

Böhm

SEMPRA

Bedienanleitung



SE20

SE40

SE60

Böhm SEMPRA SE20/40/60 Bedienanleitung

Version 2.1

Art.-Nr. 62500

Stand: 13.03.2023

Die in dieser Dokumentation enthaltenen Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellen seitens der **Keyswerk Musikelektronik GmbH** keine Verpflichtung dar.

Der Beschreibung liegt der zur Drucklegung aktuelle Informationsstand zugrunde.

Die in dieser Anleitung gezeigten Display-Abbildungen sind nur Beispiele und können von den tatsächlichen Anzeigen bei ihrem Instrument abweichen.

Änderungen von technischen Details gegenüber den Beschreibungen, Angaben und Abbildungen in dieser Anleitung sind vorbehalten.

Die **Keyswerk Musikelektronik GmbH** kann für Programmfehler und für fehlerhafte Angaben in der Dokumentation und deren Folgen keine Haftung übernehmen.

© Keyswerk 2023

Alle Rechte vorbehalten

Verantwortlich für den Inhalt:

BÖHM Orgeln
KEYSWERK Musikelektronik GmbH
Warbersche Str. 32
31675 Bückeburg
Tel.: 05722 905088
Internet www.keyswerk.de
E-Mail info@keyswerk.de

Inhalt

Herzlichen Glückwunsch!	13
Aufstellung der Orgel	15
SEMPRA SE20 – 2-manualige Keyboardversion	15
SEMPRA SE20 - home	15
SEMPRA SE40 / SE60 home	16
Ein- / Ausschalten der Orgel	17
SEMPRA einschalten:.....	17
SEMPRA ausschalten (alle Versionen, außer umgerüstete Overture-Orgeln!):.....	18
Ausschalten bei umgerüsteten Overture-Orgeln:.....	18
Hinweise für SEMPRA-Orgeln mit Cloud Studio:.....	20
Netz-Synchronisierung von Orgel und Cloud Studio	20
Beleuchtung SE40/60	21
Der Spieltisch in der Übersicht:	22
Anschlüsse	27
Kopfhörer	28
Das Touch Display.....	29
Das BMC Menü.....	33
Eingabe von Namen oder Werten	36
Verwendung einer USB-Tastatur	38
Erstes Spielen auf der SEMPRA	39
SONGS und PRESETS auswählen	40
Die Preset-Bezeichnungen	41
SONGS direkt über Namen suchen.....	42
SONG-Liste filtern	43
Klangfarben auswählen und verteilen.....	46
Sounds anwählen	47
Die Zugriegelorgel (RealOrgan)	52
RealOrgan für die Manuale bzw. das Pedal einschalten	53
Zugriegel Ober- bzw. Mittelmanual einstellen.....	54
Zugriegel Untermanual und Pedal einstellen.....	54
Rotor-Effekt (Leslie).....	57
Orgel-Typen in der RealOrgan	58

Orgel-Typen auswählen.....	59
Anmerkungen zu Generator und Tastenkontakten	60
Weitere RealOrgan Funktionen:.....	61
Gesamtlautstärke Zugriegelklang einstellen	61
Hüllkurven-Funktionen.....	61
Chorus/Vibrato	62
Rotor-Einstellungen (Leslie / Phasing).....	63
Perkussion	65
Keyclick	67
Drive und Distorsion	67
Reverb (Hall)	68
Chorus.....	68
Key-Zone.....	68
Oktave - / Oktave +	69
RealOrgan Presets	70
Presets aufrufen	70
Eigene RealOrgan Presets speichern.....	71
RealOrgan Presets löschen	72
RealOrgan Percussion und Vibrato/Chorus über F-Taster	72
Neue Taster-Makros laden	73
Funktionen in den Taster-Presets zuordnen	73
Spielen mit Styles	76
Styles und andere Begleitungen auswählen	77
Die Style-/Patternfunktionen	80
Tempo-Funktionen	82
Drum Mute	82
Funktionen Begleitung / Begleitmanual.....	83
ACC on:	83
Begleitungs-Optionen.....	83
ACC easy	84
Lowest Bass:	87
Manual Bass:	87
Memory:	87
Solochord.....	87
Solochord registrieren	88

Multi-Solochord.....	88
Lower:.....	89
Anteilige Schweller-Regelung für Drums und Begleitung im Mixer-Setup	90
Semi Automatic (Halbautomat).....	90
Lautstärken für Manuale und Begleitung einstellen	92
Manualteilung (Splitfunktion)	96
Solo-Manual der SE60	97
Splitpunkt setzen	97
Manualteilung aufheben	98
Obermanual.....	98
Untermanual	98
Besonderheiten Untermanual-Split	99
Der Part-Editor Klänge registrieren und ihre Spielparameter festlegen	100
Part-Editor aufrufen	100
Soundauswahl	103
Die Soundtaster belegen	105
Partparameter einstellen	106
Part-Lautstärken einstellen	107
Hall.....	108
Chorus.....	109
Panorama	109
Stimmung	109
Transp. (Transponierung)	110
Stumm	110
Solo	111
Memory	111
Freeze	112
Solochord.....	112
Portamento	113
Monophon.....	113
Anschlagdynamik.....	114
Tipp: Negative Anschlagdynamik	114
Tipp: Anschlagdynamik im Part abschalten.....	115
Key Zones – Splitzonen für Parts festlegen	116
Key Zone festlegen:	117

Key Zones und Manualteilungen – Besonderheiten	118
Part Optionen	119
Allgemeine Parameter:.....	119
Sound Controller (Aktivierung erforderlich).....	122
Interne Funktionen:.....	123
Part Setup	125
MIDI-Einstellungen des Parts	126
Laden/Speichern im Globalpreset.....	127
Part initialisieren	128
S-Crd-Mode (Solo-chord-Modus)	128
Part kopieren	129
SONGS und SONG-Presets (Globalpresets)	130
3-D Presets	130
Organisation der SONGS / SONG-Presets	131
SONG-Presets – komplette Einstellungen der SEMPRA auf Knopfdruck	133
Was wird in diesen SONG-Presets gespeichert?	133
SONGS / SONG-Presets speichern.....	134
SONG bearbeiten.....	138
SONG-Presets im SONG neu sortieren	139
Einzelne SONG-Presets oder komplette SONGS inkl. Presets löschen.....	140
SONG-Presets in einen anderen SONG kopieren	141
SONG-Preset Optionen.....	142
Preset Coupler	144
Alben und Themen	148
Das Arbeiten mit Alben und Themen	148
Album oder Thema – womit anfangen?.....	148
Die Tastergruppe ALBUM SELECT.....	149
Alben zusammenstellen	150
Alben speichern.....	153
Überschreiben/Löschen von SONGs in einem Album	153
Überschreiben von SONGs in einem Album.....	153
Löschen von SONGs in einem Album	154
Doppelte Album-Einträge.....	155
Die Funktionsleiste in der Album-Verwaltung	156

Album (innerhalb des aktuellen Themas) verschieben:	157
SONG innerhalb eines Albums verschieben	157
Album-Eigenschaften bearbeiten.....	159
Themen Eigenschaften bearbeiten	161
Das Spielen mit Alben (Abrufen der Alben)	165
Nachträgliche Änderungen an SONGS	166
Begleitungseinstellungen im BMC-Menü	167
Begleitungs-Optionen.....	167
Akkord-Manuale	168
ACC-Easy	169
ACC-Instrumentierung.....	169
Halbautomat.....	170
Style Editor	171
Allgemeines	171
Basic-Instrumentierung.....	176
Instrumentierungsparameter Basic.....	177
Spielparameter Basic.....	178
Intro/Ending individuell instrumentieren	181
Globale Parameter	182
User-Drumsets editieren (nur bei vorh. App „Easy Edit Styles“, Art.-Nr. 41160)	184
Editerte Styles neu abspeichern	187
Styles auf USB sichern	188
Interactive Playbacks / Midi-Files.....	189
Allgemeines zum Spielen mit Midi-Files auf der SEMPRA.....	189
Interactive Playbacks.....	189
Karaoke-/Textanzeige.....	190
Midi-Files direkt wiedergeben bzw. als Playback intern speichern	191
Playbacks anwählen	191
Wiedergabe des Playback starten/stoppen	193
Playback in SONG-Presets übernehmen	193
Playback in der Lautstärke regeln	194
Playback Editor	195
Editor aufrufen	195
Der Editor in der Übersicht.....	196

Die Basic-Parameter	197
Die Drum-Parameter	198
Weitere Drumset-Parameter (bei aktivierter Easy Edit Styles App)	199
Playback in Pattern einteilen.....	202
Interactive Playback verwenden	204
Wichtig: der Taster [Auto Fill]	204
Playback speichern	205
Playbacks auf USB sichern	205
Manualkoppeln (Freischaltung Art. Nr. 41154 erforderlich).....	206
Koppeln über F-Taster	206
Taster- und Reglerbelegungen	209
Was sind Taster, was sind Regler?	209
Belegbare Taster und Regler	209
Taster- und Regler-Presets	212
Taster- und Regler-Presets im BMC aufrufen.....	212
Verwendung von Taster- und Regler-Presets in den SONG-Presets (Globalpresets)	213
Die Taster- und Regler-Basis-Presets	213
Taster belegen.....	214
Taster-Preset speichern.....	217
Benennen von Taster-Presets	218
Taster-Funktionen bestimmten Manualen, Split-Bereichen oder einzelnen Parts zuweisen.....	219
Auflistung und Beschreibung aller Part-Zuweisungsmöglichkeiten in den Taster-Presets:.....	225
Weitere Aktionen zur Verwaltung von Taster-Presets.....	226
Taster-Preset wechseln	226
Tastername ändern	227
Taster-Preset(s) löschen	228
Taster-Makros	229
Auflistung und Beschreibung aller werkseitigen Makros im Taster-Preset-Editor	229
Grundsätzliches zu den Taster-Makros	232
Makro Editor aufrufen.....	232
Makros bearbeiten und neu erstellen.....	235
Übersicht Makro-Typen und Funktionen	237
Makro-Einstellungen testen	239
Makro speichern.....	239

Makro löschen	240
Regler belegen	241
Aftertouch, Schwellen und Handräder	244
Benennen von Regler-Presets	245
Regler-Presets speichern	245
Ziel-Einstellungen	247
Typ-Einstellungen	248
Auflistung und Beschreibung aller Ziel-Einstellungen im Regler-Preset-Editor	250
Auflistung und Beschreibung aller Funktions-Typen im Regler-Preset-Editor	251
Regler-Preset(s) löschen	253
Wechseln von Regler-Presets über den BMC	254
Wechseln von Regler-Presets über die Tastergruppe SLIDER-PRESETS	255
Verwendung von Regler-Presets in den SONG-Presets (Globalpresets)	255
Sichern von Taster- und Regler-Presets auf USB-Speichermedium	255
USB-Funktionen – Datensicherung	256
Die USB-Buchse(n)	256
Das USB-Menü in der Übersicht	257
Ordner und Dateien	258
USB Sticks	260
Formatierung	260
Daten speichern / laden	262
Datei-Typen	264
Alle zeigen	264
Dateien löschen	265
Installation von Werksdaten	266
Themen (Alben)	268
Themen-Datei speichern/laden:	269
Songs	271
SONG-Dateien speichern	271
SONG-Dateien laden	273
SONG-Dateien direkt spielen	273
Styles	274
Styles speichern	274
Style-Dateien laden	276
Style direkt spielen	277

Playbacks	278
Playbacks speichern	278
Playback-Dateien laden	280
Playback direkt spielen	281
Soundpresets	282
Soundpresets speichern	282
Soundpresets einladen	283
Setups	284
Setups speichern	284
Setups einladen	286
MIDI-Files	287
MIDI-File als Playback in die SEMPRA speichern	287
MIDI-File direkt vom USB-Stick spielen	288
MIDI-Styles (Yamaha-Styles einladen)	289
MIDI-Style in der SEMPRA speichern	290
MIDI-Styles direkt spielen	291
AMADEUS Sounddaten	292
Sounddaten auf USB speichern	292
Sounddaten von USB laden	295
„Alte“ Daten	296
„alte“ Global-Presets	296
„alte“ Soundpresets	297
Alte Daten laden	297
Gesamt-Sicherung aller User-Daten (Backup)	299
Gesamt-Sicherung (Backup) speichern	300
Einladen einer Gesamt-Sicherung	301
Betriebs-System über USB-Menü laden	302
Benutzerkonten	305
Allgemeines zu den Benutzerkonten	305
BMC Menü „Benutzerkonten“	308
Zu einem anderen Konto wechseln	309
Ein neues Konto anlegen	310
Konto duplizieren	312
Konto bearbeiten	314
Konto nach USB (ARTIST Konto einrichten)	315

ARTIST Konto verwenden	315
ARTIST User-Daten auf USB speichern	316
ARTIST Konto korrekt beenden	317
ARTIST Konto aktualisieren	318
Ergänzende Hinweise zum ARTIST Konto	318
Konto löschen	318
Installation nachträglich gekaufter Werksdaten in die SEMPRA	320
Einrichten eines USB-Sticks mit ID-Kennung	320
Speichern und Entpacken der Werksdaten auf den USB-Stick	321
Installieren der Werksdaten in die SEMPRA	322
Update der SEMPRA-Firmware- (Betriebssoftware)	323
Durchführen des Firmware-Updates an der SEMPRA	323
ANHANG 1: Systemeinstellungen	325
1. Touch-Display kalibrieren	326
2. Kalibrieren von Pitch- und Modulationsrädern, Schweller und Aftertouch	327
3. Einstellen der grundsätzlichen Anschlagdynamik je Tastatur	330
4. Uhrzeit/Datum einstellen	332
ANHANG 2: Freischaltungen installieren	333
Allgemeines	333
Freischaltungen installieren	334
ANHANG 3: Soundbänke SEMPRA Standard Sounds	336
ANHANG 4: SEMPRA Werksstyles	351
ANHANG 5: MIDI-Controller	359

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben sich für ein innovatives, modernes und klangvolles Musikinstrument entschieden – eine SEMPRA Orgel von BÖHM. Mit SEMPRA gehen wir neue Wege und führen einen neuen Spielkomfort ein, den man so bisher von einer Orgel nicht kannte. Ein Überblick über die besonderen Merkmale von SEMPRA:

ULTRASCHNELL - Die schnellste Startzeit aller aktuellen Orgeln: SEMPRA ist spielbereit in nur 5 Sekunden! Mit dem SEMPRA Realtime Performance OS führen wir erstmals einen modernsten Industriestandard in den Orgelbau ein. Das Ergebnis ist eine ultraschnelle Performance in allen Funktionen, die mit einem z.B. Windows- oder Linux-basierten PC-Orgelsystem nicht erreichbar wäre.

Einfache Bedienung - Die völlig neu konzipierte, leicht verständliche Bedienoberfläche macht das Spielen und Registrieren zum puren Vergnügen.

TOUCH oder TASTER - Praktisch alle Funktionen sind entweder über das gestochen scharfe 9“ Wide View Touch Display oder über die Bedientaster und -regler erreichbar. Sie haben die Wahl!

3D PRESETS - Neu und innovativ: Bis zu 6 einzelne Global Presets (Gesamteinstellungen) inkl. der Style- oder Playback-Begleitung (Midifile) usw. für Ihre Musikstücke werden übersichtlich in SONGS – vereinfacht gesagt: kleinen Sammelordnern – zusammengefasst. Diese SONGS können Sie über die entsprechenden Bedientaster jederzeit direkt nach verschiedenen Kriterien sortieren, katalogisieren oder sie auch individuell in ALBEN und THEMEN zusammenfassen und abrufen. So können Sie Ihre Einstellungen auch unter Hunderten und Tausenden jederzeit blitzschnell wieder auffinden und abrufen. Dieses völlig neue Preset-System sorgt für einen besonderen Spielkomfort.

MANUAL-PRESETS – Neu bei Böhm: Mit den praktischen Manual-Preset Tastern auf der Zwischenleiste zwischen Unter- und Obermanual können Sie die jeweils im Display angezeigten 6 Einzelpresets ihres aktuellen SONGs direkt während des Spielens abrufen, ohne die Hände von den Tastaturen nehmen zu müssen. Die beiden Taster links schalten die 6 Presets in auf- bzw. absteigender Reihenfolge durch (nicht vorhanden bei umgerüsteten Orgeln).

EASY STYLE CREATE - Styles können über den neuen EASY STYLE EDITOR flexibel und blitzschnell bearbeitet werden, bis hin zum schnellen Einspielen neuer Spuren, Pattern bzw. Ergänzungen. Styles im Yamaha® Format (bis Tyros 5) können Sie direkt vorhören und bei Bedarf einladen, optimieren und in der Style-Bibliothek ihrer SEMPRA abspeichern.

INTERACTIVE PLAYBACKS – Midifiles genauso flexibel im Ablauf steuern zu können wie Styles – Dieser Traum wird Wirklichkeit mit SEMPRA. Midifiles können nicht nur in der Instrumentierung angepasst, sondern auch mit sog. Markern versehen und so in bis zu sechs Abschnitte wie Intro, Vers, Refrain, Bridge usw. unterteilt werden. Diese Abschnitte oder Pattern können Sie beim Spielen dann über die Style-Patterntaster jederzeit in beliebiger Reihenfolge abrufen und so den Ablauf des Midifiles und damit Ihres Musikstückes flexibel im Ablauf steuern. Sie erhalten so eine perfekte songbezogene Begleitung, wie sie nur ein Midifile bieten kann, sind aber im Ablauf Ihres Vortrages nicht eingeeengt wie bei einem herkömmlichen File-Player.

MODERNSTE SPEICHERTECHNIKEN - Was Sie in Ihrer SEMPRA speichern, bleibt auch gespeichert. Es gibt keinen RAM-Speicher mehr, der verloren gehen könnte. Alle Ihre Daten werden direkt und blitzschnell im internen Flash-Speicher unverlierbar festgehalten, bis Sie sie ggf. selbst wieder von dort löschen. Werksdaten können nicht verloren gehen. Das Speichern/Laden von Daten auf angeschlossene USB-Speichermedien (Sticks) erfolgt blitzschnell.

BENUTZERKONTEN – So wird jede SEMPRA zu Ihrer SEMPRA. Ihre Familie oder Freunde möchten auch auf Ihrer SEMPRA spielen, aber mit ihren jeweiligen eigenen Registrierungen, Styles, Playbacks, usw.? Kein Problem: Es können mehrere Benutzerkonten auf der Orgel angelegt werden. Die Speicherung der eigenen Daten erfolgt dann jeweils in das aktuell aktivierte Benutzerkonto. Jeder Spieler, der die Orgel benutzt, kann so seine eigenen Daten in seinem persönlichen Konto vorhalten. Und das Beste: Benutzerkonten können auf einen USB-Stick exportiert und dann die komplette Orgel vom Stick gespielt werden! Besuchen Sie z.B. Ihren Freund, der auch eine SEMPRA hat, und stecken Sie Ihren Stick ein – schon ist seine Orgel Ihre Orgel, ohne dass die jeweiligen User-Daten vermischt werden.

