet de groene stip, dan weet u dat het toestel tijdens de vorige nacht gesynchroniseerd werd.

Wanneer u wil controleren hoe het toestel synchroniseert, kan u naar *Functie 15 11* gaan. Daar kan u zien wanneer er voor het laatst gesynchroniseerd werd. U kan daar ook kiezen om het synchroniseren direct opnieuw te proberen.

Tijdens de synchronisatie wordt weergegeven of de antenne gedetecteerd wordt of niet. Indien de antenne gedetecteerd is begint de antenne gegevens in te lezen. Het duurt 2 opeenvolgende minuten alvorens de ontvangen tijd wordt geaccepteerd en verwerkt.

DCF-ontvanger, ingelezen minuut: 1, seconde: 49



۲

Bij slechte ontvangst kan het gebeuren dat de timer meermaals vanaf "minuut : 0 seconde : 1" herstart.

Bij volledige synchronisatie verschijnt de melding DCF gesynchroniseerd en het aantal seconden dat gecorrigeerd werd.

Radiosynchronisatie

0 +Radio-offset: seconden Opnieuw synchroniseren 2 7 1 3 5 6 8 4 9 0 Annuleer STNF OK RET DEL

2015-09-08; 10:19:59; DCF gesynchroniseerd; correctie: 1 seconden

Wanneer het APOLLO III-toestel bezig is met het decoderen van de synchronisatiesignalen van de ontvanger, knippert de groene stip. De groene stip brandt afwisselend met de led op de antenne. De stip op het toestel is dus niet groen wanneer de led op de antenne brandt en omgekeerd. De synchronisatie gebeurt steeds op seconde nul. Na de synchronisatie, is de groene stip op het toestel continu zichtbaar. Wanneer er nog steeds geen synchronisatie is om 5 uur 's morgens, is de stip niet zichtbaar tot het toestel opnieuw probeert te synchroniseren.

Voor een goede ontvangst moet de antenne op een voldoende afstand (80 à 150 cm) van het APOLLO III-toestel, van andere toestellen (bijv. fluorescentielampen) of van signaalvoerende kabels die storend kunnen zijn verwijderd zijn.

De radio-offset geeft aan hoeveel de tijd van de synchronisatiebron verschilt van de lokale tijd. Wanneer het APOLLO III-toestel zich in een andere tijdzone dan de tijdcodezender bevindt (bv. u heeft een DCF-ontvanger in Engeland), kan u hier aangeven hoeveel de ontvangen tijd verschilt van de lokale tijd.

FUNCTIE 15 12 NTP-SERVER

OPGELET: NTP-synchronisatie (Networdk Time Protocol) is een optie en is mogelijk niet beschikbaar in uw toestel.



Met deze optie is het mogelijk om het interne uurwerk van APOLLO III te synchroniseren met maximaal 3 NTP-servers.

		_			NTF	-serve	r					
NTF	NTP-server 1:											
NTF	NTP-server 2:											
NTF	NTP-server 3:											
а	z	e	r	t	У	u	i	о	р			
q	s	d	f	g	h	j	k	I	m			
w	x	с	v	b	n		AZE	1!?	éçñ			
Annuleer 500						ок					RET	DEL

Wanneer u een of meer geldige servers heeft ingegeven en daarna op OK drukt (ook wanneer u niets heeft gewijzigd), (her)begint de synchronisatie. Dat kan tot 20 minuten duren!

Wanneer u op de toets Annuleer drukt (bv. omdat u enkel wilde verifiëren welke servers er ingevuld zijn) wordt het synchronisatieproces niet herstart.

FUNCTIE 16 INTERFACES

Met *Functie 16 Interfaces* hebt u toegang tot alle interfaces die aangesloten zijn op APOLLO III. Via die interfaces hebt u ook toegang tot alle relais.

U kan 10 interfaces aansluiten op APOLLO III. De eerste interface zit al in APOLLO III zelf.

Elke interface heeft een adres tussen 0 en 9. Wanneer u een interface met een bepaald adres aansluit op APOLLO III, ziet u in het interfacemenu onder de interface met het overeenkomstig nummer niet meer 'Geen verbinding' staan maar 'Uitgangen: xx, ingangen: xx'. Elke interface heeft maximaal 125 uitgangen en 100 ingangen.

Interface 1	Interface 2
Uitgangen: 10, ingangen: 0	Geen verbinding
Interface 3	Interface 4
Geen verbinding	Geen verbinding
Interface 5	Interface 6
Geen verbinding	Geen verbinding
Interface 7	Interface 8
Geen verbinding	Geen verbinding
Interface 9	Interface 10
Geen verbinding	Geen verbinding
Toestand klokkenuitgangen Aan	
STOP V	orig
n	nenu

INTERFACE

Met de functies *Interface 1* tot en met *Interface 10* kan u de functies van de uitgangen en de ingangen die aangesloten zijn op die interface bepalen. Bij elke interface kan u kiezen tussen de uitgangen (relais) en de ingangen van die interface.

Uitgangen interface 1 Max: 10 def: 10 actief: 10	Functie 16 01 02 Ingangen interface 1



UITGANGEN INTERFACE X

Wanneer u zich in het interfacemenu bevindt van een bepaalde interface, ziet u onder 'Uitgangen interface x' 'max: xx def: xx actief: xx' staan. Wanneer u zich bevindt in het interfacemenu van een interface zonder verbinding staat hier: 'max: 0 def: 0 actief: 0'. Max, def en actief hebben een verschillende betekenis.

Max:

Max is het maximaal aantal relais dat gebruikt kan worden bij deze interface. Het getal achter max is het aantal uitgangen dat die APOLLO III-interface precies ter beschikking heeft.

Bij een APOLLO II-interfaceconvertor is dat getal altijd het maximaal aantal van 96 relais. Het precieze aantal relais dat de APOLLO II-interface ter beschikking heeft wordt niet weergegeven omdat de APOLLO II-bus er niet op voorzien is om die informatie op te vragen.

Def:

Def is het aantal relais dat op deze interface gedefinieerd is. Op elke interface kunnen 125 uitgangen gedefinieerd worden. Zelfs als er een interface is aangesloten met 20 uitgangen (max: 20), kan u op APOLLO III 125 uitgangen definiëren voor die interface. Tijdens het definiëren is het dus niet noodzakelijk dat alle interfaces op voorhand zijn aangesloten. U kan de uitgangen zelfs programmeren zonder aangesloten interface. Zo kan u bijvoorbeeld een configuratie maken om die achteraf in te

laden in een ander toestel. U kan een toestel dus thuis programmeren en de back-up doorsturen naar het toestel bij uw klant.

Actief:

Actief is het maximaal aantal ingestelde uitgangen dat aangestuurd kan worden door APOLLO III. Dat getal is dus kleiner dan of gelijk aan het getal achter 'def' en is onafhankelijk van de aangesloten hardware. Het geeft enkel informatie over de mogelijkheden van de software.

Wanneer u drukt op 'Uitgangen interface x' 'max: xx def: xx actief: xx', krijgt u toegang tot de 125 uitgangen.

Functie Uitga	e 16 01 01 01 angen 1->5			Functie 16 0 Uitgangen 6	1 01 02 5->10
Functie Uitgar	e 16 01 01 03 ngen 11->15			Functie 16 0 Uitgangen 1	1 01 04 6->20
Functie Uitga	e 16 01 01 05 ngen 21->25			Functie 16 0 Uitgangen 2	1 01 06 6->30
Functie Uitga	e 16 01 01 07 ngen 31->35			Functie 16 0 Uitgangen 3	1 01 08 6->40
Functie Uitga	e 16 01 01 09 ngen 41->45			Functie 16 0 Uitgangen 4	1 01 10 6->50
Functie Uitga	e 16 01 01 11 ngen 51->55		Functie 16 01 01 12 Uitgangen 56->60		
Vorig scherm	STOP	V	orig nenu		Volgend scherm

Met de toetsen 'Vorig scherm' en 'Volgend scherm' links en rechts onderaan hebt u toegang tot de toetsen 'Functie 16 xx 01 01 Uitgangen 1->5' tot 'Functie 16 xx 01 25 Uitgangen 121->125'. Als u op een van de Functie 16 xx 01 01 Uitgangen 1->5' tot 'Functie 16 xx 01 25 Uitgangen 121->125'. toetsen drukt, kan u met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan de 5 uitgangen in kwestie definiëren.