RealOrgan – Alle Neune – das kann jeder! Die neue SEMPRA Zugriegel-Orgel bietet neben dem klassischen Hammond-Sound mit 9 Fußlagen auch verschiedene weitere legendäre Orgelsimulationen, mit erweiterbarem Fußlagenumfang (bis zu 15 Chöre!) und sensationellem Sound. Selbstverständlich werden auch alle typischen Effekte des jeweiligen Orgeltyps wie volle Perkussion über alle Fußlagen, Leslie oder Phasing Rotor, Celeste, Vibrato und Chorus realistisch wiedergegeben. In der Serienausstattung verfügt die **RealOrgan** bereits über mehrere Orgeltypen. Durch Erweiterungspakete können Sie zusätzlich die Zugriegelcharaktere vieler legendärer Orgeln hinzufügen. Ein so vielseitiges und klangechtes Zugriegelsystem wie die BÖHM **RealOrgan** werden Sie bei keiner anderen Orgel finden – ein Traum für alle Freunde des legendären Sounds.

MULTI-SOLOCHORD – Ein bekannter Effekt: Der Solochord fügt, abhängig von den auf dem Begleitmanual gespielten Tönen, der Melodie weitere Stimmen in einer eigenen Klangfarbe zu. Spielen Sie z.B. mit nur einem Finger der rechten Hand eine Soloklarinette und fügen Sie via Solochord einen mehrstimmigen Saxofonsatz hinzu... soweit kennt man diese bzw. ähnliche Funktionen bei anderen Herstellern.

Bei der SEMPRA gehen die Möglichkeiten aber noch weiter: Sie können jedes Manual- oder Pedalinstrument zu einem eigenen Solochord-Instrument machen. Und jedes dieser Instrumente kann zudem noch mit einem eigenen von über 20 verschiedenen Solochord-Typen spielen. Rechts der Glenn Miller-Satz, links ein Chor mit Triobesetzung, auf dem Untermanual rechts noch die oktavierten Streicher... kein Problem. Dieses innovative Feature eröffnet Ihnen völlig neue kreative Freiräume beim Spielen und Arrangieren!

Cloud Studio Integration – Sofern Ihre SEMPRA mit dem optional erhältlichen Böhm Cloud Studio ausgestattet ist, finden Sie dessen Klänge in den jeweiligen Sound-Gruppen und -Kategorien integriert. So spielen Sie virtuelle Instrumente und Sample-Libraries wie z.B. aus dem vorinstallierten Steinberg Halion6/Absolute 3 Paket parallel und vielfältig kombinierbar mit den AMADEUS Sounds der Orgel. Gleichzeitig kann das große Touchdisplay des Cloud Studios Ihnen die Noten zu Ihrem Musikstück anzeigen. Der Notenaufruf erfolgt auf Wunsch auch automatisch mit dem Preset-Aufruf an der Orgel. Komfortabler geht es nicht!

Die hier genannten und noch viele weitere Funktionen Ihrer SEMPRA beschreiben wir in den folgenden Kapiteln. Viele Funktionen erklären sich dabei nahezu von selbst. Dennoch bitten wir Sie, diese Anleitung gründlich durchzulesen und die Erläuterungen direkt an der SEMPRA nachzuvollziehen. So werden Sie die vielen spannenden Möglichkeiten am besten kennen und schätzen lernen. Viel Spaß dabei!

Ihr

BÖHM Team

Aufstellung der Orgel

Je nach Modell und Ausführung besteht Ihre SEMPRA aus mehreren Einzelteilen:

SEMPRA SE20 – 2-manualige Keyboardversion

Die zweimanualige Keyboardversion der SE20.



- Stellen Sie den Spieltisch auf einen stabilen Tisch bzw. ein Gestell. Verwenden Sie – daheim wie auch auf der Bühne - nur geeignete Keyboardtische bzw. Ständer, die eine ausreichend große Auflagefläche bieten.
- Achten Sie darauf, dass die SEMPRA auf dem Tisch/Gestell ausreichend fixiert ist und nicht herunterrutschen kann.
- Stecken Sie nun den Notenständer in die vorgesehene Aufnahmeleiste an der Rückseite des Bedienfeldes und nehmen Sie – wie im folgenden Abschnitt beschrieben – die entsprechenden Anschlüsse vor (Netzkabel, Line-Out zum externen Verstärker/Mischpult, ggf. Pedal und Schweller...).
- Stellen Sie ggf. das frei aufstellbare Pedal und den Schweller unter die Orgel und schließen Sie diese wie im folgenden Abschnitt erläutert an der Rückseite an.
- Stecken Sie den Netzstecker in eine Steckdose ein.
- Die Orgel ist nun spielfertig aufgebaut.

SEMPRA SE20 - home

In dieser Version verfügt die SE20 über ein komplettes Massivholzuntergestell inkl. aktivem Lautsprecher-system, Schweller und (in der Regel) Basspedal.



- Stellen Sie das Untergestell an dem vorgesehenen Aufstellungsort. Sie sollten diesen so wählen, dass das Instrument weder Feuchtigkeit noch übermäßiger Erwärmung (Heizkörper) ausgesetzt ist, um Beschädigungen zu vermeiden.
- Setzen Sie mit einer Hilfsperson das Oberteil so auf das Unterteil, dass die Gummifüße an der Unterseite des Spieltisches in die dafür vorgesehenen Vertiefungen in den Seitenholmen des Untergestells gleiten. Dadurch wird das Oberteil unverrückbar auf dem Untergestell fixiert.
- Stecken Sie nun den Notenständer in die vorgesehene Aufnahmeleiste an der Rückseite des Bedienfeldes und nehmen Sie – wie im folgenden Abschnitt beschrieben – die entsprechenden Anschlüsse vor (Netzkabel, Lautsprechersystem, Pedal und Fußschweller...).
- Stellen Sie die Pedal-/Schweller-Einheit bzw. das 25-Tastenpedal vor das Untergestell und stecken Sie das/die Verbindungskabel in die vorgesehenen Buchsen im Fußteil des Untergestells ein. Beachten Sie die unterschiedlichen Stecker/Buchsen für das Pedal bzw. den Schweller.
- Schieben Sie nun die Pedaleinheit vorsichtig in den Fußkasten des Untergestells ein. Achten Sie darauf, dass die Einheit nicht verkantet, um Druckstellen im Gehäuse zu vermeiden.

- Stecken Sie den Netzstecker in eine Steckdose.
- Stellen Sie die Sitzbank vor die Orgel und stellen Sie eine Ihnen angenehme Sitzhöhe ein.
- Die Orgel ist nun spielbereit aufgebaut.

SEMPRA SE40 / SE60 home

Das Standmodell besteht aus dem Untergestell mit aktivem Lautsprechersystem, dem Spieltisch und der Pedaleinheit (17 oder 25 Tasten).

- Setzen Sie mit einer Hilfsperson das Oberteil auf das Unterteil. Die elektrischen Verbindungen erfolgen dabei automatisch über einen mehrpoligen Stecker/Buchse rechts unten in der Seitenwange bzw. im Spieltisch. Setzen Sie das Oberteil vorsichtig auf, so dass Stecker und Buchse ineinandergreifen und die Holzzapfen in den Seitenholmen des Untergestells in die entsprechenden Bohrungen in den Seitenwangen des Spieltisches gleiten.
Achtung: Achten Sie auf Ihre und die Finger der Hilfsperson – **Klemmgefahr!**
- Stecken Sie nun den Notenständer in die vorgesehenen Halterungsbolzen bzw. – falls Ihre Orgel über den illuminierten Acryl-Notenständer verfügt – in den Aufnahmeschlitz. Sofern die Orgel über das optionale Cloud Studio verfügt, finden Sie hinter dem Notenständer einen Schlitz zum Durchführen der notwendigen Kabelanschlüsse für den Display-Notenständer. Schließen Sie das vom Notenständer kommende USB-Kabel an der Buchse rechts in der Durchführung (unter der Abdeckbürste) an, die in der Durchführung aus dem Oberteil kommenden Kabel (HDMI und Netzkabel) stecken Sie in die entsprechenden Buchsen an der Unterseite der Kunststoff-Abdeckung an der Notenständer-Rückseite.
- Legen Sie die Pedal-Einheit bzw. das 25-Tastenpedal vor das Untergestell und stecken Sie das Verbindungskabel in die vorgesehene Buchse im Fußteil des Untergestells ein.
- Schieben Sie nun das Pedal vorsichtig in den Pedalkasten des Untergestells ein. Achten Sie darauf, dass die Einheit nicht verkantet, um Druckstellen im Gehäuse zu vermeiden.
- Stecken Sie das Netzkabel in eine Steckdose.
- Stellen Sie die Sitzbank vor die Orgel und stellen Sie eine Ihnen angenehme Sitzhöhe ein.
- Die Orgel ist nun spielbereit aufgebaut.



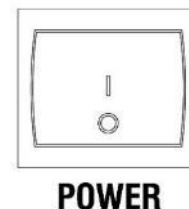
Hinweis: Über den Steckverbinder zwischen Ober- und Unterteil sind alle notwendigen Anschlüsse für den Betrieb des Standmodells automatisch vorgenommen. Falls Sie die Orgel mit weiteren Komponenten verbinden möchten, finden Sie die entsprechenden Anschlüsse hinter der Klappe an der Rückseite des Oberteils. Diese können Sie durch Drücken auf die Klappe öffnen, der Verschluss wird freigegeben und die Klappe kann nach unten geschwenkt werden. Dahinter erscheint das Anschlussprofil. Durch Hochklappen und etwas Druck auf die Klappe wird diese wieder verschlossen.



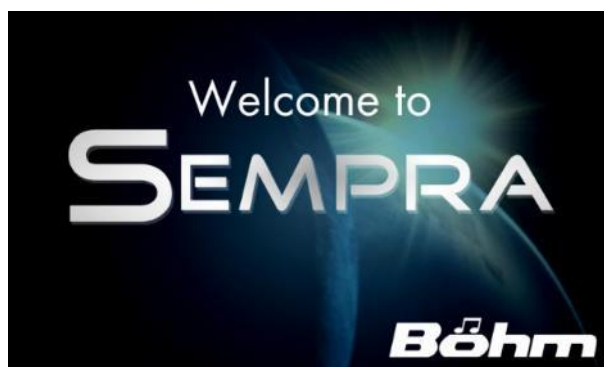
Ein- / Ausschalten der Orgel

SEMPRA einschalten:

- Auf dem rechten Seitenprofil finden Sie den Netzaster. Schalten Sie hier die Orgel durch einen kurzen Druck auf den Taster ein. Bei einer umgerüsteten Overture Stage / SEMPRA SE20 schalten Sie die Orgel wie gewohnt am Netzschalter an der Rückseite des Oberteils ein.



- Im Display erscheint für ca. 5 Sekunden das Startbild:



- Sofern mehrere Benutzerkonten installiert sind, werden Sie während des Startvorganges gefragt, welches Konto Sie verwenden möchten. Wählen Sie das gewünschte Konto durch Antippen des gewünschten Kontos und anschließendes Tippen auf die **ENTER** Schaltfläche auf dem Display oder durch Drehen am **[Datenrad]** rechts vom Display und Bestätigen des gewählten Kontos mit dem Taster **[ENTER]** darunter aus.



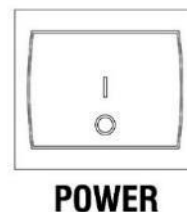
- Das Display wechselt zum Grundbildschirm, die Orgel ist nun spielbereit:



Hinweis: Nach dem Einschalten ist immer zunächst der „BASIC SONG“ (Liste links im Display) und darin das Preset „CLEAR REG.“ (unteres der 6 Felder rechts im Display), bzw., wenn weitere „Cl.Reg“ Presets von Ihnen angelegt wurden, das oberste davon angewählt. Hierbei handelt es sich um Grund-Preset, die die Orgel in einen definierten Ausgangszustand versetzen und die als Ausgangsbasis für neu zu erstellende Registrierungen dienen. Das entsprechende CLEAR REG. Preset kann jederzeit auch durch Betätigen des Tasters [CLEAR REG.] auf dem linken oberen Seitenbedienfeld aufgerufen werden.

SEMPRA ausschalten (alle Versionen, außer umgerüstete Overture-Orgeln!):

- Zum **Ausschalten** der Orgel betätigen Sie ebenfalls den Netztaster. Die Orgel wird heruntergefahren und dabei wird automatisch ein Backup der letzten Datenänderungen gespeichert. Dann wird die Orgel endgültig ausgeschaltet.

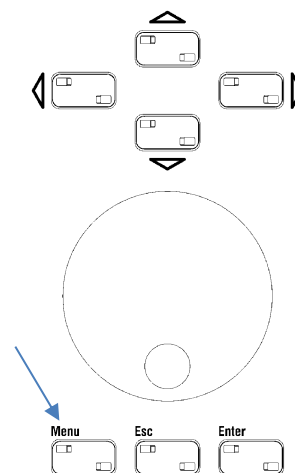


Ausschalten bei umgerüsteten Overture-Orgeln:

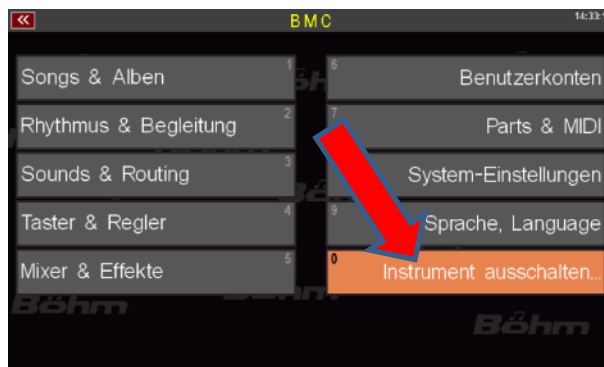
Achtung! Da bei der umgerüsteten Overture das bisherige Netzteil erhalten und ein „Herunterfahren“ über den Netztaster nicht möglich ist, muss bei diesen SEMPRA-Versionen die Orgel unbedingt über das Display-Menü „heruntergefahren“ werden, um die letzten Datenänderungen zu sichern. Hierbei wird nochmals ein Backup geschrieben und alle Daten sind damit gesichert.

Wenn Sie also eine umgerüstete Overture haben, schalten Sie die Orgel bitte immer wie folgt beschrieben ab, um sicherzustellen, dass alle zuvor ggf. geänderten Daten erhalten bleiben:

- Drücken Sie den Taster [MENU] unterhalb des Datenrades.



- Das Display-Menü wird aufgerufen. Tippen Sie im Display auf das Feld **[Instrument ausschalten]**.



- Es erscheint eine Abfrage, bestätigen Sie diese, indem Sie auf das Feld **[ENTER]** im Display tippen oder den Taster **[ENTER]** auf dem Bedienfeld betätigen.



- Das Instrument wird nun heruntergefahren und währenddessen ein Daten-Backup geschrieben.

- Umgerüstete SE40/60** Orgeln schalten sich danach ab.

- Umgerüstete SE20:** Erst wenn der nebenstehende Hinweis im Display erscheint, können Sie die Orgel wie gewohnt am **[Netzschalter]** an der Rückseite des Oberteils abschalten.



Hinweise für SEMPRA-Orgeln mit Cloud Studio:

- Das Ein- und Ausschalten der Orgel erfolgt in gleicher Weise wie beschrieben.
- Mit der eigentlichen Orgel wird in diesen Fällen auch das integrierte Cloud Studio ein- bzw. ausgeschaltet. Bitte beachten Sie:
- Beim Einschalten ist die eigentliche Orgel bereits nach ca. 5 Sekunden, mit dem Erscheinen des Grundbildschirms, spielbar. Das Cloud Studio braucht dagegen ca. 1,5 Minuten bis zur Spielbarkeit, da hier zunächst das Sample-Material in den Arbeitsspeicher des PC-Systems geladen werden muss.
- Wir empfehlen, erst nach dem endgültigen Hochfahren des Cloud Studios mit dem Spielen zu beginnen bzw. das erste SONG-Preset mit Cloud Studio Sounds aufzurufen, damit das System zunächst ordnungsgemäß starten kann. Weitere Details finden Sie in der separaten Bedienanleitung zum Cloud Studio beschrieben.

Netz-Synchronisierung von Orgel und Cloud Studio

Wenn Sie die SEMPRA aus- und zu schnell wieder einschalten – bevor das Cloud Studio ebenfalls vollständig heruntergefahren und abgeschaltet wurde – kann es passieren, dass das Cloud Studio nicht wieder neu mit der Orgel startet, da der Ausschaltprozess noch läuft, während die Orgel bereits erneut startet. Das Cloud Studio wird dann im Hintergrund weiter heruntergefahren und ist somit nicht spielbereit. Es würde vielmehr starten, wenn Sie die Orgel über den Netztaster wieder ausschalten, da es auf den Schaltimpuls reagiert.

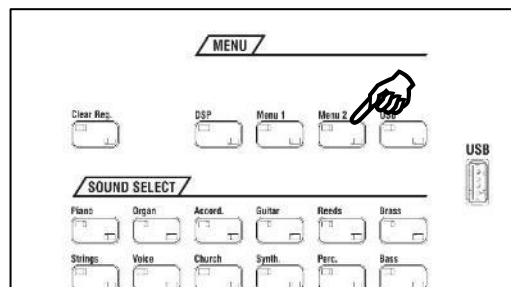
Um in einem solchen Fall Orgel und Cloud Studio hinsichtlich des Ein- / Ausschaltvorganges wieder zu synchronisieren, schalten Sie bitte – wenn das Cloud Studio vollständig abgeschaltet ist – die Orgel einmal nicht über den Netztaster, sondern über das Menü (wie oben für die „Umrüstorgeln“ beschrieben) ab.

Anschließend können Orgel und Cloud Studio wieder gemeinsam über den Netztaster gestartet werden.

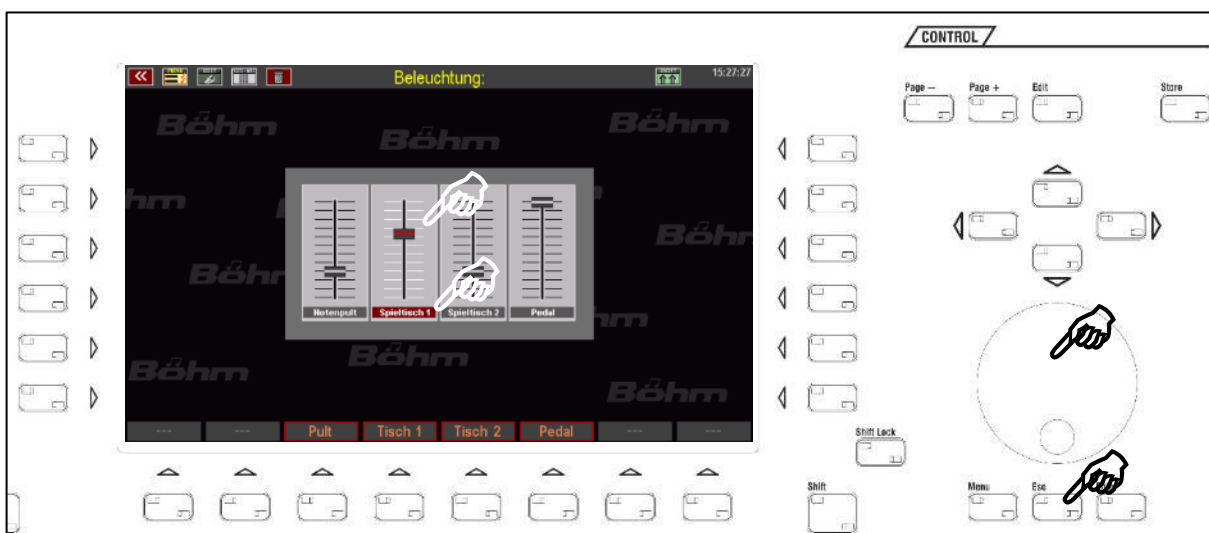
Beleuchtung SE40/60

SEMPRA-SE40 und SE60-Orgeln verfügen über mehrere Beleuchtungen für den Spieltisch, den Pedalraum und das Notenpult. Diese Beleuchtungen werden beim Einschalten der Orgel automatisch aktiviert.

Sie können die einzelnen Beleuchtungs-Sektionen ein- und ausschalten, sowie dimmen, also in der Helligkeit verändern. Tippen Sie dazu auf den Taster **[Menu2]** oben rechts auf dem Bedienfeld.



Im Display erscheint ein Menü mit mehreren Schaltflächen, über die die einzelnen Sektionen der Beleuchtung ein- bzw. ausgeschaltet werden können und Reglern zum Dimmen der entsprechenden Sektionen (Achtung: **Spieltisch 2** ist bei diesen Modellen nicht besetzt!). Tippen Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um die Sektion ein- oder auszuschalten.



Zum Dimmen einer Sektion tippen Sie auf den entsprechenden Regler auf dem Display und stellen Sie dann mit dem **Datenrad** die gewünschte Helligkeit ein.

Verlassen Sie anschließend das Menü mit dem **[ESC]** Taster.

Anmerkung: Die Einstellungen für die Beleuchtung werden automatisch gespeichert. Beim nächsten Einschalten startet die Orgel dann mit der eingestellten Beleuchtungskonfiguration.

Wenn Sie mit mehreren Benutzerkonten arbeiten, erfolgt die Speicherung kontenspezifisch im jeweils aktiven Konto. Sie können also für jedes Ihrer Benutzerkonten eine individuelle Einstellung für die Beleuchtung festlegen.

Der Spieltisch in der Übersicht:




1 MIXER

MASTER und **MICRO** Schieberegler für Gesamtlautstärke der Orgel bzw. den Mikrofon-Pegel

2 ACCOMPANIMENT

Schieberegler für die Lautstärken der Begleitung: Drums, Bass, Combo 1-3, Arpeggio*

3 SUBMIXER / INSTR. VOLUME

6 Schieberegler für die Lautstärken der Manualbereiche (bei aktiviertem Grundbildschirm) bzw. der einzelnen Manualinstrumente (bei aktiviertem **Selector** )

4 INFO: direkter Neustart der SEMPRA (ohne Backup-Sicherung!)

TALK: Schaltet (nur bei vorhandenem D-Mix Vorverstärker) den Hall/Echo-Effekt für das Mikrofon-Signal sowie das Harmony Voice aus (LED an) bzw. ein (LED aus). So können die Mikrofon-Effekte z.B. für Durchsagen aus- und dann wieder eingeschaltet werden.

5 MUTE

Stummschalten der Begleitgruppen: Wenn die LED im betreffenden Taster leuchtet, ist die jeweilige Gruppe stummgeschaltet.

* derzeit nicht implementiert

6 Slider Presets: Abruf von bis zu vier unterschiedlichen Funktionsbelegungen (Regler-Presets) für die Lautstärkeregler, Zugriegel, Handräder und Schweller. Die ersten vier der bis zu 16 Regler-Presets können hier direkt abgerufen werden.

(Pedal-)Sustain: Schaltet die Nachklangfunktion für die Pedalklänge ein/aus. Die Effektintensität ist dabei abhängig von den jeweils registrierten Klängen bzw. deren Soundparametern.

Lyrics*: Textanzeige bei Playbacks (Midifiles)

7 ACCOMPANIMENT SELECT

12 Taster für die Begleit-Kategorien. Wird einer der Taster gedrückt, erscheint im Display je nach aktuell gewählter Begleitungsform (Style, Midi-Playback, Arpeggio*, Sideline*) die entsprechende Auswahlliste, sortiert nach Kategorien und Untergruppen.

2 Taster zur Umschaltung der Kategorie-Taster auf die Anwahl von Styles, MIDI-Playbacks, Arpeggio-Figuren*- oder Sidelines*

8 ACCOMPANIMENT FUNCTIONS

ACC ON: Ein-/Ausschalten der Akkord-Automatik. Wird der Taster länger gedrückt, können verschiedene Einstellungen für die Begleitung vorgenommen werden.

ACC easy: Aktivieren der EASY-Begleitmodi (Taste länger drücken für Auswahl des gewünschten Begleitmodus Einfinger-Böhm, Einfinger andere, Organist- oder Pianist)

Low Bass: Der Bass der Begleitautomatik spielt den untersten gegriffenen Ton, also abhängig von der gegriffenen Akkordumkehrung.

Man. Bass: Kopplung des Pedal-Bass an das Begleitmanual. Der Bass (Grundton) erklingt in der eingestellten Pedalklangfarbe zum gespielten Akkord.

Memory: Haltefunktion für die Klangfarbe LOWER (bzw. weitere Manualinstrumente, die auf Memory geschaltet sind). Die Töne klingen auch nach dem Loslassen der Tasten weiter.

Solochord: Ein-/Ausschalten der Solochord-Funktion

Lower: Ein-/Ausschalten der Registrierung Untermanual links (Begleitmanual)

9 Arpeggio* / Semi-Automatik

Arpeggio on, Arpeggio 1...4*

Semi-Automatic (Halbautomat): Beim Spielen auf dem Begleitmanual bzw. dem Pedal erklingen jeweils bis zu zwei Schlaginstrumente. Wird der Taster etwas länger gedrückt, können die Instrumente ausgewählt werden.

10 DRUM MUTE

Die 8 Schlag-Instrumentengruppen

Bassdrum...Percussion 2 können einzeln ein- und ausgeschaltet werden (die betreffende Gruppe ist stummgeschaltet, wenn der entsprechende Taster leuchtet). Sind alle Tasten aktiviert (alle 8 LEDs leuchten), ist kein Schlagzeug mehr zu hören.

11 Steuertaster für die Begleitung (Pattern- und Start/Stop-Funktionen)

Intro/Ending 1...4: Die Styles verfügen über bis zu vier Intros/Endings.

Taster bei „stehender“ Begleitung gedrückt: Der aktuelle Style startet mit dem entsprechenden Intro.

Taster bei laufender Begleitung 1x gedrückt: Es wird das entsprechende Ending gespielt, anschließend stoppt die Begleitung.

Taster bei laufender Begleitung 2x gedrückt: Es wird das entsprechende Intro und anschließend wieder die Grundbegleitung gespielt.

Variation 1...4: Umschalten der bis zu vier Style-Variationen. Ist zusätzlich der Taster **Auto Fill** aktiviert, erklingt beim Wechsel zwischen zwei Variationen jeweils ein **Fill Up** bzw. **Fill Down**.

Durch nochmaliges Drücken des aktuell aktivierten Variations-Tasters kann immer ein **Fill In** abgerufen werden.

Bridge: Beim Spiel mit Interactive Midi-Playbacks können über diesen Taster die entsprechenden Bridge-Abschnitte innerhalb der Playbacks abgerufen werden.

Bei Styles ruft der Taster das Bridge1-Pattern auf:

Break: Abruf eines Schlagzeugsolos (Break1-Pattern)

Fade (in/out): Aktiviert bei laufender Begleitung: Fade out, d.h. Begleitung und Orgel werden allmählich leiser und ausgeblendet.

Aktiviert bei „stehender“ Begleitung: Fade in, d.h. Orgel und Begleitung werden beim Starten der Begleitung allmählich eingeblendet.

Ritard./Tap: Aus dem laufenden Style heraus wird ein Fill gespielt, das Tempo verlangsamt und der Rhythmus gestoppt.

Bei „stehender“ Begleitung kann hier das Tempo durch mehrmaliges Antippen des Tasters vorgegeben werden. Dazu den Taster entsprechend der Taktart des gewählten Styles mehrfach im gewünschten Tempo anschlagen, anschließend startet die Begleitung im vorgegebenen Tempo.

Sync. Start: Die Begleitung startet mit der ersten Akkorderkennung des Begleitmanuals. Der Sync Start kann auch einem beliebigen Manual-/Pedalpart zugewiesen werden.



Sync. Stop: Die Begleitung stoppt mit der „1“ des nächsten Taktes

Tempo Hold: Das aktuelle Style-Tempo wird beibehalten, auch wenn der Style bzw. das Preset gewechselt wird. Mit den Tastern **[Tempo -]** / **[Tempo +]** kann das Tempo weiterhin geändert werden.

Start/Stop: Direktes Starten und Stoppen der Begleitung.

12 Tempo - / Tempo +

Schrittweises bzw. kontinuierliches (Taster gedrückt halten) Erniedrigen bzw. Erhöhen des Style-Tempos.

Das Tempo kann auch über das **Datenrad**  eingestellt werden, solange einer der Tasten **[SHIFT]** bzw. **[SHIFT Lock]**  aktiviert ist.

* derzeit nicht implementiert

SONG FILTER

Die Song-Liste links im Display kann entweder vollständig (Taster **[No Filter]** angewählt) oder nach den Kriterien Bank, Style (Kategorie), Genre (musikalische Stilrichtungen) bzw. in Alben (eigene Katalogisierung) erfolgen.

Einmaliges Betätigen eines der Taster legt die Art der Filterung fest, nochmaliges Drücken erlaubt die Auswahl innerhalb der jeweiligen Filter-Kategorie (siehe Auswahl-Liste im Display).

Preset Couple

Legt fest, welche gespeicherten Einstellungen beim Aufrufen der Songs bzw. der bis zu 6 einzelnen Global-Presets im Song tatsächlich aufgerufen werden. Es kann beispielsweise festgelegt werden, ob die Begleitung (Style/Playback) umgeschaltet werden soll oder nicht, ob sich die Taster-/Reglerbelegungen mit dem Presetwechsel ggf. ändern sollen oder nicht, usw. Auch die Wirkung der **Globaltransponierung** kann hier bestimmt werden, entweder sofort mit der Eingabe einer Transponierung, oder erst mit der nächsten auf einem Manual gespielten Note.

Der Taster erlaubt das Abrufen von vier unterschiedlichen Koppler-Konfigurationen:

1: Beide LEDs im Taster an

2: nur LED Couple 1 an

3: nur LED Couple 2 an

4: beide LEDs aus

Wird der Taster in einer der vier Einstellungen länger gedrückt, kann die Art der Preset-Kopplfunktionen für jede der LED-Positionen festgelegt werden.

2 x 6 Soft-Taster für Display-Steuerung

Die jeweils 6 Taster rechts und links vom Display bekommen ihre Funktion über die Display-Anzeige zugewiesen. Sie können die entsprechenden Funktionen bzw. Felder entweder direkt im Display antippen, oder über die 2 x 6 Taster anwählen.

9" Touch Display

Zur Anzeige bzw. zum direkten Einstellen von Registrierung, Spiel- und Menüfunktionen auf dem Display.


8 F-Taster (Funktionstaster)

Die 8 F-Taster unterhalb des Displays bekommen ihre Funktion in den einzelnen Display-Menüs über die untere Anzeigeleiste zugewiesen. Für den Grundbildschirm können die Funktionen dieser Taster vielfältig selbst festgelegt werden (Funktionen, Effektsounds abrufen, usw...)

Shift / Shift Lock

In vielen Display-Menüs gibt es zwei Belegungsebenen für die 8 F-Taster. Mit **[Shift]** kann temporär (solange der Taster gedrückt wird) auf die zweite Ebene umgeschaltet werden, **[Shift Lock]** schaltet dauerhaft zur zweiten Ebene um. Nochmaliges Betätigen von **[Shift Lock]** löst die Funktion und schaltet wieder zur Grund-Ebene

** derzeit nicht implementiert*

zurück. Bei der Eingabe von Namen, etc. über das Ziffern-/Buchstabentasterfeld  kann mit den Shift-Tastern zwischen Klein- und Großschreibung umgeschaltet werden.

Page -, Page +, Edit

Page- / Page +: Manche Display-Menüs bestehen aus mehreren Seiten. Mit diesen beiden Tastern können Sie zwischen den Displayseiten wechseln. Alternativ können Sie auch die entsprechenden „Reiter“ im Display direkt antippen.

Edit: Wenn für eine Funktion im Display eine Eingabe erforderlich ist bzw. verschiedene Einstellungsoptionen angeboten werden, blinkt die LED im Taster **[Edit]**. Nach Betätigen von **[Edit]** kann die Eingabe des gewünschten Wertes bzw. die Auswahl vorgenommen werden.

Store

Der Taster **[Store]** dient grundsätzlich dazu, Einstellungen abzuspeichern. Das können Songs oder Presets im Grundbildschirm sein, Mixerpresets im Mixermenü, Styleänderungen im Style-Editor, usw...

Cursor-Taster

Mit diesen vier Pfeil-Tastern kann der Cursor (Marker für das gerade angewählte Feld bzw. die gewählte Funktion im Display) innerhalb der Display-Anzeige verschoben werden. Alternativ können Sie die Auswahl natürlich auch durch direktes Antippen eines Feldes im Display vornehmen.

Datenrad

Mit diesem Endlos-Rad können Parameterwerte, Listen usw. im Display besonders schnell durchfahren und eingestellt werden. Bei neuen SE-Organen verfügt das Datenrad außerdem über eine Druckfunktion (Push), mit der die **[Enter]**-Funktion ausgelöst werden kann (Bestätigen von Eingaben, Aufrufen von Funktionen usw.)

Menu, Esc, Enter


Menu: Ruft das BMC-Menü (Böhm Music Computer) im Display auf, über das sie in verschiedene Funktionsbereiche der SEMPRA gelangen.

Esc (Escape): Mit diesem Taster brechen Sie Eingaben ab, oder gelangen immer aus dem aktuellen Menü heraus zur nächsthöheren Ebene zurück.

Enter: Dient zur Bestätigung von Eingaben und zum Aufrufen von Funktionen.

FUNCTION

Transpose - / Transpose +: Hiermit können Sie (im Grundbildschirm) die Gesamttransponierung (Tonart) der Orgel in Halbtonschritten absteigend oder aufsteigend verändern. Wenn Sie beide Taster gleichzeitig drücken, kehrt die SEMPRA zur Ausgangstonlage C zurück.

In den **Preset Couple** Einstellungen  können Sie festlegen, ob die Globaltransponierung direkt oder erst

mit der nächsten auf einem der Manuale (nicht Pedal) gespielten Taste erfolgen soll.

Im **Part-Editor** können Sie über diese beiden Taster die Oktavlage des gerade gewählten Parts direkt in Oktavschritten auf- oder absteigend verändern.

Key Transpose: Zum direkten Transponieren in eine bestimmte Tonart: Drücken Sie den Taster und dann auf einem beliebigen Manual bzw. dem Pedal die Taste für die Tonart, in die Sie transponieren möchten.

Split: Zur direkten Eingabe des Haupt-Splitpunktes für das Ober- oder Untermanual. Nach Eingabe eines Splitpunktes über diesen Taster befinden sich die „right“-Parts des betreffenden Manuals rechts vom Splitpunkt, die „left“-Parts links davon.

Function 1*

ALBUM SELECT

Wenn für die Songliste die Filter-Art „ALBUM“ (r) angewählt ist und Sie über das Menü eigene Alben belegt haben, können die bis zu 100 Alben des aktuell eingestellten Themas über diese Tastergruppe aufgerufen werden. Es stehen je 5 Alben (Taster A...E) in 20 Bänken (Taster 1/11...10/20), also alle 100 Alben des aktuellen Themas im direkten Zugriff. Die bis zu 6 Songs des gewählten Albums können dann über die 6 Felder links im Display abgerufen werden.

Buchstaben/Zahlenblock

Über diese Tastergruppe können Sie ähnlich wie bei einem Mobiltelefon Namen und Bezeichnungen für zu suchende bzw. - während des Speicherns - für selbst erstellte bzw. bearbeitete Presets, Styles, etc. eingeben. Durch mehrfaches Drücken eines der Taster schalten Sie durch die zum Taster gehörenden Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Mit den **[Cursortasten]** rechts/links wechseln Sie zwischen den Stellen. **[Shift]** bzw. **[Shift Lock]** schalten auf Großschreibung um.

Clear Registration

Mit diesem Taster können Sie jederzeit die SEMPRA „aufräumen“. Es wird der „Basic Song“ und darin das Preset „Clear Reg.“ aufgerufen. Mit diesem Preset werden alle Einstellungen auf einen definierten Ausgangsstand gestellt, ideal als Ausgangsbasis für komplett neu zu erstellende SONGS/Presets. Sie können im Basic Song auch eigene Clear Reg. Presets auf den Positionen 1-5 erstellen. Beim Betätigen des Tasters oder beim Einschalten der Orgel wird das oberste der belegten Clear-Presets aufgerufen.

MENU

Mit den Tastern dieser Gruppe können einige Funktionsbereiche direkt angewählt werden:

DSP: ruft das Mixer- bzw. Effekt-DSP Menü auf

MENU 1 / MENU 2: derzeit noch nicht belegt

USB: Wenn ein USB Speichermedium (Stick) angeschlossen ist, leuchtet die LED im Taster. Sie können dann über diesen Taster das Menü zum Speichern/Laden von Daten auf/vom USB-Medium aufrufen.

USB Buchse

Hier können Sie einen USB-Stick als Speichermedium anschließen. Für weitere USB-Geräte wie beispielsweise eine USB-Tastatur oder einen USB-MIDI-Adapter empfehlen wir die zusätzlichen USB-Anschlüsse an der Rückseite des Orgel-Obertails (bei SEMPRA SE40/60 hinter der rückseitigen Klappe zu finden).

SOUND SELECT

Die 12 Kategorietaster **[Piano]...[Bass]** wählen die entsprechenden Klangkategorien an. Im Grundbildschirm sind sie zunächst dem Part UPPER 1 re. zugeordnet. Die Klänge, die beim Betätigen der Taster aufgerufen werden, können auch selbst festgelegt werden. Innerhalb der Soundlisten im Display dienen diese Taster alternativ ebenfalls zum Wechseln innerhalb der Soundkategorien. Die jeweiligen Untergruppen pro Kategorie und die Einzelsounds werden über das Display gewählt.