Uitgang 1:	-	Luiden 1	+	
Uitgang 2:	-	Luiden 2	+	
Uitgang 3:	-	1:Hamer C0	+	
Uitgang 4:	-	2:Hamer Cis0	+	
Uitgang 5:	-	3:Hamer D0	+	

1	2	3	4	5	6	7	8	3	ç	9	0			◀	
An	nuleer		510			ок			-	-	L	4	F	RET	DEL

U hebt de keuze tussen de volgende mogelijkheden:

Luiden 1-20	De uitgang wordt aangezet in functie van het tijdstip en de duur van het luiden. Meer info hierover vindt u in deze handleiding onder <i>Functie 06</i> <i>Parameters luidklokken</i> .
Continu-uitgangen	De uitgang wordt aan- en afgezet wanneer de continu-uitgang respectievelijk aan of af staat. Opgepast : Continue-uitgangen kunnen pas op de interface gedefinieerd worden nadat u de naam van de continue-uitgang gewijzigd hebt in Functie 10.
Verwarming	De uitgang wordt gebruikt voor het sturen van de verwarming. Opgepast : Verwarmingen kunnen pas op de interface gedefinieerd worden nadat u de verwarming hebt gedefinieerd in Functie 11.
Romeinse rouw	De uitgang geeft (aan de MOVOTRON) aan dat de Romeinse rouw actief moet zijn.
Hoofderelais / galmgat	De uitgang wordt aangezet als het galmgat geopend moet worden of als het hoofdrelais aangezet moet worden. Meer info hierover vindt u in deze handleiding onder <i>Functie 14 Speciale uitgangen</i> .
Mp3-versterker	De uitgang wordt aangezet als de mp3-versterker aangezet moet worden. Meer info hierover vindt u in deze handleiding onder <i>Functie 14 Speciale</i> <i>uitgangen.</i>
Schemerschakelaar	De uitgang wordt aangezet wanneer het donker is. Dat tijdstip wordt bepaald door de coördinaten, de dag en het uur van het interne uurwerk die u kan instellen met <i>Functie 15 09 Intern uurwerk: tijd en datum, Functie 15 10 Intern</i> <i>uurwerk: instellingen</i> en <i>Functie 14 07 Schemerschakelaar</i> .
Nevenuurwerk 1-4 A-C	De uitgang geeft de signalen voor de nevenuurwerken 1 tot 4.
Inlopen nevenuurw. 1-4	De uitgang is actief tijdens het inlopen (voor synchronisatie) van het geselecteerde nevenuurwerk.
Hamer 1-104	De uitgang stuurt de hamers van de aangesloten klokken aan. Met <i>Functie 13</i> <i>Hamers</i> kan u instellen hoelang en met hoeveel vertraging die uitgang aangezet wordt.

Wanneer er uitgangen gedefinieerd zijn op een interface waarmee APOLLO III geen verbinding heeft, wordt dat gemeld op het hoofdscherm.

FUNCTIE 16 XX 02 INGANGEN INTERFACE XX

Met *Functie 16 xx 02 Ingangen interface xx* hebt u toegang tot maximaal 100 ingangen van die interface.



U kan elke ingang definiëren. Wanneer u drukt op 'Ingang x', komt de ingang onder spanning en start de actie die u aan die ingang hebt toegewezen.



Kies parameters instelbaar technicus

Functie 16 01 02 001 Functie ingang

Functie 16 01 02 001 Waardes parameters technicus



Om een actie toe te wijzen aan een ingang, moet u 4 functies instellen: Eigenschappen ingang, Functie ingang, Kies parameters instelbaar technicus, Waardes parameters technicus.

FUNCTIE 16 XX 02 XXX EIGENSCHAPPEN INGANG

Hier kan u niets instellen.

FUNCTIE 16 XX 02 XXX FUNCTIE INGANG

Net zoals bij de programmatie van een gebruikerstoets (zie Functie 03), moet u hier de functie van de ingang instellen. In tegenstelling tot een gebruikerstoets, moet u hier een volledige actie definiëren, u kan de gebruiker niets zelf laten instellen (terwijl dat bij een gebruikerstoets wel kan).

Op de eerste regel kan u kiezen tussen 17 mogelijke basisfuncties. Na het selecteren van een basisfunctie, moet u op de volgende regel telkens verder specifiëren welke actie u wil toewijzen aan de ingang. Als u niet verder specifieert en op OK drukt, verschijnt de melding 'U hebt een menu geselecteerd. Dat zal niet worden uitgevoerd.'. Als u een specifieke actie hebt geselecteerd, kan u met *Functie 16 xx 02 xxx Kies parameters instelbaar technicus* en *Functie 16 xx 02 xxx Waardes parameters technicus* bepalen welke parameters u toekent aan de actie.

Door op '**OK**' te drukken, worden de instellingen opgeslagen.

Voorbeeld (Luiden met klokken 2, 3 en 4 voor 5 minuten) – zie 3 volgende schermafdrukken

-	Uitvoeringen	+
-	Luiden	+
-	Niet gebruikt	
-	Niet gebruikt	+
-	Niet gebruikt	+

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		◀	
An	nuleer		510			ОК				RET	DEL	

FUNCTIE 16 XX 02 XXX KIES PARAMETERS INSTELBAAR TECHNICUS

Met *Functie 16 xx 02 xxx Kies parameters instelbaar technicus* kan u bepalen welke parameters u wil instellen voor de actie die gekoppeld is aan die ingang.



Annuleer	STDP	ОК	

Door op '**OK**' te drukken, worden de instellingen opgeslagen.

FUNCTIE 16 XX 02 XXX WAARDES PARAMETERS TECHNICUS

Met *Functie 16 xx 02 xxx Waardes parameters technicus* kan u de waardes van de parameters van de actie (die u toekent aan de ingang) instellen.



Door op '**OK'** te drukken, worden de instellingen opgeslagen.

FUNCTIE 16 XX 02 101 VERPLAATSEN INGANG

Met *Functie 16 XX 02 101 Verplaatsen ingang* kan u de actie die toegewezen is aan een ingang verplaatsen naar een andere ingang.

	Verplaatsen ingang	
	Verplaatsen van nr.:	
-	3: 154 Silent Night	+

- NI	aa	r	n	r	٠
1.1	uu			۰.	٠

-	1: Luiden 2-3-4- 5 min.	+
]	

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer		STO			ОК				RET	DEL

Met de toetsen – en + kiest u het nummer van de ingang waarvan u de actie wil verplaatsen. Daaronder kiest u een nieuw nummer en dus een nieuwe ingang voor die actie. Wanneer u dit doet schuift APOLLO III de actie naar zijn nieuwe plaats. De andere acties verschuiven hierdoor allemaal in de richting van de oude plaats zodat elke actie weer een plaats heeft. Als u een actie verplaatst naar een ingang waar al een andere actie was ingesteld, dan wordt die actie niet verwijderd maar schuift die gewoon 1 plaats op.

TOESTAND KLOKKENUITGANGEN

Met de functie *Toestand klokkenuitgangen* kan u alle uitgangen met klokfuncties voor een bepaalde tijd uitschakelen.

Toestand klokkenuitgangen

Geblokkeerd gedurende:



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer		510			ок				RET	DEL

Uitgangen met klokfuncties zijn uitgangen die gebruikt worden voor luiden of hamers. Deze functie is bijvoorbeeld nuttig wanneer men wil oefenen op een electronisch MIDI klavier zonder dat de klokken meespelen. De teksten in het hoofdscherm blijven wel verschijnen. Hierdoor kan men dus controleren of een sequentie correct verloopt.