Manual/Part Selector

Mit diesen Tastern rufen Sie die Part-Übersicht bzw. den Parteditor für das Manual auf, dass Sie registrieren möchten. Das Display zeigt dann alle Parts für das betreffende Manual an, und diese können mit Klangfarben belegt, bzw. die Spieleinstellungen für die einzelnen Parts vorgenommen werden.

Upper: Partselector Obermanual

Lower: Partselector Untermanual


Pedal: (SE20/40): Partselector Pedal

Pedal/Solo (SE60): Partselector Pedal und Solomaterial

User: (derzeit*) Partselector Untermanual

MIDI In: Partselector für die 16 MIDI-In Parts

RealOrgan, Rotor, Zugriegel

Mit der Tastergruppe  steuern Sie die Funktionen der RealOrgan Zugriegelorgel. Mit den Tastern **[Upper]**, **[Lower left/right]** und **[Pedal]** wird die RealOrgan für die entsprechenden Manual(-bereiche) ein- und ausgeschaltet. Die Obermanual-Zugriegeleinstellung ist

immer direkt über den mechanischen Zugriegelsatz  veränderbar. Mit dem Taster **[Menu]** rufen Sie das

RealOrgan Display Menü auf. Hier können die Zugriegeleinstellungen aller Manuale und viele weitere Parameter eingestellt werden.

Die virtuellen Zugriegel auf dem Display reagieren blitzschnell auf Ihre Gesten.

Die Perkussion, die jeweils drei Chorus- und Vibrato-Typen (**C1...C3** bzw. **V1...V3**) sowie deren getrennte Aktivierung für Ober- und Untermanual sind direkt über die entsprechenden Taster aktivierbar.

Die Taster **[Rotor]** bzw. **[Fast]** dienen zum Einschalten des Leslie-Effektes bzw. zur Umschaltung zwischen der langsamen (LED Fast aus) und der schnellen (LED Fast an) Leslie-Geschwindigkeit.

* derzeit nicht implementiert

Pitch-/Modulationsräder

PITCH: Tonhöhenbeugung um +/- bis zu einer vollen Oktave. Das Rad besitzt eine Mittenrastung und kehrt selbständig in seine Ausgangslage zurück.

MODULATION 1: Modulation für das Obermanual

MODULATION 2: Modulation für das Untermanual re.

Die Räder können aber auch individuell mit einer Vielzahl von Funktionen belegt werden.

S1 / S2

Diese beiden Taster sind frei mit Funktionen belegbar. In der Werkseinstellung finden Sie auf [S1] nochmals die Geschwindigkeitsumschaltung **Slow/Fast** für den Rotor-Effekt der RealOrgan (Zugriegel-Organ) und auf [S2] die FX-Rotor-Umschaltung für den FX-Rotor der entsprechenden Amadeus Orgelsounds.

Manual Presets

Für einen noch schnelleren Preset-Wechsel können die 6 Presets pro Song nicht nur über das Display, sondern alternativ auch direkt über die rechten 6 Taster auf der Manualzwischenleiste angewählt werden.

Die beiden linken Taster erlauben ein sequentielles Vor- und Zurückschalten innerhalb der 6 Presets.

Netztaster

Hier schalten Sie Ihre SEMPRA ein und aus (S. 12).

Pattern-Taster Begleitung (nur bei SE60)

Zur besseren Erreichbarkeit während des Spielens finden Sie bei der dreimanualigen SE60 hier nochmals die wichtigsten Patternfunktionen für die Begleitung. Diese Taster sind zwar aus Platzgründen etwas abweichend von den Pattern-Tastern auf dem oberen Bedienfeld belegt, funktionieren aber in entsprechender Weise.

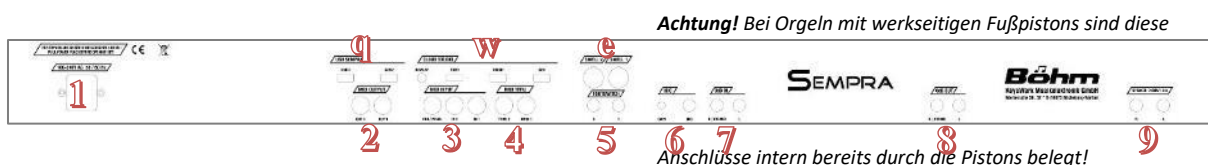
Anschlüsse

Die Anschlüsse befinden sich an der Rückseite des Oberteils, bei den Modellen SE40/60 hinter einer Holzklappe, die Sie mit einem Druck in der Mitte öffnen bzw. wieder verschließen können.

Je nach Ausführung erfolgen die notwendigen elektrischen Verbindungen zwischen Ober- und Unterteil der Orgel bei der SE40/60 direkt (in diesem Fall müssen zum Abnehmen des Oberteils die Kabelstecker für Netz, Pedal und Schweller aus den entsprechenden Buchsen und durch die entsprechenden Aussparung im Oberteilboden geführt werden), oder über einen stabilen Kontaktstecker im rechten Unterteil-Seitenteil bzw. in der rechten Seitenwange des Oberteils. In diesem Fall kann das Oberteil einfach abgezogen bzw. wieder aufgesteckt werden. Ein Lösen der Anschlüsse ist nicht notwendig.

Das Abnehmen bzw. Aufsetzen des Oberteils sollte nur bei abgeschalteter Orgel erfolgen!

Bei der SE20 sind die Anschlüsse direkt zugänglich. Sie müssen vor dem Abnehmen des Oberteils vom Unterteil (SE20 home) gelöst werden.



1 Netzanschluss

2 MIDI OUT 1 und 2

MIDI-Daten zu einem anderen Instrument oder einem Computer übertragen

Achtung: Die SEMPRA arbeitet wie ein PC als MIDI-Master! Daher ist für den Anschluss an einen PC ein MIDI-Adapter zu verwenden. Eine USB-zu-USB-Verbindung ist nicht möglich!

3 MIDI IN 1...3

Schließen Sie hier Geräte an, die MIDI-Daten an die SEMPRA senden sollen.

MIDI IN 3/Pedal: Schließen Sie hier das Basspedal Ihrer SEMPRA an. Über diese Buchse wird neben den MIDI-Daten auch die notwendige Betriebsspannung für das Pedal übertragen.

4 MIDI THRU 1 und 2

Zum Durchschleifen von MIDI-Daten. Ankommende MIDI-Daten (MIDI In) werden hier unverarbeitet weitergegeben.

5 Footswitch 1 und 2

An diesen Stereo-Klinkenbuchsen können jeweils bis zu zwei Fußtaster angeschlossen werden, die über das Displaymenü mit verschiedensten Funktionen belegt werden können.

6 MIC

Mikrofon-Eingang: An die Klinkenbuchse [MIC] kann ein Mikrofon angeschlossen und über den Crystal Mixer der Orgel wiedergegeben werden. Das Poti [GAIN] erlaubt die Anpassung der Eingangsempfindlichkeit an das verwendete Mikrofon.

7 0dB IN

Stereo-Line-Eingang. Hier können andere Klangquellen wie Instrumente, CD- oder MP3-Spieler usw. angeschlossen und über die Orgel wiedergegeben werden.

Achtung: bei Orgeln mit Cloud Studio wird dieser Eingang für das Stereo-Signal des Cloud Studios genutzt.

8 0dB OUT

Stereo-Line-Ausgang. Hier können Sie Aktiv-Lautsprecher, externe Mischpulte oder Verstärker anschließen, um die SEMPRA darüber wiederzugeben.

9 SPEAKER 2 x 80 Watt/4 Ohm

Stereo-Endverstärkerausgang: Hier werden die durch die interne Bang & Olufsen Stereo-Endstufe verstärkten Signale ausgegeben.

Schließen Sie hier die eingebauten Lautsprecher der SEMPRA an. Es können auch geeignete passive externe

Lautsprecher hier angeschlossen werden (bitte Belastbarkeit und Impedanz beachten).

USB SEMPRA

zwei weitere USB-Anschlüsse für die SEMPRA. Hier können USB-Sticks oder z.B. auch eine USB-Tastatur angeschlossen werden. Auch USB-MIDI-Daten können über diese Buchsen übertragen werden. Beachten Sie dabei, dass die SEMPRA als MIDI-Master arbeitet. Direkte USB-zu-USB-MIDI-Verbindungen zu anderen Mastern wie etwa einem PC sind nicht möglich. Hier ist ggf. ein MIDI-Adapter zu verwenden.

CLOUD STUDIO

Sofern die Orgel mit dem Cloud Studio ausgestattet ist, nehmen Sie hier die entsprechenden Anschlüsse vor:

DISPLAY: Stromversorgung für den Touchmonitor

HDMI: Datenverbindung für Touchmonitor

TOUCH: USB-Anschluss für Touch-Funktion des Monitors

USB: Datenanschluss für den Cloud-Studio-PC. Hier können Datenspeicher wie USB-Sticks, -Festplatten usw. angeschlossen werden.

Achtung: Die notwendigen Anschlüsse für den Monitor sind bei SE40/60 Orgeln bereits intern vorgenommen und die Kabel werden durch die Öffnung im Deckel, hinter dem Monitor-Notenständer herausgeführt.

SWELL 1 und 2

Anschlüsse für den/die Fußschweller der SEMPRA. Schließen Sie den Fußschweller der SEMPRA an den Anschluss **[SWELL 1]** an (Stecker einstecken und Überwurfmutter festschrauben).

Sofern die Orgel mit einem zweiten Schweller ausgestattet ist, schließen Sie diesen an die Buchse **[SWELL 2]** an. Beide Schweller und die jeweiligen seitlichen Fußtaster können über das Menü mit verschiedensten Funktionen belegt werden.

Kopfhörer

Sie können Ihre SEMPRA auch über einen Kopfhörer spielen. Die internen Lautsprecher werden dabei automatisch abgeschaltet. Die internen Lautsprecher werden dabei in der Werkseinstellung des D-MiX Vorverstärkers automatisch abgeschaltet. Später erfahren Sie, wie Sie diese Einstellung ändern können.

Den Kopfhöreranschluss finden Sie bei SEMPRA SE20 Orgeln vorn links am Spieltisch. Bei den Modellen SE40/60 befindet sich der Kopfhöreranschluss je nach Ausführung entweder rechts vorn an der Unterseite des Spieltisches oder auf dem Bedienprofil rechts von den Tastaturen.

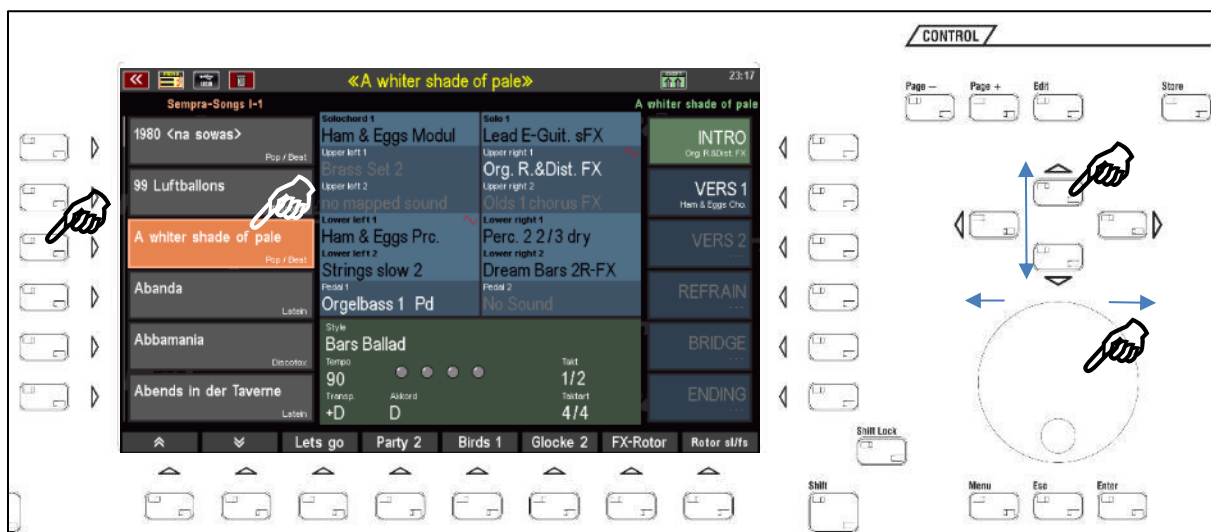


Das Touch Display

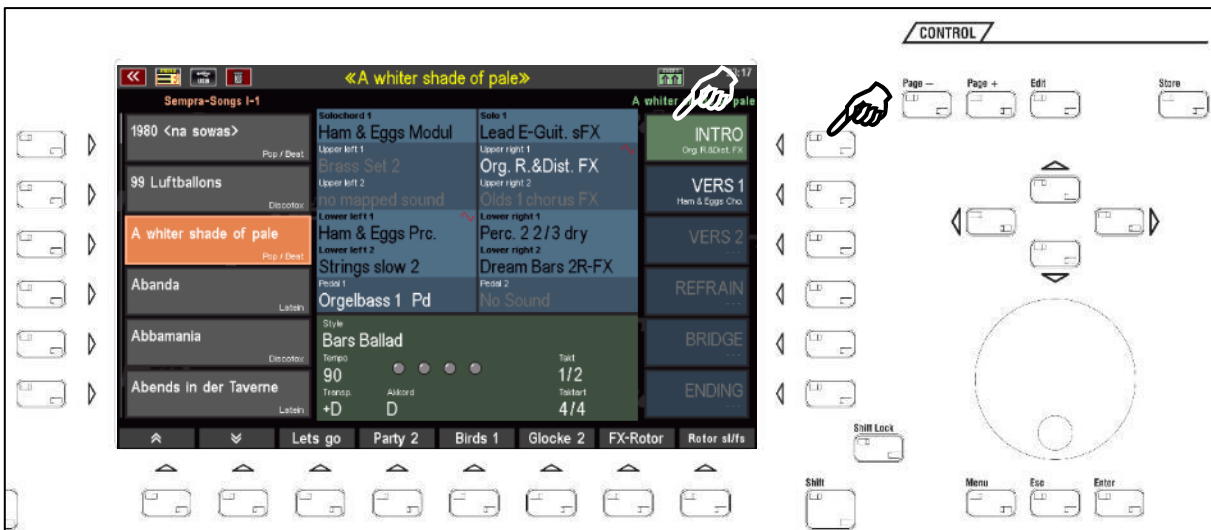
Auch wenn wir SEMPRA bewusst so konzipiert haben, dass die allermeisten Funktionen sowohl über das Display, als auch über die Taster, Regler usw. auf dem Bedienfeld erreichbar sind, bildet das große 9" Touch-Display natürlich die „Bedienzentrale“ der SEMPRA. Denn es informiert Sie immer über die aktuelle Konfiguration bzw. Registrierung und erlaubt in vielen Fällen auch den direktesten Zugriff.

Für die Anwahl der Display-Felder haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

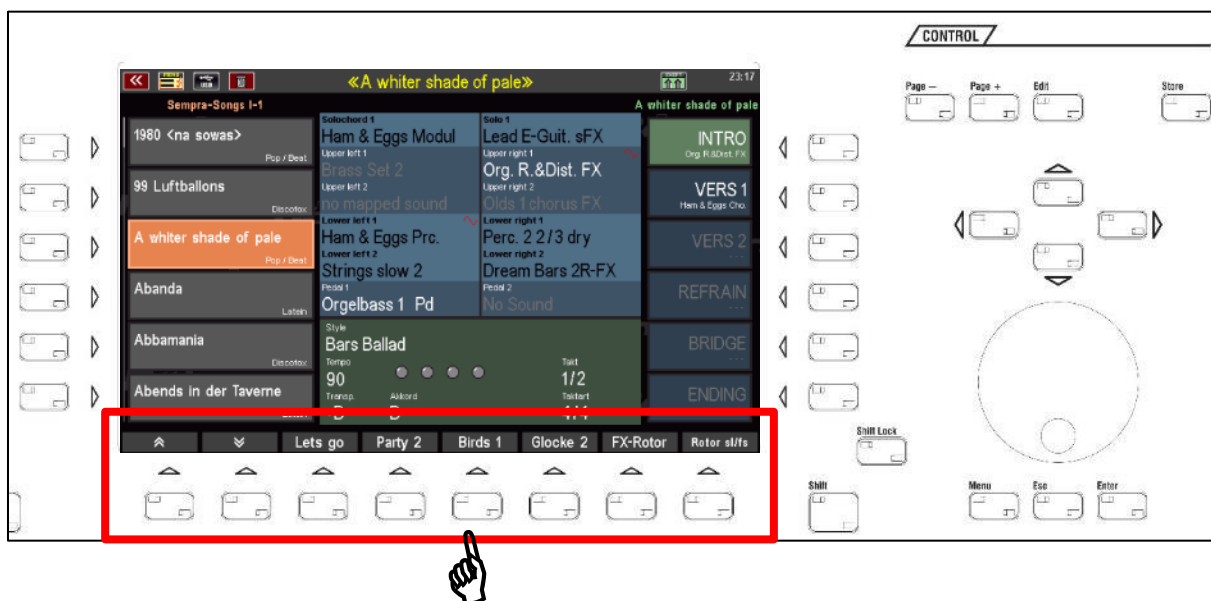
- Tippen Sie direkt auf das gewünschte Feld im Display, um es aufzurufen, z.B. eines der SONG-Felder in der Liste links im Display.
- Alternativ können Sie die Felder der **SONG**-Liste aber auch mit den 6 **[F-Tastern]** links neben dem Display aufrufen.
- Auch die Cursortasten **[AUF]/[AB]** erlauben ein Scrollen durch die Songliste, und ebenso das **Datenrad**.