AANSLUITEN INTERFACE

Er zijn verschillende manieren om een interface aan te sluiten. Het standaard-APOLLO III-toestel is uitgerust met een interne interface. Maar er kunnen ook interfaces via de APOLLO III-busaansluiting of de APOLLO II-busconvertor aangesloten worden. Een aangesloten DTMF-systeem wordt eveneens als een interface beschouwd.

STANDAARDINTERFACE

De standaardinterface van APOLLO III heeft 10 uitgangen en geen ingangen (of 12 uitgangen en 4 ingangen als er een uitbreiding voor een gepolariseerd uurwerk aanwezig is). De standaardinterface is interface 1. U kan het adres veranderen met de adresdraaitoets onder de aansluiting voor de APOLLO III-interface.

APOLLO II-INTERFACECONVERTOR

De standaardinterface heeft ook nog een APOLLO II-busconvertor (OC-connector) aan boord. Wanneer er APOLLO II compatibele apparaten correct op de APOLLO II-bus aangesloten worden, verschijnt die interfaceconvertor ook (op het scherm van functie 16) met als adres het adres van de adresdraaitoets + 1.



Aangezien een APOLLO II-bus geen informatie naar APOLLO III kan sturen (behalve MOVOTRON indien aangesloten), weet APOLLO III niet hoeveel uitgangen er aanwezig zijn op de interface. Omdat er maximaal 96 uitgangen zijn op een APOLLO II-interface, geeft APOLLO III bij een APOLLO II-interfaceconvertor altijd aan dat er 96 uitgangen zijn, ook al is dat niet altijd het geval.

Het is belangrijk dat de +12V-aansluiting van de APOLLO II-interfaceconvertor ook aangesloten wordt op de aangesloten APOLLO II-interface (er zijn dus minstens 4 draden nodig : SOA, SOB, +12V, GND). Die aansluiting <u>ontvangt</u> 12 V zodat APOLLO III kan weten dat er APOLLO II compatibele apparaten aangesloten zijn. Zo kan APOLLO III er rekening mee houden dat wanneer de spanning van de APOLLO II-interface uitvalt, een uurwerk bijv. stil blijft staan. Wanneer er opnieuw spanning is, weet APOLLO III dat er dan ingelopen moet worden.

Onder de connector voor de APOLLO II-busaansluiting (OC-connector) staat een groene led. Die geeft de status van de APOLLO II-bus weer:

UIT	De APOLLO II-interfaceconvertor is uitgeschakeld.
AAN (continu)	De APOLLO II-interfaceconvertor is ingeschakeld (er is spanning
	gedetecteerd op de +12V-aansluiting).
AAN (knipperend)	De APOLLO II-interfaceconvertor is ingeschakeld en één of
	meer uitgangen staan aan.

APOLLO III-INTERFACE

Rechts van de APOLLO II-busaansluiting is er een aansluiting voor APOLLO III-interfaces (COM connector). Als er meerdere interfaces aanwezig zijn, moeten die allemaal achter elkaar (in serie) aangesloten worden.

Om problemen te vermijden, is het belangrijk dat u **nooit** hetzelfde adres geeft aan verschillende interfaces!

Aangezien een APOLLO III-interface ook informatie stuurt naar APOLLO III, weet APOLLO III steeds hoeveel ingangen en uitgangen elke interface heeft. Die informatie wordt weergegeven in het interfacesmenu bij de betreffende interface.

FUNCTIE 17 INSTELLINGEN

Met *Functie 17 Instellingen* kan u allerhande instellingen van APOLLO III bekijken, aanpassen of uitwisselen tussen het interne geheugen, de interne back-up en een aangesloten USB-stick. U vindt hier ook alle acties die APOLLO III in het verleden uitvoerde.

Functie 1701 Display
Functie 17 03 Intern geheugen
Functie 17 05 USB
Functie 17 07 Logboekregistratie

Functie 17 02	
Naam en IP-adres toestel	
Functie 17 04	
Interne back-up	
Functie 1706	
Informatie toestel	
Eurotie 17.08	

Taal

|--|

FUNCTIE 17 01 DISPLAY

Functie 17 01 Display laat toe om de helderheid van het scherm in te stellen en het touchscreen te kalibreren.



'Helderheid display werking' bepaalt de helderheid van het display wanneer dat actief is. Dat wil zeggen dat het toestel zich niet op het rustscherm bevindt. U kan de helderheid instellen tussen 10% en 100% met de toetsen – en + of met het cijfertoetsenbord onderaan.

'Helderheid display rusttoestand' bepaalt de helderheid van het display wanneer u het rustscherm ziet. De helderheid kan gekozen worden tussen 0% en 100%. Wanneer u kiest voor 0% is het scherm volledig zwart in rusttoestand.

Met de toets 'Kalibratie touchscreen' kalibreert u het touchscreen. Wanneer de reactie van het touchscreen niet meer volledig op de plaats is waar u aanduidt, helpt deze functie om de reactie te verscherpen. Als u op de toets 'Kalibratie touchscreen' drukt, moet u vervolgens drukken op het kruisje in de linkerbovenhoek, rechterbovenhoek, rechteronderhoek, linkeronderhoek en in het midden.OPGELET:

- start deze functie NOOIT via VNC, u moet hiervoor fysisch bij het toestel aanwezig zijn om op het scherm te drukken. Wanneer u dit via VNC start, is er geen weg terug en MOET u het scherm ter plaatse kalibreren. De enige uitweg is om het toestel uit te schakelen, maar dan loopt u het risico dat de kalibratie niet behoorlijk is gebeurd en het touchscreen onbruikbaar wordt.
- Wanneer de kalibratie zo erg is misgelopen dat het scherm onbruikbaar is, kan het starten van de kalibratie via VNC wel een uitweg bieden. U moet dan natuurlijk ook weer ter plaatse zijn.
• De kalibratie van het touchscreen is <u>altijd onomkeerbaar</u>, ook na het drukken op de toets 'Annuleer'.

FUNCTIE 17 02 NAAM EN IP-ADRES TOESTEL

Met *Functie 17 02 Naam en IP-adres toestel* kan u de naam van het toestel aanpassen en het IP-adres van het toestel bekijken.

Naam en IP-adres toestel

IPv4-adres:10.0.0.46 IPv6-adres:fe80::72b3:d5ff:fe2f:39 apollo-Holsbeek Naam: .local t i а Z е r у u 0 р d f j k I s g h m q AZE 1!?W х С v b n éçñ STOP ΟK Annuleer RET DEL

Bovenaan staan het IPv4-adres en het IPv6-adres van het toestel, louter ter info want u hebt die zelden nodig.

De naam van het toestel hebt u nodig om met een extern toestel toegang te krijgen tot APOLLO III (vergeet niet de .local !). Met het toetsenbord onderaan kan u de naam aanpassen.

Wanneer u op de toets 'OK' drukt, wordt de nieuwe naam opgeslagen, wanneer u op de toets 'Annuleer' drukt, behoudt het toestel zijn oude naam.

FUNCTIE 17 03 INTERN GEHEUGEN

Met *Functie 17 03 Intern geheugen* kan u functies, programma's of sequenties wissen of de huidige uitvoeringen van APOLLO III stopzetten.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
Annuleer			STO			ок				RET	DEL

Met 'Stoppen uitvoeringen' stopt u alle lopende acties. Niet alleen alle acties die eveneens met de STOP-toets worden gestopt, maar ook continu-uitgangen, verwarmingen, sequenties ... worden gestopt.

Met de toetsen – en + kan u verder kiezen voor 'Wissen functies', 'Wissen programma's' en 'Wissen sequenties' en kunnen respectievelijk alle functies, programma's en sequenties die ingesteld zijn in het toestel gewist worden. De sequenties blijven wel staan op de interne back-up. U kan ze opnieuw inladen met *Functie 17 04 05 Kopieer sequentie van interne back-up*.

Als u op de toets 'OK' drukt, wordt de gekozen actie uitgevoerd, als u op de toets 'Annuleer' drukt, gaat u terug naar het vorige menu en wordt de gekozen actie niet uitgevoerd.

FUNCTIE 17 04 INTERNE BACK-UP

Met *Functie 17 04 Interne back-up* kan u informatie wegschrijven of ophalen van de interne back-up.

Functie 17 04 01 Reservekopie naar interne back-up	
Functie 17 04 03 Kopieer melodie van interne back-up	
Functie 17 04 05 Kopieer sequentie van int. back-up	

Functie 17 04 02
Herstellen vanuit interne back-up
Functie 17 04 04
Kopieer melodiemap van int. back-up
Functie 17 04 06



Vorig menu

De interne back-up is een deel van het opslaggeheugen van APOLLO III, dat een paar honderd megabytes beslaat. Er kunnen dus talloze reservekopieën (programma's, MIDI-melodieën ...) bewaard worden. We raden u echter aan om reservekopieën van grote MP3-bestanden op een USB-stick te plaatsen zodat het interne geheugen niet wordt belast.

FUNCTIE 17 04 01 RESERVEKOPIE NAAR INTERNE BACK-UP

Met *Functie 17 04 01 Reservekopie naar interne back-up* kan u een kopie van de huidige toestand wegschrijven naar de interne back-up.

Reservekopie naar interne back-up

Opgepast: vorige reservekopie wordt overschreven!



De naam van dat bestand is de naam van het toestel met de extensie '.ldp' (bv. Apollo-Holsbeek.ldp). Als dat bestand al bestaat, wordt de extensie van het bestaande bestand vervangen door '.old'. Als er ook al een bestand met die naam bestaat, wordt dat overschreven.

Als u op '**OK**' drukt, maakt APOLLO III een reservekopie naar de interne back-up en keert u terug naar het menu van *Functie 17 04 Interne back-up*.

FUNCTIE 17 04 02 HERSTELLEN VANUIT INTERNE BACK-UP

Met *Functie 17 04 02 Herstellen vanuit interne back-up* kan u een vorige toestand van APOLLO III opnieuw oproepen.

Herstellen vanuit interne back-up



Opgepast: de bestaande gegevens worden overschreven!

1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
Annuleer				510			ок				RET	DEL

U moet hier 2 parameters instellen: Bestand en gegevens.

<u>Bestand</u>

Met de toetsen – en + kan u alle '.ldp' bestanden op de interne back-up van APOLLO III bekijken. De gegevens die u kiest (zie hieronder) worden uit dat bestand gehaald.

gegevens

Hier kan u kiezen tussen 'Alles herstellen', 'Sequenties herstellen', 'Playlists herstellen' en 'Datumspecificaties herstellen'. Hiermee herstelt u respectievelijk alles, de sequenties, de playlists of de datumspecificaties van het gekozen bestand. Wanneer u kiest om gegevens op te halen, wordt alles vervangen en verliest u de huidige gegevens. Als u bijvoorbeeld kiest om playlists op te halen uit een bestand, gaat het APOLLO III-toestel eerst alle huidige playlists verwijderen en vervolgens de playlists van het gekozen bestand ophalen. Bij het herstellen van datumspecificaties worden identieke datumspecificaties (naam van de datumspecificatie in het bestand = naam van de datumspecificatie op APOLLO III) vervangen. Datumspecificaties die nog niet op APOLLO III aanwezig zijn, worden vanuit het bestand toegevoegd aan de bestaande datumspecificaties.

Als u op '**OK**' drukt, worden de gekozen gegevens overschreven en keert u terug naar het menu van *Functie 17 04 Interne back-up*.

FUNCTIE 17 04 03 KOPIEER MELODIE VAN INTERNE BACK-UP

Met *Functie 17 04 03 Kopieer melodie van interne back-up* kan u een melodie van de interne back-up kopiëren naar het toestel.

Kopieer melodie van interne back-up naar APOLLO III

Bron: melodie van interne back-up

Regina Caeli.mid

Doel: map van APOLLO III

Apollo III Memory/Digital Bell Melodies

Opgepast: een melodie met dezelfde naam wordt overschreven!

Annuleer	STOP	ок

In het eerste veld moet u de melodie selecteren die APOLLO III moet inladen. In het tweede veld moet u de map van APOLLO III selecteren waarin de melodie moet worden geplaatst.

Als de map die u selecteert al een melodie bevat met dezelfde naam als de gekozen melodie, dan wordt die melodie overschreven.

Als u op '**OK**' drukt, wordt de gekozen melodie gekopieerd en keert u terug naar het menu van *Functie 17 04 Interne back-up*.

FUNCTIE 17 04 04 KOPIEER MELODIEMAP VAN INT. BACK-UP

Met *Functie 17 04 04 Kopieer melodiemap van interne back-up* kan u een volledige map met melodieën kopiëren vanuit de interne back-up van het APOLLO III-toestel.

In het eerste veld moet u de map selecteren met melodieën die APOLLO III moet inladen. In het tweede veld moet u de map van APOLLO III selecteren waarin de map met melodieën moet worden geplaatst.

Als de map die u selecteert al een melodiemap bevat met dezelfde naam als de gekozen melodiemap, dan wordt die melodiemap overschreven. Als u op '**OK**' drukt, wordt de gekozen melodiemap gekopieerd en keert u terug naar het menu van *Functie 17 04 Interne back-up*.

FUNCTIE 17 04 05 KOPIEER SEQUENTIE VAN INT. BACK-UP

Met *Functie 17 04 05 Kopieer sequentie van int. back-up* kan u een sequentie van de interne back-up kopiëren naar een van de 100 voorziene plaatsen voor sequenties.

Kopieer sequentie van interne back-up naar APOLLO III



In het eerste veld moet u de sequentie selecteren die u wil kopiëren. In het tweede veld moet u kiezen naar welk sequentienummer (van 1 tot 100) u de sequentie wil kopiëren.

Als u een nummer kiest waar al een sequentie stond, wordt die sequentie overschreven.

Als u op '**OK**' drukt, wordt de gekozen sequentie gekopieerd naarhet gekozen nummer en keert u terug naar het menu van *Functie 17 04 Interne back-up*.

FUNCTIE 17 04 06 AFDRUKKEN FUNCTIES

Met *Functie 17 04 06 Afdrukken functies* kan u bepalen welke afwijkingen ten opzichte van de resettoestand weergegeven worden op de printbare versie; *enkel alle schermen die ingesteld zijn worden afgedrukt*. Op de interne back-up worden de bestanden in de map 'print' aangepast op basis van de instellingen in deze functie. Met de toetsen – en + kiest u van welke deelfunctie de afwijkingen (schermen die ingesteld zijn) worden weergegeven. Als u de bovenste balk laat staan op 'Niet gebruikt', bevat de printbare versie alle aanpassingen van het toestel.

-	Niet gebruikt	+
-	Niet gebruikt	+

1	2	3	3	4	5	6	7	٤	3	9	0	◀	
Annuleer			STO			ок					RET	DEL	

Bij het bevestigen van bovenstaand voorbeeld ("OK" toets) worden alle functies in de "index.html" file weergegeven.

Als u hier een deelfunctie selecteert en de tweede balk laat staan op 'Niet gebruikt', bevat de printbare versie enkel de aanpassingen uit dat menu ten opzichte van de resettoestand. De mogelijkheden van de tweede balk zijn afhankelijk van de keuze van de eerste balk. Op de tweede balk verschijnen de ondergeschikte menu's van het submenu dat u op de eerste balk koos. Als u hier een keuze maakt verschillend van 'Niet gebruikt', bevat de printbare versie enkel de aanpassingen van het gekozen ondergeschikte menu.