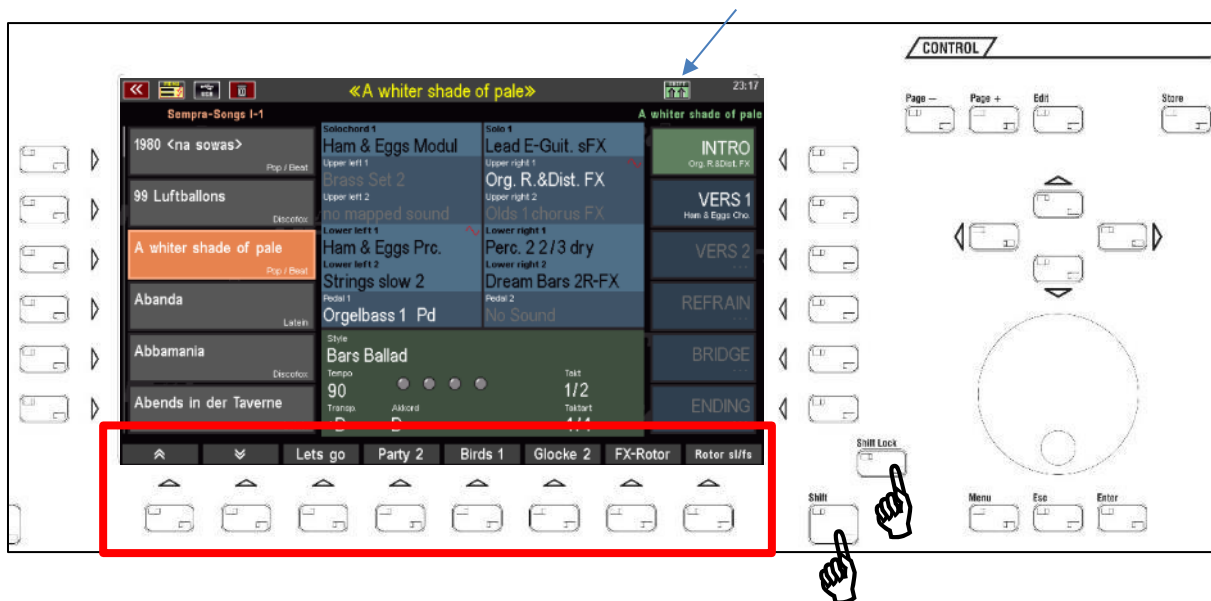
- Die einzelnen bis zu 6 **GLOBAL PRESETS** des aktuellen SONGS rufen Sie entweder durch direktes Tippen auf das gewünschte Feld in der Liste rechts im Display oder über das Drücken des entsprechenden Tasters rechts vom Display auf:



Am unteren Rand des Displays finden Sie jeweils 8 Funktionen, die Sie über die 8 darunter befindlichen **[F-Taster]** anwählen können



In den meisten Display-Anzeigen gibt es eine zweite Funktions-Ebene für die 8 **F-Taster** am unteren Displayrand. Sie können diese zweite Funktionsebene entweder temporär aufrufen, solange Sie auf den Taster **[SHIFT]** rechts unten neben dem Display drücken, oder dauerhaft auf die zweite Ebene umschalten, wenn Sie den Taster **[SHIFT Lock]** betätigen (LED im Taster blinkt). Die aktivierte SHIFT-Funktion wird Ihnen außerdem durch ein rot umrandetes SHIFT-Symbol in der Status-Zeile am oberen Displayrand angezeigt.



Um die SHIFT-Ebene wieder zu verlassen, drücken Sie den Taster **[SHIFT Lock]** ein zweites Mal.

Am oberen Rand des Displays finden Sie eine Statuszeile, die Ihnen z.B. den aktuellen SONG-Namen oder – wenn Sie im BMC-Menü editieren – z.B. die Menü-Bezeichnung, den Style- oder Playback-Namen usw. anzeigt. Außerdem finden Sie hier immer rechts die Uhrzeit und links und rechts einige Symbole für verschiedene Funktionen:



Im folgenden Bild sehen Sie nochmals den Grundbildschirm des Displays. Diesen werden Sie beim Spielen in der Regel aufgerufen haben. Schauen wir einmal, was uns der Grundbildschirm zu sagen hat:



1 Statuszeile mit aktuellem SONG-Namen

2 SONG-Liste

Die SONG-Liste kann mit den Pfeiltastern [F1] bzw. [F2] unterhalb des Displays, mit den Cursortasten [AUF] / [AB] oder mit dem **Datenrad** durchgescrollt werden. Das Aufrufen eines SONGS erfolgt durch direktes Antippen in der Liste, durch Drücken des entsprechenden [F-Tasters] links vom Display oder durch den Taster [Enter]. Der Taster [ESC] springt zurück zum aktuellen SONG.

3 SONG-PRESETS

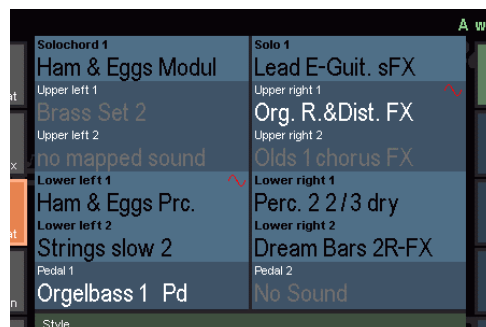
Hier wählen Sie durch direktes Antippen bzw. über die 6 **[F-Taster]** rechts vom Display die bis zu 6 einzelnen **SONG-PRESETS** (= **Global Presets**, also komplette Einstellungen der Orgel) an. Alternativ können Sie diese Presets auch mit den Manual Preset Tastern auf der Manualzwischenleiste anwählen (nicht bei umgerüsteten Orgeln)



4 Klangauswahl für die Manual- bzw. Pedal- und Solochoord-Parts

Hier sehen Sie die aktuell eingestellten Klangfarben für die Parts der rechten und linken Manualbereiche im Ober- und Untermanual, bzw. im Solomanual der dreimanualigen SE60. Außerdem wird das erste Pedal- und das Solochoord-Instrument angezeigt.

Aktive Parts werden im Obermanual und im Pedal in weißer Schrift dargestellt, im Untermanual bzw. Solomanual oder Solochoord in schwarzer Schrift. Stummgeschaltete Parts werden in grauer Schrift dargestellt.

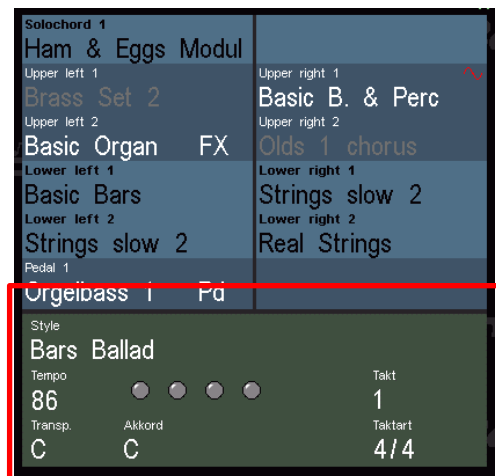


Durch Tippen auf einen der angezeigten Soundnamen gelangen Sie zum **Parteditor** für das entsprechende Manual, um dort andere Klangfarben auszuwählen oder Spielparameter für die einzelnen Parts einzustellen. Hierzu später mehr.

5 Anzeigen für die Begleitung

Im grün hinterlegten unteren Bereich zeigt Ihnen das Display die aktuellen Einstellungen für die Begleitung an, also den Style- oder Playback- (Midifile-) Namen, das Tempo, die Downbeat-Anzeige, die aktuelle Gesamttransponierung, den aktuell gegriffenen Akkord, die aktuelle Taktnummer und die Taktart.

Durch Tippen auf den angezeigten Style- oder Playback-Namen gelangen Sie zum jeweiligen Auswahl-Bildschirm.



6 Funktions-Zeile

Am unteren Bildschirmrand werden jeweils die bis zu 8 Funktionen für die 8 **[F-Taster]** unterhalb des Displays angezeigt. Über diese Taster können sowohl Funktionen, aber auch z.B. Sound-Effekte abgerufen werden. Später werden Sie kennenlernen, wie Sie diese Tasterfunktionen für das Grunddisplay auch selbst festlegen (und zusätzlich weitere Taster belegen können).

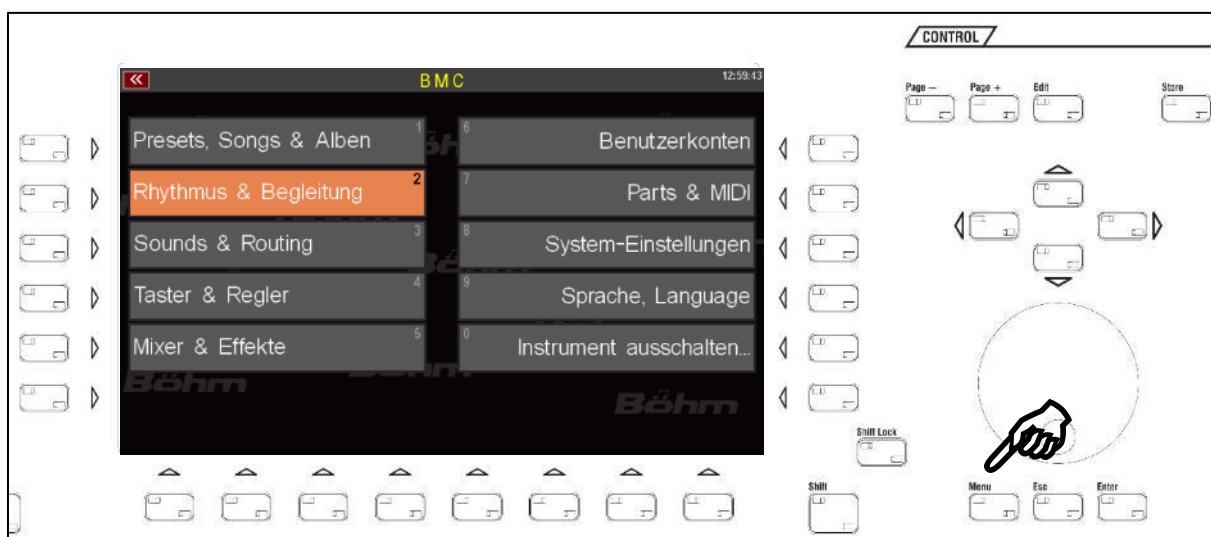


Das BMC Menü

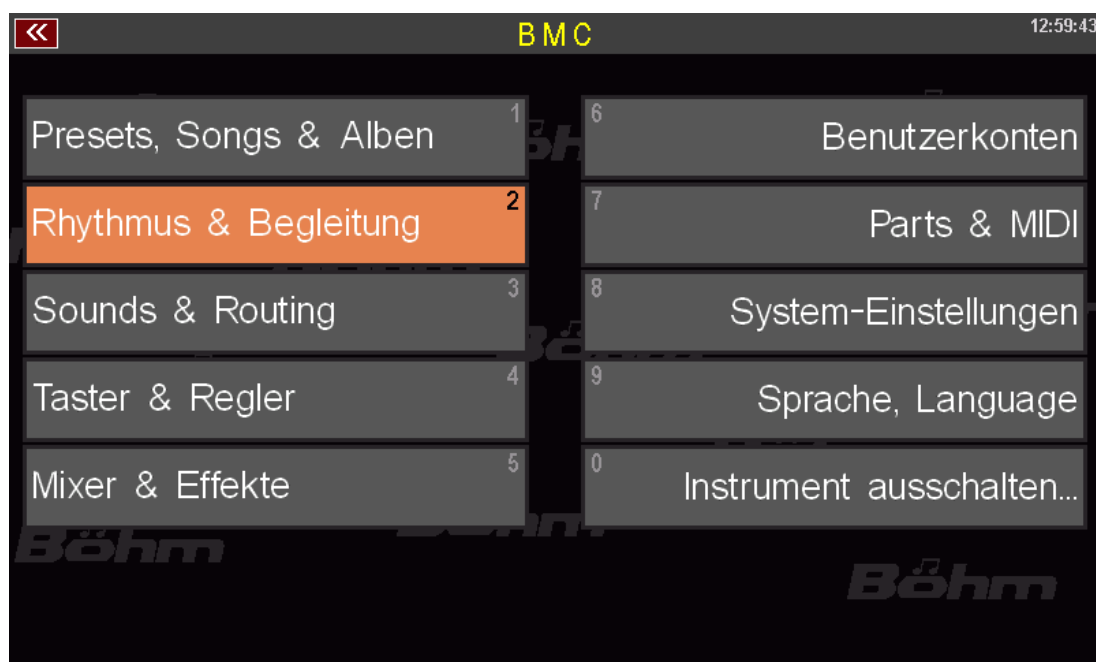
Das BMC (Böhm Music Computer) Menü ist ihr Tor zu zahlreichen interessanten Funktionen und Optionen Ihrer SEMPRA. Hier lernen Sie die grundsätzliche Handhabung des Menüs kennen.

Auf die einzelnen Menüpunkte, die Sie über das Menü erreichen können, gehen wir dann im Laufe dieser Anleitung in den entsprechenden Funktionsbeschreibungen ein.

Über den Taster **[Menu]** gelangen Sie zum BMC-Menü:

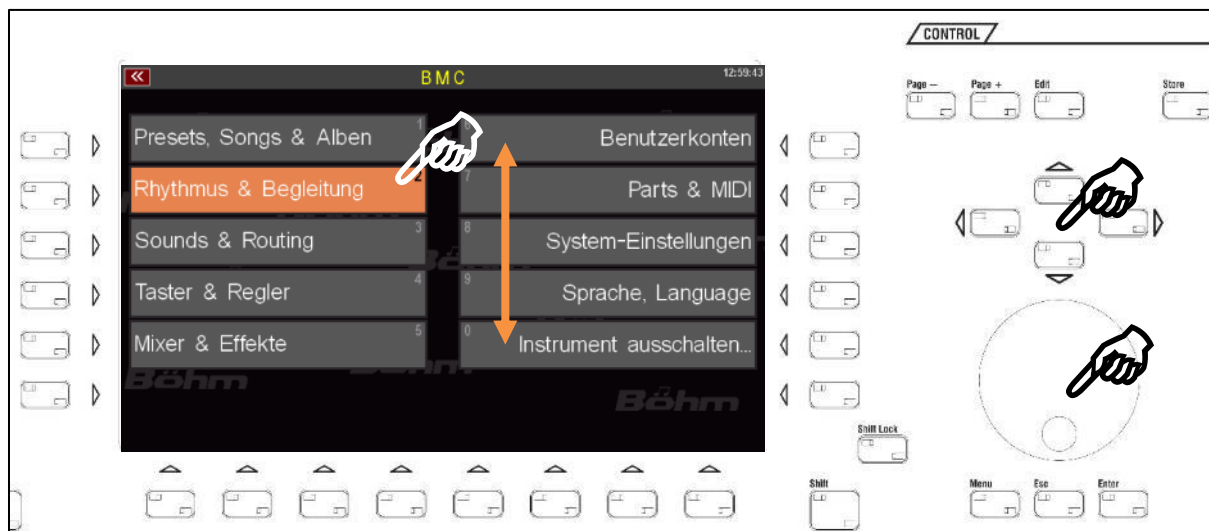


Auf der Startseite finden Sie 10 Menü-Felder, die zusätzlich mit den Nummern 1...0 gekennzeichnet sind:



Sie können die einzelnen Felder mit den Cursor-Tasten oder dem Datenrand anwählen (gewählte Menüpunkte werden jeweils orange dargestellt) und mit dem Taster **[Enter]** zum jeweiligen Untermenü schalten.

Viel einfacher ist es natürlich direkt auf den entsprechenden Menüpunkt zu tippen, um ihn zu öffnen.



Je nach Funktionsbereich gelangen Sie beim Tippen auf einen der Menüpunkte entweder direkt zu den entsprechenden Funktionen, oder aber zunächst zu einem Untermenü, von dem aus Sie weiter auswählen müssen, um zu der gewünschten Funktion zu gelangen.

Ein Beispiel: Der Aufruf des Style-Editors, in dem sie die Instrumentierungen der Styles oder auch der Playbacks (intern gespeicherte MIDI-Files) in Ihrer SEMPRA bearbeiten können:

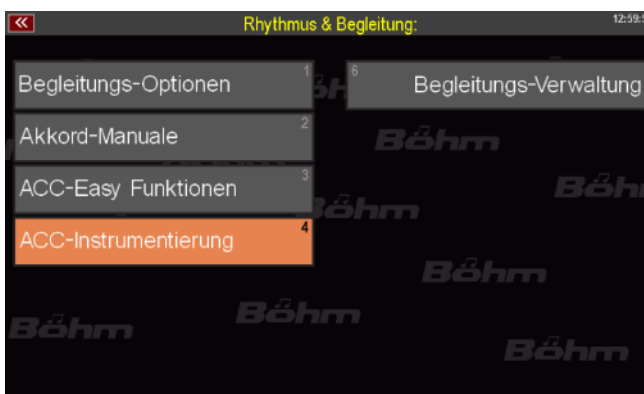
Schritt 1: Taster **[MENU]** drücken, um das BMC-Menü zu öffnen

Schritt 2: Sie möchten zum Editor für die Begleitungen, also Styles oder Playbacks, gelangen. Daher tippen Sie auf den Menü-Punkt **Rhythmus & Begleitung**.



Es öffnet sich ein weiteres Untermenü:

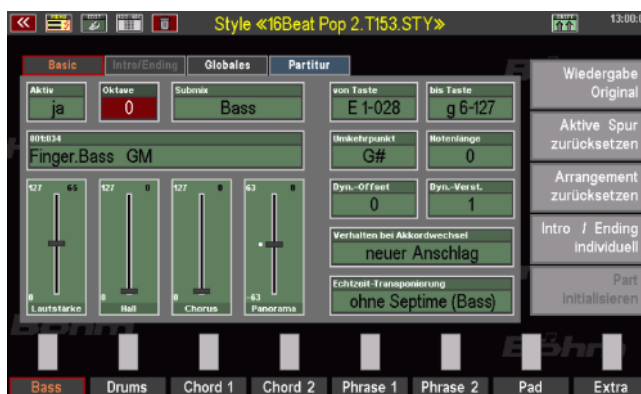
Schritt 3: Im Menü Rhythmus & Begleitung finden wir den Punkt ACC-Instrumentierung (Anmerkung: ACC = Accompaniment = Begleitung). Dies ist die Funktion, zu der wir hinwollen. Wir tippen also auf diesen Menüpunkt.



Voilà! Das Display öffnet den Editor, in diesem Fall übrigens für einen Style.

Wären wir von einem Playback ausgegangen, sähe der Bildschirm etwas anders aus, aber dazu später mehr.

Hier ging es uns ja nur um das grundsätzliche Manövrieren im Menü.

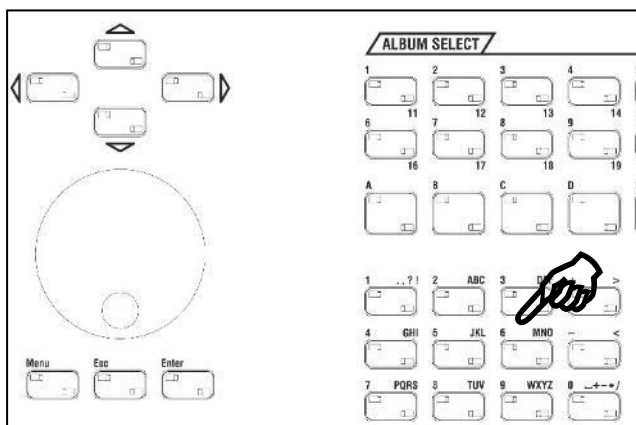


Daher verlassen Sie jetzt einfach das Menü wieder über den Taster **[Esc]** oder durch nochmaliges Drücken des Tasters **[Menu]** und kehren Sie zum Grundbildschirm der SEMPRA zurück.

Noch ein Tipp: Ihnen sind sicher die kleinen Zahlen aufgefallen, mit denen die einzelnen Menü-Punkte zusätzlich markiert sind:

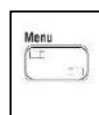
Sie können Untermenüs im BMC-Menü auch ganz einfach durch das Eingeben der entsprechenden Menü-Ziffern eingeben.