-	Programma's											
-					Niet	gebrui	kt					+
-	Niet gebruikt											
-	Niet gebruikt											
-	Niet gebruikt											+
1	2	3		5	6	7	8	0	0			

1	2	 3	4	5	6	7	8	3	9	0				
Annuleer			510			ок						RET	-	DEL

Bij het bevestigen van bovenstaand voorbeeld ("OK" toets) worden enkel (alle) programma's in de "index.html" file weergegeven.

Op die manier kan u steeds verder specifiëren tot er geen ondergeschikte menu's meer zijn. De printbare versie van de huidige toestand van APOLLO III kan u op twee manieren bekijken: via een SFTP (zie hoofdstuk SFTP) de map 'print' van de interne back-up ophalen en het bestand 'index.html' openen of surfen naar het adres van APOLLO III waar u de actuele toestand van het toestel in een printbare versie ziet.

Voorbeeld (bekijken van de APOLLO III functie afdruk)

Open uw PC internet browser (Firefox, Safari, Chrome, ...)

Verbind Apollo III met uw PC. Dit kan :

- rechtstreeks via een LAN kabel tussen de PC en APOLLO III) met een LAN cable aan uw PC
- door APOLLO III in hetzelfde LAN netwerk als de PC te plaatsen
- door APOLLO III in hetzelfde WIFI netwerk als de PC te plaatsen

Geef de naam van APOLLO III in de browser in (http://naam.local) - OPGEPAST : ".local" toevoegen aan einde van de naam.



U ziet nu de functie afdruk van APOLLO III (en kan deze afprinten).



Hoofd- en rustscherm: Hoofdscherm toetsen 11-20:



Hoofdscherm toetsen 11-20

Hoofd- en rustscherm: Gebruikerswachtwoord:



FUNCTIE 17 05 USB

Met Functie 17 05 USB kan u informatie wegschrijven of ophalen van een aangesloten USB-stick.

Functie 17 05 01 Reservekopie naar USB-stick
Functie 17 05 03 Kopieer melodie van USB-stick
Functie 17 05 05 Kopieer sequentie van USB-stick

Functie 17 05 02 Herstellen vanuit USB-stick Functie 17 05 04 Kopieer melodiemap van USB-stick



Om die functie te kunnen gebruiken, moet er een USB-stick aangesloten zijn op een van de USBpoorten. De USB-stick kan op elk moment op APOLLO III aangesloten en verwijderd worden. De spanning van APOLLO III moet hiervoor niet uitgeschakeld worden. De USB-stick wordt echter enkel gedetecteerd wanneer APOLLO III zich in het hoofd- of rustscherm bevindt.

FUNCTIE 17 05 01 RESERVEKOPIE NAAR USB-STICK

Met *Functie 17 05 01 Reservekopie naar USB-stick* kan u een kopie maken van de actuele toestand van uw toestel naar een aangesloten USB-stick.

Reservekopie maken en opslaan op USB-stick?



Wanneer er meer dan één USB-stick is aangesloten, wordt de reservekopie weggeschreven naar de laatst ingestoken USB-stick.

Er wordt een map aangemaakt op de USB-stick met als naam de naam van het toestel, gevolgd door de datum in omgekeerde volgorde en het uur. Als uw toestel bijvoorbeeld apollo-Holsbeek heet, en het is 10:25:36 uur op 19 augustus 2015, dan is de naam van de map 'apollo-

Holsbeek20150819102536'. In deze map bevinden zich een map 'print', een map 'songs', een reeks '.seq' bestanden, een 'log.csv' bestand en een '.ldp' bestand.

- 1) 'print': De map 'print' bevat de printbare versie van APOLLO III. Dat zijn alle aanpassingen uit de menu's die zijn ingesteld in *Functie 17 04 06 Afdrukken functies.* Ze worden weergegeven zoals op het scherm van APOLLO III.
- 2) 'songs': De map 'songs' bevat alle melodieën uit het interne geheugen van APOLLO III. Dat zijn alle melodieën die u kan afspelen met *Functie 01 02 Spelen melodie*.
- 3) '.seq' bestanden: De '.seq' bestanden zijn alle sequenties van het toestel in bestanden met als naam de naam van de sequentie en extensie '.seq'.
- 4) 'log.csv': Het bestand 'log.csv' bevat het logboek van het toestel. Dat is een lijst met alle acties (met datum en uur) die het toestel heeft uitgevoerd. Dat bestand kan met Excel geopend worden en laat toe om gemakkelijk de geschiedenis van het toestel te bekijken.
- 5) '.ldp' bestand: Het '.ldp' bestand is de eigenlijke back-up van het toestel. De naam van dit bestand is de naam van het toestel met extensie '.ldp' bv. "apollo-Holsbeek.ldp"

Als u op '**OK**' drukt, maakt APOLLO III een reservekopie op de aangesloten USB-stick en keert u terug naar het menu van *Functie 17 05 USB*. Dat kan even duren (afhankelijk van de hoeveelheid melodieën en MP3 files die moeten gekopieerd worden)

FUNCTIE 17 05 02 HERSTELLEN VANUIT USB-STICK

Met *Functie 17 05 02 Herstellen vanuit USB*-stick kan u de toestand van uw APOLLO III herstellen met een eerder gemaakte back-up. Als er geen USB-stick is aangesloten op APOLLO III en u selecteert deze functie, verschijnt de melding 'Geen USB-stick gevonden'. Als er wel een USB-stick is aangesloten, verschijnt er een scherm waar u twee parameters moet instellen: **map** en **gegevens**. Wanneermeerdere USB-ingangen bezet zijn, wordt er verbinding gemaakt met de laatst ingestoken USB-stick.

Herstellen vanuit USB-stick

-	apollo-Holsbeek-20150911-103841	+

-	Alles herstellen	+
---	------------------	---

Opgepast: de bestaande gegevens worden overschreven!

1	2	З	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer			510			ок				RET	DEL

Map:

Hier moet u de map selecteren waaruit u de gegevens wilt halen.

Gegevens:

Hier moet u kiezen welke gegevens u wil inladen vanuit deze map. U kan kiezen tussen verschillende gegevens: 'Alles herstellen', 'Sequenties herstellen', 'Melodieën herstellen', 'Melodieën en playlists herstellen' en 'Datumspecificaties herstellen'. Als u kiest voor 'Alles herstellen', worden alle instellingen van uw toestel overgenomen van de back-up. Als u kiest voor 'Sequenties herstellen', 'Melodieën herstellen', 'Melodieën en playlists herstellen' worden enkel de gekozen gegevens ingeladen en overschreven. De oude gegevens worden dus volledig vervangen door de nieuwe. Bij het herstellen van datumspecificaties worden identieke datumspecificaties (naam van de datumspecificaties die nog niet op APOLLO III aanwezig zijn, worden vanuit het bestand toegevoegd aan de bestaande datumspecificaties.

Als u op '**OK**' drukt, worden de bestaande gegevens uit de gekozen map overschreven en keert u terug naar het menu USB.

Royal Eijsbouts

AUTOMATISCH KOPIËREN VANUIT USB-STICK (USB-STICK VOOR EINDKLANT MAKEN)

U kan een reservekopie ook automatisch kopiëren. Hiervoor maakt u eerst met *Functie 17 05 01 Reservekopie naar USB-stick* een reservekopie van de toestand zoals u die wil bekomen. Vervolgens steekt u de USB-stick met die kopie in een pc en geeft u de map met de reservekopie de naam 'default'.

Telkens als u die USB-stick met een map 'default' in een APOLLO III-toestel steekt, vraagt APOLLO III of die USB-stick gekopieerd mag worden. APOLLO III zal dan alle sequenties, melodieën, playlists en datumspecificaties kopiëren. Indien u slechts bepaalde items wil inladen, wist u via de PC de overbodige items uit de default map. Bestaande gegevens in APOLLO III worden overschreven.

Die werkwijze laat u toe een USB-stick te maken met daarop een reservekopie die u aan uw klant kan bezorgen. Uw klant kan dan volledig zelfstandig de reservekopie kopiëren door eenvoudigweg de USB-stick op APOLLO III aan te sluiten.

OPGELET: Bestaande gegevens worden overschreven.

FUNCTIE 17 05 03 KOPIEER MELODIE VAN USB-STICK

Met *Functie 17 05 03 Kopieer melodie van USB-stick* kan u een melodie van een USB-stick kopiëren naar APOLLO III. Als er geen USB-stick is aangesloten op APOLLO III en u selecteert deze functie, verschijnt de melding 'Geen USB-stick gevonden'. Als er wel een USB-stick is aangesloten, ziet u een scherm waar u twee parameters moet instellen: **Bron** en **Doel**. Wanneer meerdere USB-ingangen bezet zijn, wordt er verbinding gemaakt met de laatst ingestoken USB-stick.

Kopieer melodie van USB-stick naar APOLLO III

Bron: USB-stick

154 Silent Night.MID

Doel: map van APOLLO III

Apollo III Memory/Christmas Songs

Opgepast: een melodie met dezelfde naam wordt overschreven!

|--|

Bron: Met het bovenste veld kan u kiezen uit de bestanden die aanwezig zijn op de USB-stick. Het is mogelijk om bestanden in te laden die geen melodie zijn, maar dat is ten sterkste af te raden.

Doel: Met het onderste veld kan u kiezen uit de mappen met melodieën die aanwezig zijn in APOLLO III.

Als u op '**OK**' drukt, wordt het geselecteerde bestand gekopieerd naar de geselecteerde map en keert u terug naar het menu USB.

Opmerking: Het kopiëren van melodieën en van mappen met melodieën gaat vaak gemakkelijker met een computer via SFTP.

FUNCTIE 17 05 04 KOPIEER MELODIEMAP VAN USB-STICK

Met *Functie 15 05 04 Kopieer melodiemap van USB-stick* kan u een map met melodieën van een USBstick kopiëren naar APOLLO III. Als er geen USB-stick is aangesloten op APOLLO III en u selecteert deze functie, verschijnt de melding 'Geen USB-stick gevonden'. Als er wel een USB is aangesloten, ziet u een scherm waar u twee parameters moet instellen: **Bron** en **Doel**. Wanneer meerdere USB-ingangen bezet zijn, wordt er verbinding gemaakt met de laatst ingestoken USB-stick.

Kopieer melodiemap van USB-stick naar APOLLO III

Bron: USB-stick

Easter Songs

Doel: map van APOLLO III

Apollo III Memory/Digital Bell Melodies

Opgepast: de melodieën in de map met dezelfde naam worden overschreven!



Bron:

Met het bovenste veld kan u kiezen uit de mappen die aanwezig zijn op de USB-stick. Het is mogelijk om mappen in te laden die geen melodie bevatten of andere bestanden dan melodieën, maar dat is ten sterkste af te raden. Als u een map kiest met submappen, blijft de mappenstructuur behouden.

Doel:

Met het onderste veld kan u kiezen uit de mappen met melodieën die aanwezig zijn in APOLLO III.

Als u op '**OK**' drukt, wordt de geselecteerde USB-map gekopieerd naar de geselecteerde map van APOLLO III en keert u terug naar het menu USB.

Royal Eijsbouts

Opmerking: Het kopiëren van melodieën en van mappen met melodieën gaat vaak gemakkelijker via een SFTP.

FUNCTIE 17 05 05 KOPIEER SEQUENTIE VAN USB-STICK

Met *Functie 15 05 05 Kopieer sequentie van USB-stick* kan u een sequentie van een USB-stick kopiëren naar APOLLO III. Als er geen USB-stick is aangesloten op APOLLO III en u selecteert deze functie, verschijnt de melding 'Geen USB-stick gevonden'. Als er wel een USB-stick is aangesloten, ziet u een scherm waar u twee parameters moet instellen: **Bron** en **Doel**. Wanneer meerdere USB-ingangen bezet zijn, wordt er verbinding gemaakt met de laatst ingestoken USB-stick.

Kopieer sequentie van USB-stick naar APOLLO III

Bron: USB-stick



Doel: sequentienummer van APOLLO III

-	4:	+	
---	----	---	--

Opgepast: de sequentie met dit nummer wordt overschreven!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	◀	
An	nuleer		510			ок				RET	DEL

Bron:

Met het bovenste veld kan u kiezen uit de bestanden die aanwezig zijn op de USB-stick. Hier moet u de gewenste sequentie kiezen.

Doel:

Met het onderste veld kan u kiezen tussen de 100 sequentienummers die voorzien zijn voor sequenties op APOLLO III. Wanneer u een nummer kiest waar al een sequentie staat, wordt die sequentie overschreven.

Als u op '**OK**' drukt, wordt de geselecteerde sequentie gekopieerd naar het geselecteerde nummer en keert u terug naar het menu USB.

FUNCTIE 17 06 INFORMATIE TOESTEL

Met Functie 17 06 Informatie toestel kan u bekijken

- op welke softwareversie APOLLO III draait,
- welke mogelijkheden het toestel heeft (welke licenties er op de SD-kaart staan).

Softwareversies

U-Boot 2014.01-apollo3-1.1.2-00006-g9d7f1c2 (Jul 17 2014 - 08:44:52) Linux 3.4.87-apollo3-1.1.0-00001-gb80ac30-dirty #10 Mon Mar 2 15:17:31 CET 20: Apollo 2.0 B231D144802

Licenties

1250 ,MIDI ,VNC ,NTP

Aanwezige Opties

USB-stick,

2015-09-11; 10:05:38; NTP gesynchroniseerd; server: 213.189.188.3.i

Interfaces: 1,

Temperatuursensoren:

Als u op '**OK**' drukt, gaat u terug naar het menu Instellingen.

FUNCTIE 17 07 LOGBOEKREGISTRATIE

Met *Functie 17 07 Logboekregistratie* kan u het logboek van APOLLO III bekijken. Hier ziet u alle acties die APOLLO III heeft uitgevoerd. + meldingen wanneer één van de torenuurwerken werden gecorrigeerd. Met de toetsen – en + onderaan kan u acties bekijken van verder in het verleden.

Logboekregistratie

2015-09-11; 11:35:26; Start gebruikerstoets 11; Luiden Begrafenis
2015-09-11; 11:35:23; Start gebruikerstoets 4; Festive Programm
2015-09-11; 11:35:23; Start gebruikerstoets 2; Automatic Hourstrike
2015-09-11; 11:35:22; Start gebruikerstoets 1; Automatic Ringing
2015-09-11; 11:20:19; Wachtwoord technicus
2015-09-11; 11:20:13; Start gebruikerstoets 6; Spelen melodie
2015-09-11; 10:55:10; VNC-verbinding gemaakt vanaf: 10.0.0.16
2015-09-11; 10:34:55; Wachtwoord technicus
2015-09-11; 10:11:22; VNC-verbinding gemaakt vanaf: 10.0.0.35
2015-09-11; 10:05:38; NTP gesynchroniseerd; server: 213.189.188.3.i
2015-09-11; 10:04:00; DCF gesynchroniseerd; correctie: 0 seconden
1970-01-01; 01:00:12; Timers geïnitialiseerd
1970-01-01; 01:00:12; Opstarten APOLLO III: POR
2015-09-11; 09:57:19; Wachtwoord technicus

Annuleer	STOP	ОК	-	1	+	

PS : Alternatief, kan u alle acties makkelijker bekijken in bijvoorbeeld Excel wanneer u via SFTP (zie hoofdstuk SFTP) het bestand 'log.csv' opent. Dat bestand bevat exact dezelfde informatie als de informatie die u onder *Functie 17 07 Logboekregistratie* kan raadplegen. Door in Excel met de zoekfunctie of met filters te werken, kan u gemakkelijker gericht zoeken.

FUNCTIE 17 08 TAAL

Met *Functie 17 08 Taal* kan u de taal van de gebruikersinterface van APOLLO III wijzigen.