Diese müssen dazu in der Reihenfolge über das **Zahlenfeld** eingegeben werden, in der die Menüpunkte aufzurufen sind, um zu einer bestimmten Funktion zu gelangen.



Auf unser Beispiel bezogen (Aufruf des Style-Editors) bedeutet dies, dass wir den Editor auch über die folgende Tasterfolge aufrufen könnten:

[MENU]



|

|

|

[2]



|

|

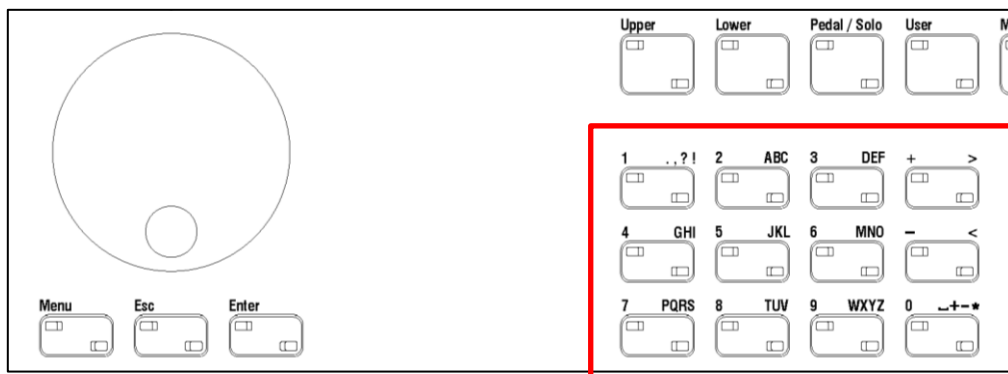
|

[4]



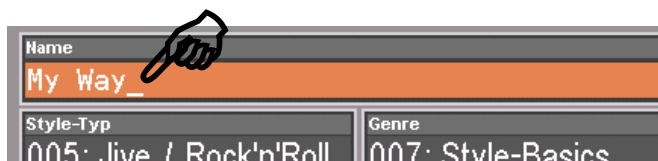
Eingabe von Namen oder Werten

Zur Eingabe von Namen (z.B. für SONGS, Soundpresets, eigene Styles, usw...) oder Nummern dient das Buchstaben-/Zahlenfeld rechts auf dem oberen Bedienfeld. Wir haben dieses Feld schon kennengelernt.

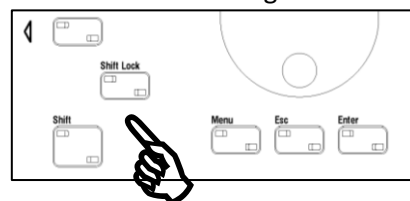


Über diese Taster können sowohl Nummern, wie auch Buchstaben (Groß-/Kleinschreibung) und verschiedene Sonderzeichen eingegeben werden.

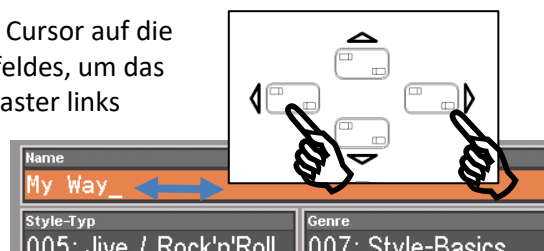
Wenn Sie durch das Display aufgefordert werden, einen **Namen** (z.B. für einen neuen SONG) einzugeben, tippen Sie diesen über die Taster wie folgt ein:



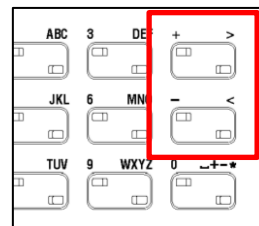
- Drücken Sie den Taster, der den ersten Buchstaben oder die Zahl enthält, mit der der Name beginnen soll. Durch mehrmaliges Drücken des Tasters können Sie der Reihe nach die dem Taster zugeordneten Zeichen durchsteppen.
- Die Zahl steht immer an 5. Stelle der Alternativen.
- Ist das erste Zeichen im Namenfeld ein Buchstabe, wird dieser in Großschrift dargestellt.
- Mit den Tastern **[Shift]** bzw. mit **[Shift Lock]** können Sie zwischen Groß und Kleinschreibung umschalten.



- Mit dem Cursor-Taster **rechts** schieben Sie den Cursor auf die nächste Zeichenposition innerhalb des Namenfeldes, um das nächste Zeichen einzugeben. Mit dem Cursor Taster links können Sie den Cursor innerhalb des Feldes nach links bewegen, um z.B. ein bereits gesetztes Zeichen zu korrigieren.

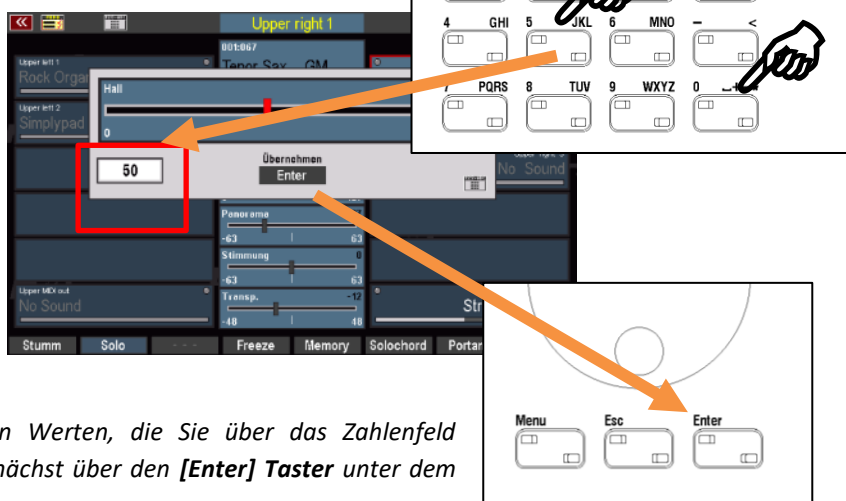


- Mit dem Pfeiltaster [>] fügen Sie ein Leerzeichen ein.
- Mit dem Pfeiltaster [<] können Sie die aktuelle Position löschen.



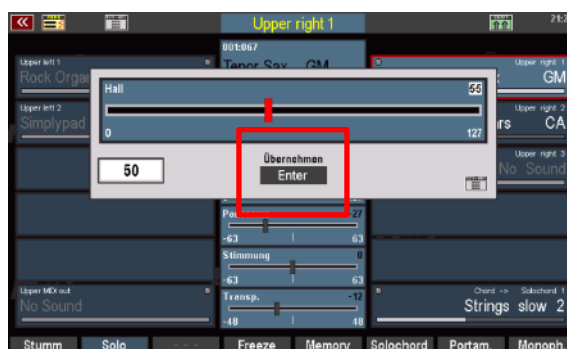
Viele Parameter können alternativ auch numerisch eingegeben werden. Wenn Sie also einen gewünschten Parameter-Wert genau kennen, können Sie den Wert direkt über das **Buchstaben-/Zahlenfeld** eintippen – die Taster arbeiten in diesem Fall als reines Zahlenfeld - und mit dem Taster **[Enter]** bestätigen.

Bei dieser Eingabe erscheint im Display ein Eingabefeld, das den eingegebenen Wert anzeigt. Mit der Bestätigung über den Taster **[Enter]** wird das Feld wieder ausgeblendet und der eingegebene Wert übernommen.



Anmerkung: Die Bestätigung von Werten, die Sie über das Zahlenfeld eingegeben haben, muss immer zunächst über den **[Enter]** Taster unter dem Datenrad erfolgen!

Erst dann kann das entsprechende Parameterfeld im Display ggf. durch Tippen auf das dortige **ENTER** Feld (z.B. das Feld für den Hall oben) geschlossen werden.

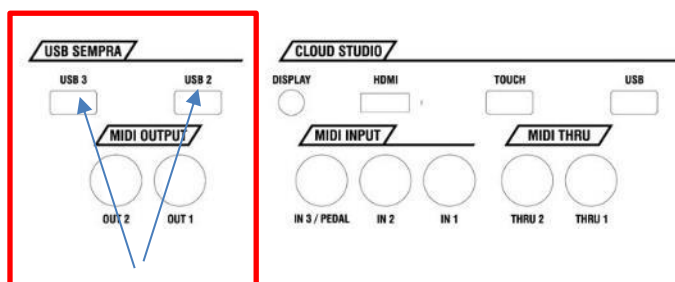


In Feldern, die keine **Enter** Bestätigung erfordern, reicht der Taster **[Enter]**, um den eingetippten Wert zu übernehmen.

Verwendung einer USB-Tastatur

Alternativ zum Buchstaben-/Zahlenfeld auf dem Bedienfeld Ihrer SEMPRA können Sie auch eine handelsübliche USB-Tastatur (PC-Tastatur) an die SEMPRA anschließen. Es können sowohl kabelgebundene wie auch Funk-Tastaturen (aber keine Bluetooth Tastaturen!) verwendet werden. Eine angeschlossene USB-Tastatur wird direkt von der SEMPRA erkannt. Namen oder numerische Parameterwerte können dann direkt über diese Tastatur eingegeben werden.

- Um eine PC-Tastatur zu verwenden, verbinden Sie den USB-Stecker bzw. – bei einer Funktastatur – den USB-Transmitterstick der Tastatur einfach mit einer der SEMPRA-USB-Buchsen (vorzugsweise eine der hinteren Buchsen, so kann der Transmitter in der Buchse verbleiben und „blockiert“ nicht die Buchse oben auf dem Bedienfeld). Die Tastatur ist dann sofort verwendbar.



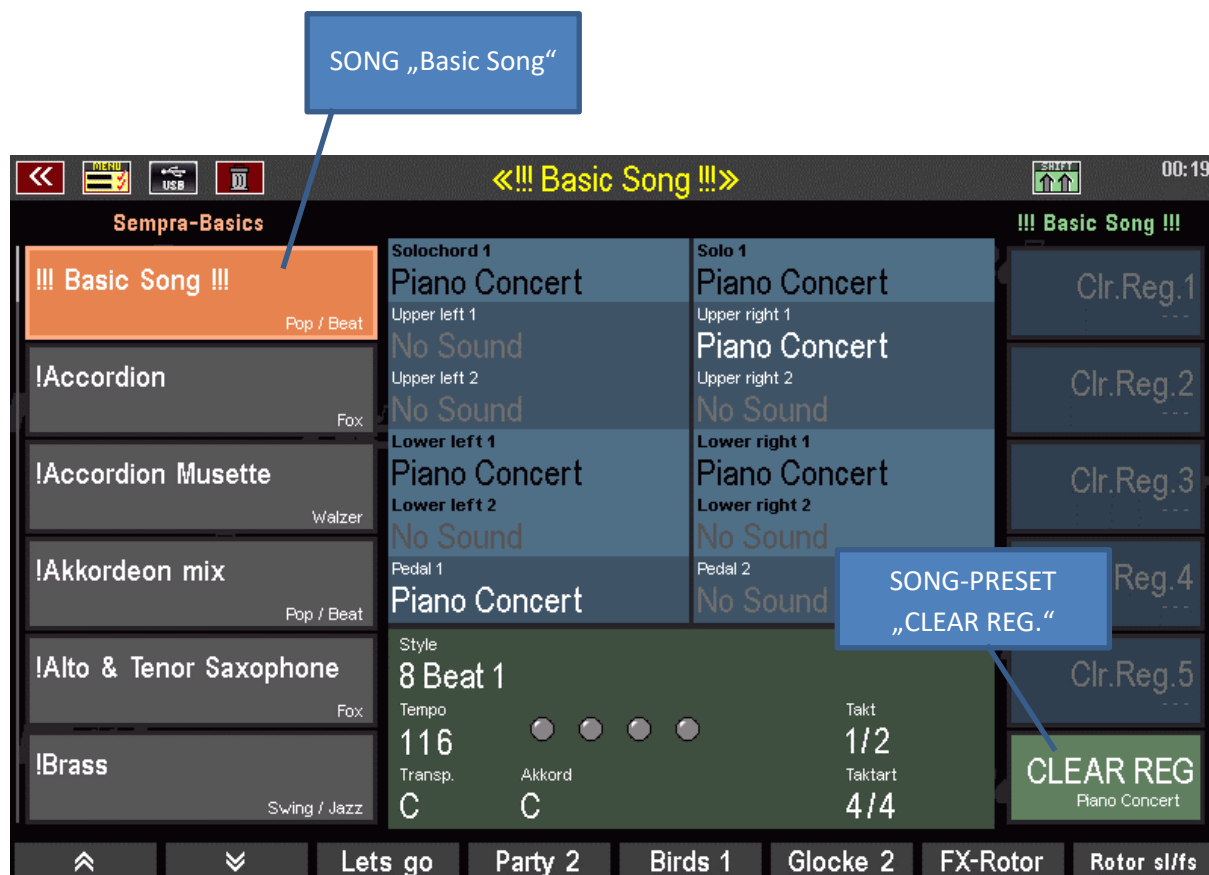
Neben den reinen Zahlen und Buchstaben stehen über eine angeschlossene USB-Tastatur noch weitere Funktionen zur Verfügung:

- Ein etwaiger 10er Bock auf der USB-Tastatur hat exakt dieselben Funktionen wie der 10erTasterblock der SEMPRA.
- Mit der Funktion **Druck** auf der PC-Tastatur kann ein Screenshot der aktuellen Display-Anzeige als Datei „**Snap_xxx.bmp**“ (Bitmap) auf das Laufwerk C (USB-Stick) geschrieben werden.
- Die linke WINDOWS Taste der Tastatur ruft das USB Menü der Orgel auf.
- Die rechte WINDOWS Taste ruft das BMC Menü auf.
- Die Taster F1...F8 haben die Funktion der F-Taster unter dem Display.
- F1...F6 mit STRG haben die Funktion der F-Taster links vom Display.
- F12...F7 mit STRG haben die Funktion der F-Taster rechts vom Display.

Erstes Spielen auf der SEMPRA

Sie haben nun einen Überblick über die Bedienelemente Ihrer SEMPRA bekommen und die grundsätzliche Handhabung des Touch-Displays sowie den Grundbildschirm kennengelernt. Jetzt wollen Sie aber sicher einfach mal nur spielen auf Ihrer neuen Orgel. Also gehen Sie mal ein wenig auf Entdeckungsreise:

Nach dem Einschalten der SEMPRA ist zunächst immer der **BASIC SONG** mit dem Song-Preset **CLEAR REG.** (Clear Registration) eingestellt:



Bei diesem Grundpreset können Sie beim Spielen auf allen Klaviaturen einen Piano-Klang hören.

Mit diesem SONG bzw. Preset ist Ihre SEMPRA erst einmal „aufgeräumt“ und verschiedene grundlegende Einstellungen sind vorgenommen. Später gehen wir noch detailliert auf den **BASIC SONG** und seine Individualisierungsmöglichkeiten ein. Aber jetzt nehmen wir ihn erst einmal so hin, wie ab Werk vorgegeben.

Sie können den **BASIC SONG** jederzeit direkt über das Bedienfeld aufrufen, wenn Sie z.B. eine neue SONG-Registrierung von Grund auf neu erstellen möchten.

SONGS und PRESETS auswählen

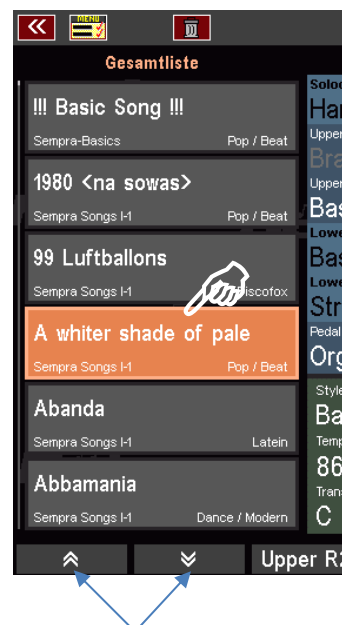
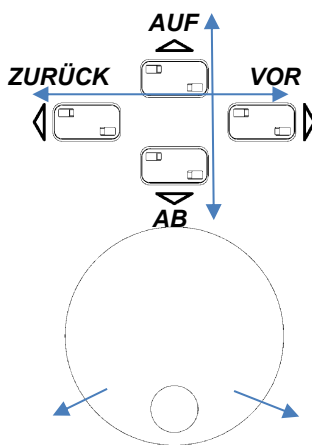
Unsere Musiker haben bereits fix und fertige Einstellungen, komplette Registrierungen, für viele Musiktitel oder auch Klanggruppen in der SEMPRA vorbereitet. Diese sind in den sog. **SONGS** organisiert (bitte nicht mit „Song“ als Bezeichnung für Sequenzen bzw. Midifiles verwechseln!)

SONG meint bei der SEMPRA: es geht um den Titel, den Sie spielen möchten. Der SONG enthält alle für das Spielen des Titels benötigten Einstellungen in Form von bis zu 6 einzelnen **SONG-** bzw. **Globalpresets**. Mit diesen können Sie den Ablauf des Titels beim Spielen durch direktes Abrufen verschiedener Einstellungen abwechslungsreich gestalten – und das auf einfachen Knopf- bzw. Displaydruck.

Jedes dieser bis zu 6 Presets pro SONG ist dabei eine vollständige Registrierung der Orgel, inkl. Klangfarbenauswahl für die Manuale bzw. das Pedal, die Einstellungen für die Spielparameter der Manual- und Pedalparts, der Style bzw. Midifile-Playback als Begleitung mit den entsprechenden Einstellungen, Lautstärken, Taster- und Reglerbelegungen, den Einstellungen für das RealOrgan Zugriegelmodul, usw.

Probieren Sie jetzt doch mal einige der werkseitigen SONGS mit ihren jeweiligen Presets aus. So werden Sie mit der SONG- und Preset-Anwahl vertraut und lernen gleichzeitig bereits viele klangvolle Registrierungen und Styles Ihrer Orgel kennen:

- Tippen Sie links im Display verschiedene Felder in der SONG-Liste an, das jeweils gewählte Feld wird orange dargestellt.
- Mit den beiden Pfeiltastern links unten können Sie auf- und abwärts durch die Liste scrollen.
- Alternativ können Sie auch über die Cursor-Tasten **[AUF]/[AB]** oder mit dem **Datenrad** durch die Liste scrollen.
Die Cursortasten **[VOR/ZURÜCK]** schalten seitenweise durch die Liste.

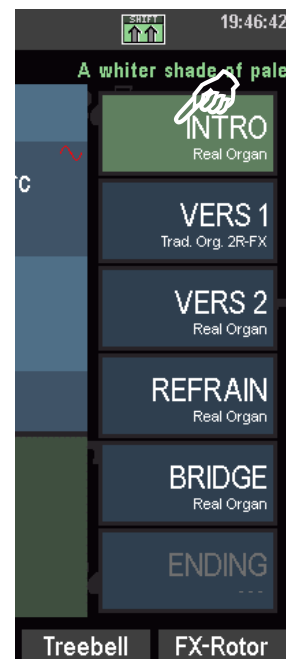


- Abhängig vom gewählten SONG werden rechts im Display die jeweils belegten bis zu **6 Global Presets** für den SONG angezeigt.
- Wählen Sie die Presets durch direktes Antippen im Display oder über die 6 **[F-Taster]** rechts vom Display an.
- Alternativ können Sie die Presets auch über die **[PRESET]-Taster** auf der Manualzwischenleiste anwählen (nicht vorhanden bei umgerüsteten Orgeln):



Diese beiden Taster schalten ab- bzw. aufsteigend durch die bis zu 6 Presets

Diese 6 Preset-Taster entsprechen den 6 Preset-Feldern rechts im Display und erlauben das direkte Anwählen der 6 Positionen.



Spielen Sie jetzt einmal mit verschiedenen SONGS und deren Presets.

Die Preset-Bezeichnungen

Vielleicht Ist Ihnen beim Ausprobieren schon etwas aufgefallen? Die 6 Preset-Positionen sind i.d.R. mit den Bezeichnungen **INTRO - VERS1 – VERS2 – REFRAIN – BRIDGE – ENDING** versehen. Diese Einteilung passt für die Abschnitte vieler Musikstücke und erleichtert das Erstellen bzw. Abrufen entsprechender Registrierungen für einen Titel. Sie erkennen sofort, für welchen Abschnitt des Titels das jeweilige Preset gedacht ist. Das sorgt für Übersicht und Sicherheit beim Spielen mit den Presets.

Einige der Werks-SONGS (Bank „SEMPRA Basics“) sind allerdings nicht für bestimmte Musikstücken, sondern vielmehr klangspezifisch angelegt. So gibt es SONGS für Akkordeon, für Piano, für Brass, Saxophone, Streicher, usw.

Diese SONGS stellen Ihnen jeweils gleich 6 verschiedene, alternative Gesamtregistrierungen zu dem jeweiligen Klang zur Verfügung, also etwa 6 verschiedene Akkordeon-Registrierungen im SONG „Akkordeon mix“, usw. Bei diesen SONGS sind die 6 Presetplätze abweichend vom sonstigen Schema mit den Bezeichnungen **VARIATION 1 ... VARIATION 6** bezeichnet.



Später, wenn Sie Ihre eigenen SONGS speichern, werden Sie kennenlernen, wie Sie das Bezeichnungs-Schema für die Preset-Felder selbst festlegen können. Es stehen dafür verschiedene Schemata zur Auswahl. Besonders wertvoll ist, dass unterhalb der Preset-Bezeichnung jeweils das Haupt-Melodie-Instrument (Part Obermanual 1 rechts) angezeigt wird.

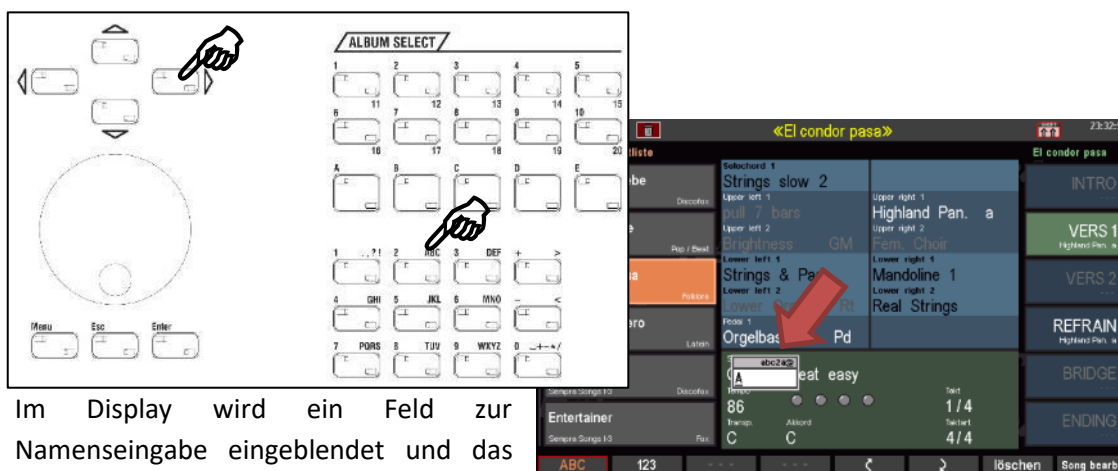
SONGS direkt über Namen suchen

Sie möchten schnell zu einem bestimmten SONG gelangen, ohne erst lange durch die Liste scrollen zu müssen? Nichts einfacher als das!

Sie können direkt durch die Eingabe von Buchstaben bzw. Namen zu einer bestimmten Position in der SONG-Liste springen (sofern die SONG Liste auf alphabetischer Sortierung eingestellt ist):

Nehmen wir einmal an, Sie stehen gerade irgendwo auf einer SONG-Position in der Liste und möchten nun direkt zum SONG „Amor Amor“ springen:

- Drücken Sie den Taster **[2 ABC]** im **Ziffern-/Buchstabenblock**.



- Im Display wird ein Feld zur Namenseingabe eingeblendet und das „A“ übernommen.
- Wechseln Sie mit dem Cursor **[RECHTS]** auf die nächste Position und drücken Sie den Taster **[6 MNO]** im Buchstabenblock, um das „m“ zu setzen.
- Schalten Sie mit Cursor **[RECHTS]** zur nächsten Stelle und drücken Sie jetzt 3x den Taster **[6 MNO]**, um das „o“ zu setzen.
- Schalten Sie nochmals mit Cursor **[RECHTS]** eine Stelle weiter und drücken Sie 3x den Taster **[7 PQRS]**, um das „r“ zu setzen.
- Bestätigen Sie die Eingabe mit dem Taster **[ENTER]**
- Der Cursor springt in der Songliste auf den SONG „Amor Amor Amor“.
- Tippen Sie auf den SONG, um ihn endgültig anzuwählen.



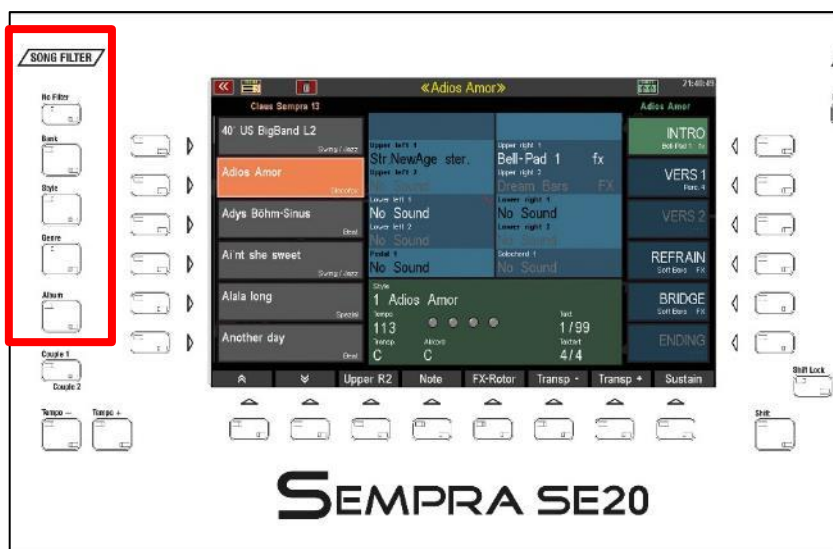
Sie können also direkt durch die Eingabe von Buchstaben bzw. Zahlen zu einer bestimmten Position in der Songliste springen. Die Genauigkeit hängt dabei von der Anzahl der Zeichen ab, die Sie eingeben. Wenn Sie also z.B. lediglich einen Buchstaben eingeben und dann mit **[ENTER]** bestätigen, springt der Cursor auf den ersten SONG in der Liste, der mit dem betreffenden Buchstaben beginnt.

SONG-Liste filtern

Sie können die SONG-Liste nach verschiedenen Kriterien filtern, um sie damit auch zu katalogisieren und einzelne SONGS oder auch SONGS bestimmter Stilrichtungen schnell und übersichtlich finden und „bündeln“ zu können. Nach dem Einschalten der SEMPRA ist übrigens immer zunächst die Filterung nach Genres und hier das Genre „**Unterhaltung**“ angewählt.

Dazu gibt es links vom Display die Tastergruppe **SONG FILTER**. Hier legen Sie die Kategorie fest, nach der die SONG-Liste gefiltert werden soll:

- Wenn Sie keine Filterung wünschen und stattdessen die Gesamtliste aller aktuell in der Orgel vorhandenen SONGS im Display zur



Verfügung haben möchten, drücken Sie den obersten Taster **[No Filter]**.

Übrigens: Ihre SEMPRA „merkt“ sich beim Ausschalten das zuletzt angewählte Song-Filter. Wenn Sie also die Orgel z.B. bei aktivierter Filterung nach Bänken ausschalten, so wird diese Filterung beim nächsten Einschalten auch wieder aktiviert sein.

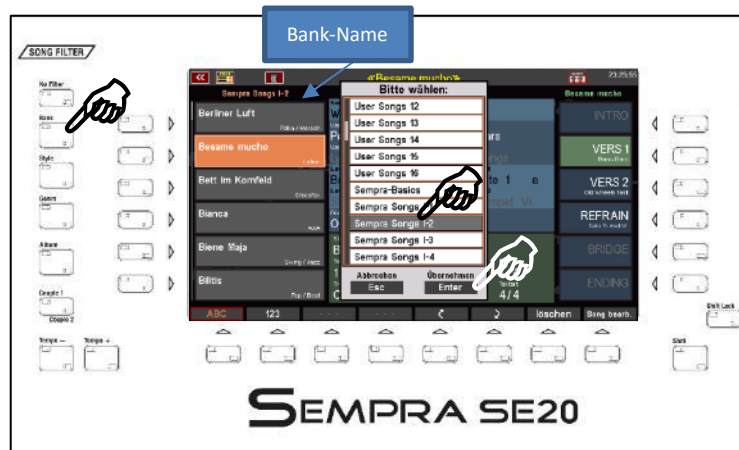
- Um die SONG-Liste zu filtern, drücken Sie einen der Taster **[Bank]**, **[Style]**, **[Genre]** oder **[Album]**.

Mit einem weiteren Druck auf denselben Taster gelangen Sie innerhalb der gewählten Filter-Kategorie zur Auswahl:

Bank: Die SONGs in Ihrer SEMPRA sind in insg. 80 Bänken zu je 64 SONGs organisiert. 16 davon sind USER-Bänke, die Sie selbst mit eigenen SONG-Dateien belegen können. Die 64 weiteren Bänke sind Werks- bzw. Factory-Bänke, die die werkseitigen SONGs enthalten und nicht überschrieben werden können. Außerdem haben Sie über die Bank USB SONGS Zugriff auf eine zuvor wählbare SONG-Bank auf einem angeschlossenen USB-Stick.

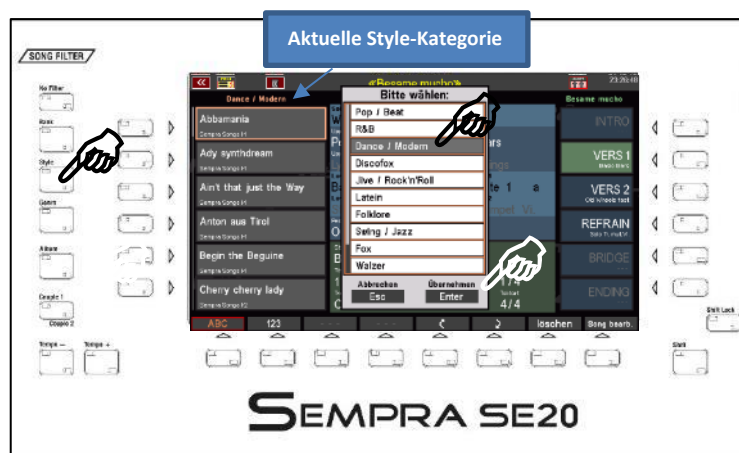
- Drücken Sie den Taster **[Bank]** 1x, um die Filterung der Songliste nach Bänken zu aktivieren. Es werden dann nur noch die bis zu 64 SONGs der gewählten Bank aufgeführt.

- Drücken Sie nochmals auf den Taster **[Bank]**, um die anzuzeigende SONG-Bank auszuwählen. Im Display erscheint eine Auswahlliste aller SONG-Bänke.
- Wählen Sie die gewünschte Bank durch Antippen oder mit dem **Datenrad** und Bestätigung mit **[ENTER]** aus.
- Der Name der gewählten Bank wird im Display oberhalb der SONG-Liste angezeigt.

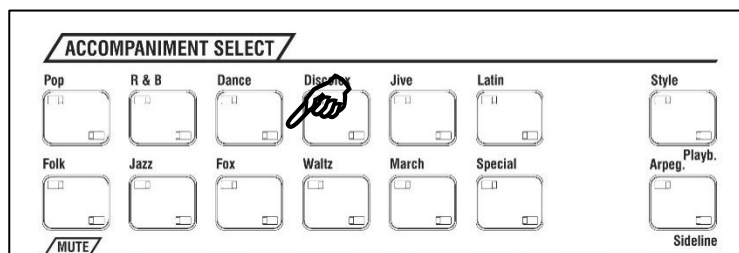


Style: Sie können die SONG-Liste auch nach Style-Gruppen gefiltert anzeigen lassen.

- Drücken Sie den Taster **[Style]** 1x, um die Filterung der Songliste nach Style-Kategorien zu aktivieren. Es werden dann nur noch die SONGS in der Liste aufgeführt, die eine Begleitung der entsprechenden Kategorie verwenden.
- Drücken Sie nochmals auf den Taster **[Style]**, um die Style-Kategorie auszuwählen.
- Wählen Sie die gewünschte Kategorie durch Antippen oder mit dem **Datenrad** und Bestätigung mit **[ENTER]** aus.



- Alternativ können Sie die anzuzeigende Kategorie auch direkt über die 12 Style-Taster links auf dem Bedienfeld auswählen.

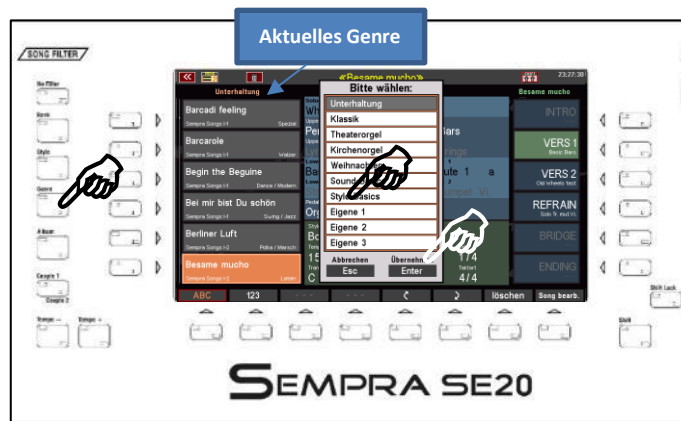


Achtung: Ist die Filter-Funktion Style aktiviert, können Sie einzelne Styles nur über das Display anwählen. Tippen Sie hierzu auf den aktuellen Style-Namen im „grünen“ Bereich des Grundbildschirms, um die Style-Auswahlliste im Display anzuzeigen.



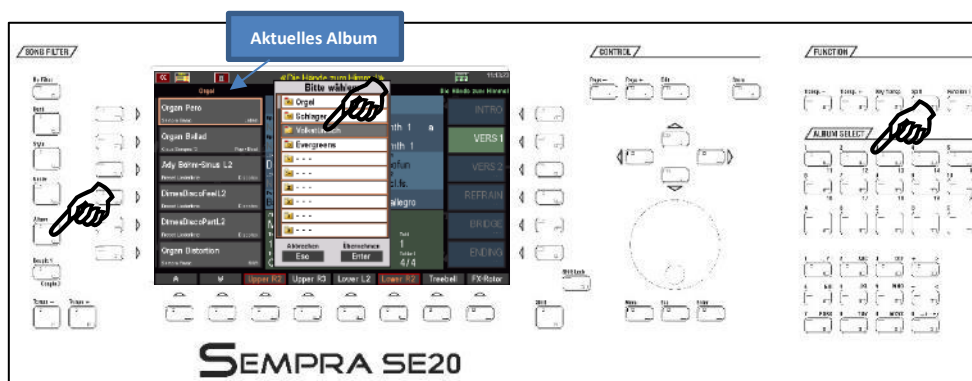
Genre: Eine weitere Möglichkeit ist die Filterung der SONG-Liste nach musikalischen Genres. Diese ist wie schon gesagt auch nach dem Einschalten der Orgel zunächst aktiviert.

- Drücken Sie den Taster **[Genre]** 1x, um die Filterung der Songliste nach Genres zu aktivieren. Es werden dann nur noch die SONGS in der Liste aufgeführt, die dem entsprechenden Genre zugeordnet sind.
- Drücken Sie nochmals auf den Taster **[Genre]**, um das gewünschte Genre auszuwählen.
- Wählen Sie das Genre in der Liste durch Antippen oder mit dem **Datenrad** und Bestätigung mit **[ENTER]** aus.



Alben: Eine besonders komfortable Möglichkeit der Verwaltung auch umfangreichster SONG-Listen sind die sog. **ALBEN**. Hier können Sie Ihre SONGS völlig frei organisieren und katalogisieren, in dem Sie jeweils bis zu 6 SONGS in einem Album zusammenfassen. Bis zu 100 solcher Alben können Sie dann, wenn die Filterung nach Alben aktiviert ist, über das Tasterfeld **[ALBUM SELECT]** rechts auf dem Bedienfeld direkt abrufen. Hierzu später mehr in einem eigenen Kapitel dieses Handbuches (Kapitel „Alben und Themen“, S. 148). **ACHTUNG!** Im Auslieferungszustand der SEMPRA sind die Alben natürlich noch „leer“.

- Drücken Sie den Taster **[ALBUM]** 1x, um die Filterung der Songliste nach Genres zu aktivieren. Es werden dann im Display nur noch die bis zu 6 SONGS des aktuell angewählten Albums angezeigt.
- Drücken Sie nochmals auf den Taster **[ALBUM]**, um das gewünschte Album auszuwählen.
- Wählen Sie das Album in der Liste durch Antippen oder mit dem **Datenrad** und Bestätigung mit **[ENTER]** aus.