Taal - Nederlands +

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		
An	nuleer		510			ОК				RET	DEL

U kan altijd een van de beschikbare talen selecteren, ook wanneer die niet op het toestel geïnstalleerd is. Zodra u op OK drukt, schakelt APOLLO III over naar de geselecteerde taal (wanneer die taal op het toestel is geïnstalleerd). Zo niet blijft de huidige taal actief.

NETWERKVERBINDINGEN

Opgelet: VNC en SFTP werken alleen als zowel APOLLO III als het toestel waarmee gecommuniceerd wordt met <u>HETZELFDE</u> netwerk verbonden zijn (via WIFI-router, via internetmodem etc.).

VNC (OPTIE)

U kan het toestel vanop afstand bedienen met 'Virtual Network Computing'. Via uw computer, uw tablet of uw gsm kan u de klokken doen luiden, de verwarming aanzetten ... kortom alles wat het APOLLO III-toestel ook kan.

Wanneer u een versie van VNC heeft gedownload, bijvoorbeeld <u>RealVNC of TightVNC</u>, kan u aan de slag met APOLLO III via uw extern toestel. Als u VNC opent, wordt de 'VNC-server' en de 'Encryption' gevraagd.

VNC-SERVER

Als u VNC opstart en het veld 'VNC-server' moet invullen, moet u het adres van het APOLLO III-toestel ingeven. Dat adres vindt u onder *Functie 17 02 Naam toestel*. Het adres bestaat uit de naam en de '.local' op het einde, bv. 'apollo-Holsbeek.local".

VNC® Viewer	
VNC Server: apollo-Holsbeek.local	•
Encryption: Let VNC Server choose	•
About Options	Connect

Voorbeeld :: VNC viewer (PC / Mac)

U kan eveneens het IPv4-adres of het IPV6-adres ingeven zonder '.local' toe te voegen op het einde van de naam.

V2 VNC Viewer	X
VNC® Viewer	Ve
VNC Server: 10.0.0.46	•
Encryption: Let VNC Server choose	•
About Options	Connect

ENCRYPTION

Bij 'Encryption' moet u kiezen voor 'Let VNC Server choose'.

Als u alle velden hebt ingevuld en u drukt op 'Connect', verschijnt een waarschuwing i.v.m. 'Unencrypted connection'. U mag die waarschuwing negeren en als u 'Do not warn me about this for ... again' aanvinkt, krijgt u die waarschuwing in de toekomst niet meer te zien. Als u bij *Functie 02 05 Gebruikerswachtwoord* hebt ingesteld dat het wachtwoord geldig is voor 'Gebruikerstoetsen, VNC en SFTP' of 'VNV en SFTP', dan wordt het wachtwoord gevraagd. Dat gebruikerswachtwoord kan u instellen met *Functie 02 05 Gebruikerswachtwoord*. Als u het wachtwoord (indien nodig) correct hebt ingegeven, krijgt u het scherm van APOLLO III op uw extern toestel te zien. Of u het toestel nu bedient vanaf uw extern toestel of op het APOLLO III-toestel zelf, u ziet de veranderingen steeds op beide schermen. VNC biedt niet alleen het voordeel dat u het APOLLO III-toestel vanop afstand kan bedienen. Wanneer u bijvoorbeeld een relais definieert bij *Functie 16 01 01 01 Relais 1->5*, kan u i.p.v. de toetsen – en +, ook het cijferklavier onderaan het scherm gebruiken om uw keuze aan te geven. Dat cijferklavier is echter niet altijd beschikbaar, bij *Functie 02 01 Hoofdscherm toetsen 1-10* bijvoorbeeld bent u verplicht uw keuze aan te geven met de toetsen – en +. Met VNC kan u nadat u een bepaalde toets selecteerde een getal ingeven met het toetsenbord van uw extern toestel en zo sneller uw keuze duidelijk maken aan APOLLO III.

SFTP

Om de bestandsorganisatie, de back-ups, de achtergrond, melodieën of andere zaken van het APOLLO III-toestel aan te passen, kan u een SFTP-programma gebruiken. Een handig voorbeeld van dergelijk programma is Filezilla dat u gratis kan downloaden via de officiële site: <u>https://filezilla-project.org/</u>.

LAN-kabelverbinding tussen APOLLO III en pc

De eenvoudigste dataverbinding tussen APOLLO III en pc is een LAN-kabel tussen beide toestellen. De pc moet dan zo ingesteld zijn dat de toekenning van adressen 'automatisch' gebeurt. Dat is de normale toestand (default). Bij aansluiting van de LAN-kabel tussen beide apparaten, wordt er na een korte tijdspanne (de DHCP time-out die ongeveer 1 minuut duurt) automatisch een adres

Royal Eijsbouts

gegenereerd, zowel in de pc als in APOLLO III. Alleen daarna kan SFTP (SSH File Transfer Protocol) beginnen te functioneren. De adressen die automatisch gegenereerd worden liggen in de range van 169.254.x.x. Om te controleren of de APOLLO III zich correct op het netwerk met de PC geplaatst is kan u in functie 1702 controleren of het IPv4 adres gewijzigd is binnen deze range (169.254.x.x).

De directe verbinding met een LAN-kabel tussen APOLLO III en pc is enkel aan te bevelen als er geen (WIFI-)netwerk voorhanden is (in een kerk bijv.). Als er wel een (WIFI-)netwerk aanwezig is (in een bedrijf bijv.), dan moet het APOLLO III-toestel op de router van dat netwerk aangesloten worden. De rechtstreekse aansluiting van een LAN-kabel op pc zou namelijk voor een conflict zorgen.

U kan het APOLLO III-toestel op de router aansluiten met een LAN-kabel of via WIFI met een daarvoor geschikt toestel (WIFI-router in 'client' modus).

In dat geval krijgt APOLLO III een adres binnen de range van het WIFI of LAN netwerk. In een bedrijfsomgeving is dit meestal 10.0.x.x, in een privé-omgeving is dit meestal 192.168.x.x). In functie 1702 controleert u welk IPv4 adres toegewezen werd aan de APOLLO III.

Naam en IP-adres toest	el
IPv4-adres:10.0.0.46	
IPv6-adres:fe80::72b3:d5ff:fe2f:39	
Naam:	.local

SFPT GEBRUIKEN - FILEZILLA

Download Filezilla op uw pc en start het programma daarna op.

Na het opstarten, ziet u onderstaand startscherm. Filezilla stelt zich automatisch in op de taal van uw pc. De printscreens in deze handleiding zijn Engelstalig. De vakjes die u moet invullen staan echter in elke taal op dezelfde plaats.



De vier bovenste vakken op het scherm van uw pc vult u als volgt in:

Host: hier vult u het IPv4-adres in van het APOLLO III-toestel waarmee u de communicatie wil opstarten. U vindt dat adres in *Functie 17 02 Naam en IP-adres toestel.*

Username: hier kiest u de gebruikersnaam waarmee u verbinding wil maken (waarmee u inlogt) op het APOLLO III-toestel. Er zijn twee mogelijkheden: 'user' of 'technician' (u vindt hierover meer uitleg in het volgende hoofdstuk ('Gebruikers') van deze handleiding). In dit voorbeeld kiezen we voor 'technician'.

Password: aangezien we in dit voorbeeld ingelogd zijn als 'technician', moet u hier het technicuswachtwoord ingeven zoals het vooraf is ingesteld in het APOLLO III-toestel.

Port: vul 22 in.

Vervolgens klikt u op de toets 'quickconnect' (rechts van de vakjes die u net invulde).

Nu verschijnt volgend scherm:

Nu versenijne volgenu senermi.		
左 sftp://technician@10.0.0.57 - FileZilla		_ 8 ×
File Edit View Transfer Server Bookmarks Help		
** - 🗇 🖂 🛱 🛠 🌬 🏨 🖹 🔗 🕈 🕷		
Host: sftp://10.0.0.57 Username: technician Password: ••••• Port:	Quickconnect 👻	
Status: Connecting to 10.0.0.57 Status: Connected to 10.0.0.57 Status: Retrieving directory listing Status: Listing directory / Status: Directory listing of "/" successful		×
Local site: \	Remote site: /	•
🗄 🔩 Computer		
E (WID /)		
🗄 🥏 S:		
Filename A Filesize Filetype Last modified	File A Filesize Filetype Last modified Permissio Owner/G	
lokale schijf	📕	
	L backup Bestands 1/23/2015 drwxrwx 1002 1002	
P: (\\COM-N Niet-verbon	Limages Bestands 3/5/2014 4 drwxrwx 1002 1002	
S: Verwisselbar	print Bestands 9/16/2014 drwxrwx 1002 1002	
Verwisselbar	Songs Bestands 9/25/2014 drwxrwx 10021002	
V: Verwisselbar		
8 arectones	J4 directories	
Server/Local file Direct Remote file Size Priority Status		

Als de verbinding met APOLLO III is geslaagd, verschijnt de nieuwe status in het bovenste scherm: 'connected to IPv4-*adres*' (= het adres van uw APOLLO III-toestel).

Rechts onderaan verschijnen de files die in uw APOLLO III-toestel aanwezig zijn: back-up, images, print, songs. In volgend hoofdstuk ('Gebruikers') vindt u hierover meer uitleg.

GEBRUIKERS

U kan met twee verschillende gebruikers inloggen op APOLLO III, nl. 'user' en 'technician'. Als u verbinding maakt met de gebruiker 'user', hebt u toegang tot de map 'songs' die alle melodieën van het toestel bevat. Als u verbinding maakt met de gebruiker 'technician', krijgt u toegang tot de mappen 'back-up', 'images' en 'print'. De wachtwoorden voor de twee verschillende gebruikers zijn respectievelijk het gebruikerswachtwoord en het technicuswachtwoord die gewijzigd kunnen worden met *Functie 02 05 Gebruikerswachtwoord* en *Functie 02 06 Technicuswachtwoord*. Standaard staat het "technician" paswoord ingesteld op "clock", terwijl het "user" paswoord ingesteld staat op "apollo".

1) songs: In deze map bevinden zich alle melodieën die in het interne geheugen van APOLLO III zitten, en dit in dezelfde mappenstructuur.

2) Back-up: In deze map bevinden zich 4 soorten bestanden. '.ldp'-bestanden, '.old'-bestanden, '.seq'-bestanden en een '.csv'-bestand.

Als u *Functie 17 04 01 Reservekopie naar interne back-up* gebruikt, maakt APOLLO III een bestand met de naam van het toestel en daarna '.ldp'. Dat bestand bevat de hele toestand van het toestel. Als dat bestand al bestond, wordt de naam van dat bestand vervangen door een '.old'-bestand met dezelfde naam, en als dat laatste bestand ook al bestond, wordt het verwijderd.

De '.old'-bestanden zijn de oudere versies van de overeenkomstige '.ldp'-bestanden en het log.old-bestand is de oude versie van het log.csv-bestand.

In de '.seq'-bestanden zijn kopieën van de aangemaakte sequenties opgeslagen (de originelen zitten in het .ldp-bestand).

Het bestand 'log.csv' is een 'comma separated value file'

(<u>http://nl.wikipedia.org/wiki/Kommagescheiden_bestand</u>) dat alles bevat wat APOLLO III heeft uitgevoerd. Dat bestand kan geopend worden in Excel en met behulp van filters kan u gemakkelijk gebeurtenissen uitfilteren en de geschiedenis van het toestel bekijken.

3) images: In deze map staat de achtergrondafbeelding die u te zien krijgt wanneer het toestel in rust is. Die afbeelding moet de naam 'background.png' hebben en heeft een grootte van 800x480. Er kunnen extra bestanden in deze map staan, maar APOLLO III zal ze niet gebruiken. Wanneer er geen bestand 'background.png' aanwezig is, is het rustscherm leeg (volledig wit). APOLLO III tekent zelf analoge uurwerk-wijzers bovenop de achtergrondafbeelding. Deze kunnen links (LEFT), in het midden (CENTERED) of rechts (RIGHT) getekend worden. Op onderstaande tekening ziet u waar u het respectievelijke middelpunt van de door u voorziene wijzerplaat-afbeelding moet voorzien. De wijzers hebben een diameter van 384 pixels.



4) print: In deze map bevindt zich een printbare versie van de actuele toestand van APOLLO III. Alle aanpassingen na de begintoestand (of na de reset) zijn opgeslagen in deze map. U opent het bestand 'index.html' in uw browser. Samen met de andere bestanden in die map, vormt dat bestand de afdrukbare versie van de actuele toestand. De andere bestanden (afbeeldingen) hebben geen betekenis buiten hun plaats in de printbare versie van het toestel. Bij het archiveren is het belangrijk dat de volledige map wordt bijgehouden. Opmerking: Wanneer u een reservekopie maakt van APOLLO III, wordt het vorige bestand met die naam overschreven, wanneer u eerst de naam van het toestel verandert en vervolgens een reservekopie maakt, bewaart APOLLO III zowel het oorspronkelijke backupbestand met de oude naam als het nieuwe back-upbestand met de nieuwe naam.

INHOUDSOPGAVE

Inleiding
Hardware
Algemeen
Versies
Opties
MIDI-Interface
Radio Time Receiver
NTP
DTMF-interface
Digitalsoundmodule voor klokken
Digitalsoundmodule voor liederen (cFR. MP3 SPELER)
Aanslaggevoelige Hamers
Toegang vanop afstand (VNC)
Elektrische & mechanische eigenschappen
Elektrische & mechanische eigenschappen
CE-normering
Elektrische & mechanische eigenschappen
Elektrische & mechanische eigenschappen
Elektrische & mechanische eigenschappen Elektrische & mechanische eigenschappen CE-normering 7 Veiligheidsnorm 7 Elektromagnetische Compatibiliteit 7 APOLLO III in cijfers 8 Hardware 8
CE-normering
Elektrische & mechanische eigenschappen E CE-normering 7 Veiligheidsnorm 7 Elektromagnetische Compatibiliteit 7 APOLLO III in cijfers 8 Hardware 8 Software 8 Programma's 8
Elektrische & mechanische eigenschappen 6 CE-normering. 7 Veiligheidsnorm 7 Elektromagnetische Compatibiliteit 7 APOLLO III in cijfers 8 Hardware 8 Software 8 Programma's 8 Aantal melodieën 9
Elektrische & mechanische eigenschappen 6 CE-normering 7 Veiligheidsnorm 7 Elektromagnetische Compatibiliteit 7 APOLLO III in cijfers 8 Hardware 8 Software 8 Programma's 8 Aantal melodieën 9 Spanningsuitval 9
Elektrische & mechanische eigenschappen

actieve functies11
Gebruikerstoetsen
Navigatietoetsen
Toetsenbord13
Functiemenu14
APOLLO III IN DETAIL
Hardware
APOLLO II-bus ("OC" CONNECTie)15
APOLLO III-bus ("COM" CONNECTie)15
Software22
Functie 01 Uitvoeringen22
Functie 02 Hoofd- en rustscherm
Functie 03 Gebruikerstoetsen
Functie 04 Uurslag, Angelus en Rouw46
Functie 05 Programma's57
Functie 06 Parameters luidklokken71
Functie 07 Melodieën75
Functie 08 Sequenties85
Functie 09 playlists96
Functie 10 Continu-Uitgangen105
Functie 11 Verwarming106
Functie 12 Programmaschakelaars108
Functie 13 Hamers110
Functie 14 Speciale Uitgangen112
Functie 16 Interfaces132
Functie 17 Instellingen143
Netwerkverbindingen164
VNC (OPTIE)

APOLLO III
Versie 0.10

SFTP	
Cohruitean	100
Gebruikers	
Inhoudsopgave	