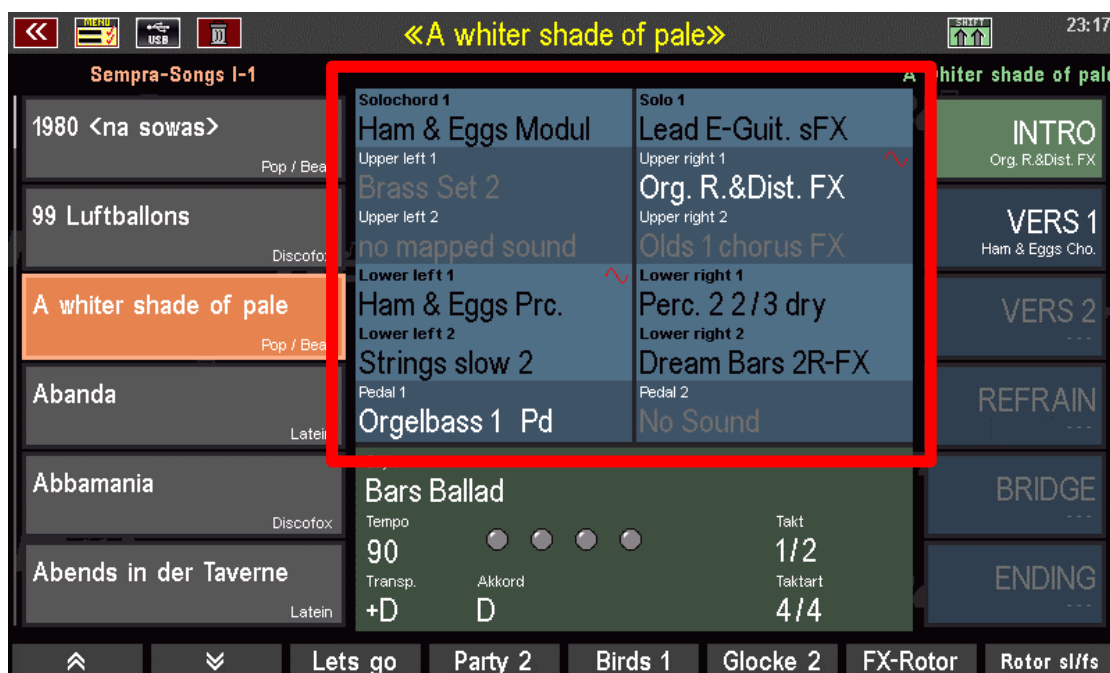
- Sie können die Alben auch direkt über die Tastergruppe **[ALBUM SELECT]** rechts auf dem Bedienfeld auswählen. Über die Zifferntaster **[1 / 11]** bis **[10 / 20]** erreichen Sie hier 20 Alben-Bänke zu je 5 Alben (Taster **[A]...[E]**), insgesamt also **100** Alben. Die 6 Songs des aktuell gewählten Albums werden jeweils links im Display angezeigt. Nicht besetzte Positionen werden mit **"No Song"** gekennzeichnet.

Klangfarben auswählen und verteilen

Natürlich können Sie die werkseitigen SONGS und Presets auch jederzeit verändern, in dem Sie z.B. Klangfarben hinzunehmen oder abändern, einen anderen Style wählen, oder oder.... Beginnen wir mit dem Auswählen und Verteilen der Klangfarben.

Übrigens: Wenn Sie Ihre Änderungen auch gleich als neues Globalpreset bzw. als neuen SONG speichern möchten: Ab Seite 130 (Kapitel „SONGS und Globalpresets“) erklären wir, wie es geht.

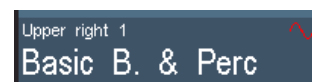
Bleiben wir jetzt aber einmal im Grundbildschirm, auf einem beliebigen SONG bzw. Global Preset:



Der blau hinterlegte Bereich in der Display-Mitte zeigt Ihnen die Klangfarbenbelegung der einzelnen Manual- bzw. Pedalparts (z.B. **Upper 1 right**, **Upper 2 right**, **Lower 1 left**, **Lower 2 left**, **Pedal 1**, **Solo**chord 1, usw...) im aktuell rechts gewählten Global Preset an.

Zu besseren Unterscheidung erfolgt die Anzeige der Klangnamen in verschiedenen Farben:

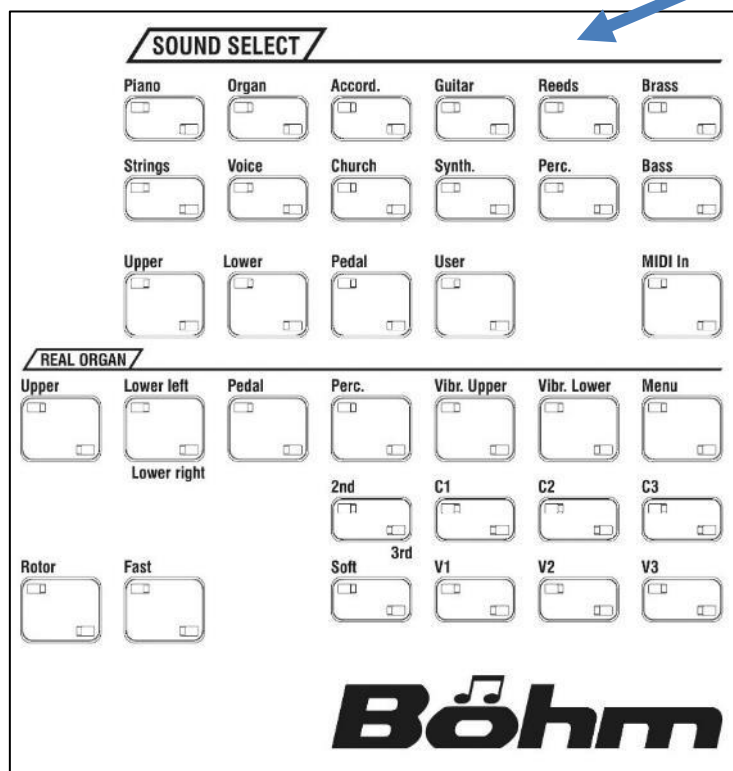
- Aktive Klänge im Obermanual (bzw. Mittelmanual der SE60) sowie im Pedal werden weiß dargestellt.
- Aktive Klänge auf den übrigen Manualen bzw. dem Solo
- Stummgeschaltete Klänge werden grau dargestellt.



Ist die RealOrgan Zugriegelorgel für ein Manual bzw. das Pedal eingeschaltet, so wird dies im Display durch eine rote Sinuskurve im ersten Part des betreffenden Manuals angezeigt. Außerdem sehen Sie an den Taster-LEDs der RealOrgan Taster, für welches Manual/Pedal diese gerade aktiviert ist.



Werfen wir jetzt mal einen Blick ganz rechts auf das Bedienfeld. Hier finden wir die Tastergruppen **SOUND SELECT** und RealOrgan (Zugriegelorgel):



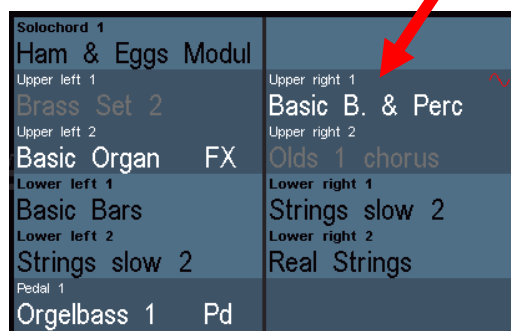
Sounds anwählen

Schauen wir uns zunächst einmal die Anwahl der AMADEUS- und – falls vorhanden – Cloud-Studio-Sounds an. Diese wählen Sie über die Tastergruppe **SOUND SELECT** in Verbindung mit dem Display an.

In der Tastergruppe finden Sie oben die 12 Taster **[Piano]...[Bass]** für die Soundkategorien der SEMPRA. Diese Taster sind auch gleich mit einer passenden Klangfarbe aus der jeweiligen Kategorie belegt.

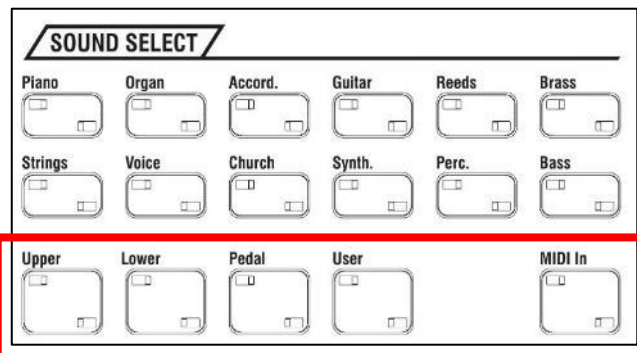
Ist keiner der darunterliegenden 5 Selector-Taster **[Upper]...[MIDI IN]** aktiv, so wirken die 12 Kategorie-Taster auf den Part **Upper 1 right** im Grundbildschirm.

- Schalten Sie jetzt einmal durch die 12 Kategorie-Taster und achten Sie auf den Part **Upper 1 right** im Grundbildschirm: Sie sehen, wie sich die Klangfarbe für diesen Part entsprechend ändert.

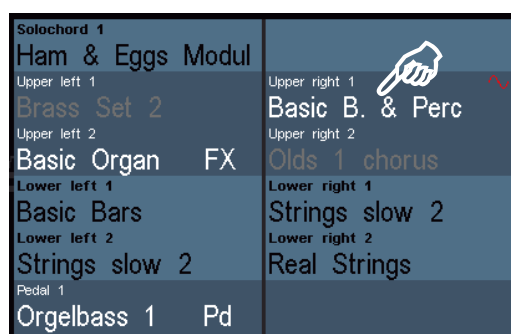


Weiter unten werden Sie erfahren, wie Sie die Klänge, die jeweils durch die Taster aufgerufen werden, auch selbst festlegen können.

Mit den **SELECTOR** Tastern unter den Soundkategorien rufen Sie im Display den sog. **Part-Editor** für das jeweilige Manual auf. Hier sehen Sie dann alle Parts für das jeweilige Manual bzw. Pedal, bzw. für den MIDI-Bereich und können diese Parts mit Klängen belegen oder auch vielfältige Spielparameter für die einzelnen Parts einstellen.



Sie erreichen den **Part-Editor** für das entsprechende Manual bzw. Pedal aber auch, wenn Sie im Display direkt auf einen der angezeigten Parts tippen.



Wie auch immer Sie den **Part-Editor** aufrufen, ob über die **SELECTOR**-Taster oder direkt über das Display: So sieht er aus, hier am Beispiel des Obermanuals:



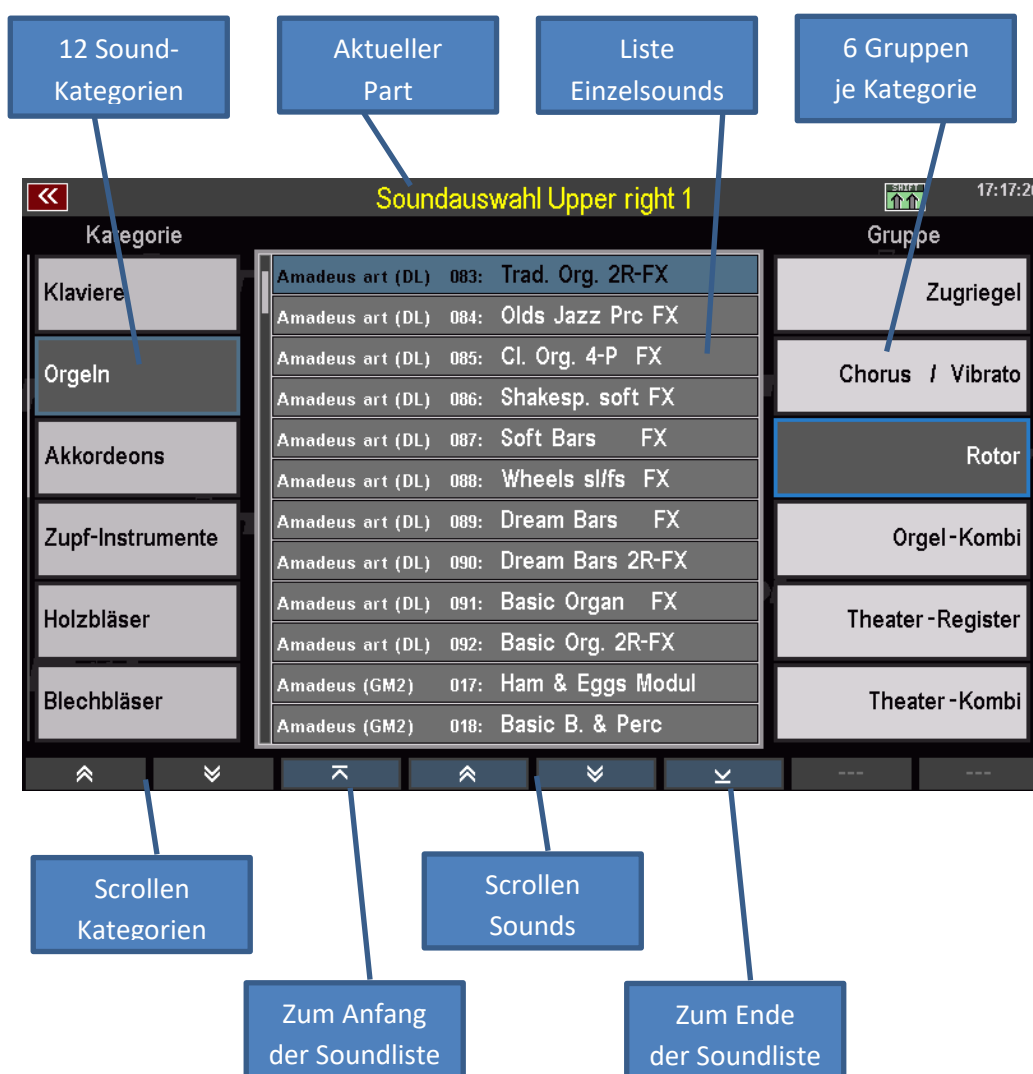
Rechts und links sehen Sie die Parts für das Manual, und zwar sowohl für die rechte (right), als auch für die linke Manualhälfte (left). Wird ein Splitpunkt für das Manual über den Taster **[Split]** gesetzt (siehe nächster Abschnitt), werden die Parts entsprechend auf die linke und rechte Seite verteilt.

Ist kein Splitpunkt gesetzt, spielen alle Parts parallel auf dem gesamten Manual.

Um Einstellungen, z.B. die Klangauswahl für die einzelnen Parts vorzunehmen, tippen Sie einfach im Display auf den gewünschten Part oder wählen ihn über die Taster rechts bzw. links vom Display an. Alle Parameterfelder in der mittleren Spalte des Editors bzw. auf den **[F-Tastern]** unter dem Display beziehen sich auf den gerade angewählten Part.

Wir wollen uns hier zunächst nur die wichtigsten Einstellungen ansehen, eine detaillierte Beschreibung des Part-Editors folgt in einem separaten Kapitel dieses Handbuchs.

- Um die Klangfarbe für den angewählten Part zu wechseln, tippen Sie ein weiteres Mal auf den Part. Sie gelangen nun zur Soundauswahl. In der oberen Statuszeile zeigt das Display an, für welchen Part die Soundauswahl aktiviert wurde.



- Links sehen Sie die Liste der 12 Klangkategorien (entsprechend der 12 Soundtaster rechts auf dem Bedienfeld). Durch Tippen auf ein Kategorie-Feld können Sie dieses anwählen. Alternativ können Sie die Kategorien aber auch mit den 12 Sound-Tastern der Gruppe **SOUND SELECT** auf dem Bedienfeld auswählen.
- Mit den beiden Pfeiltasten unterhalb der Liste können Sie in der Kategorie-Liste scrollen.
- Auf der rechten Seite finden Sie jeweils 6 Untergruppen pro Soundkategorie, die für mehr Übersicht sorgen. Auch diese Gruppenfelder können Sie durch Antippen auswählen.

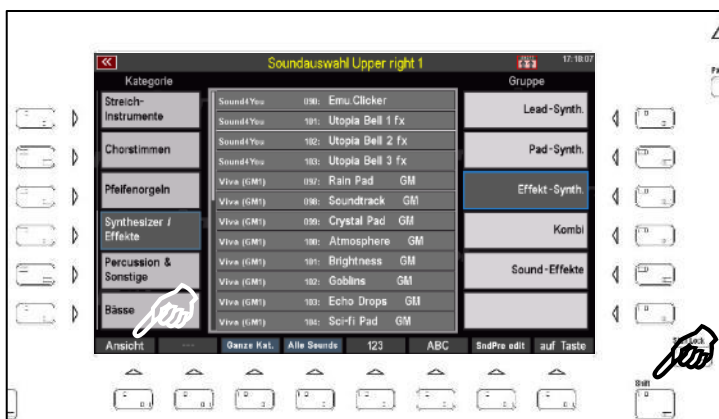
- In der Mitte des Displays schließlich finden Sie die Liste mit den Einzelsounds der aktuell gewählten Kategorie/Gruppe.
Im obigen Bild ist also die Kategorie „Orgel“ und darin die Gruppe „Rotor“ angewählt. In der Mitte sehen Sie die entsprechende Soundliste. Hier ist momentan die „Trad. Org. 2R-FX“ aus der Soundbank „Amadeus Art“ angewählt.
- Die Soundliste kann mit den **Pfeiltastern (F-Tastern)** unterhalb der Liste oder mit dem **Datenrad** durchgescrollt werden. Auch können Sie hier direkt zur ersten oder zur letzten Seite der Liste springen.
- Um einen Sound anzuwählen, tippen Sie einfach in der Liste darauf.

Probieren Sie jetzt einmal, verschiedene Sounds aus unterschiedlichen Kategorien anzuwählen.



Sie können eine alternative Ansicht für die Soundauswahl mit größeren Feldern einstellen:

- Halten Sie den **[SHIFT]** Taster rechts neben dem Display gedrückt. Die **F-Taster** Funktionen an der unteren Displaykante werden dadurch auf eine zweite Ebene umgeschaltet.
- Drücken Sie hier den Taster **[F1] Ansicht**, um auf die zweite Ansichts-Variante umzuschalten:

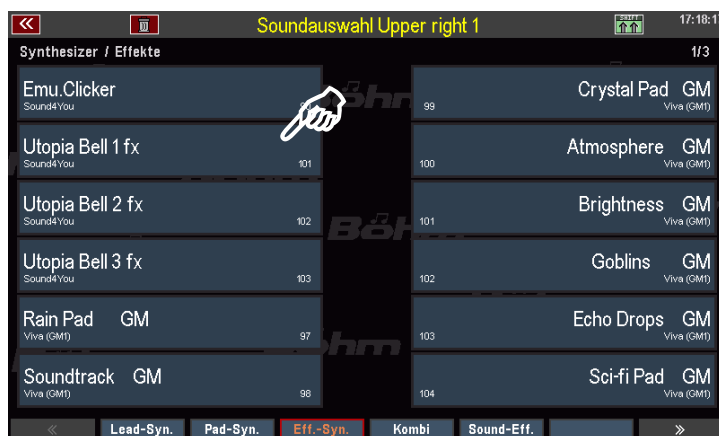


In dieser Ansicht stehen die Einzelsounds im Mittelpunkt.

Die Gruppen der aktuellen Kategorie können Sie über die **F-Taster** unten anwählen.

Die Soundkategorien wählen Sie über die 12 Soundtaster der Gruppe **SOUND SELECT** rechts auf dem Bedienfeld

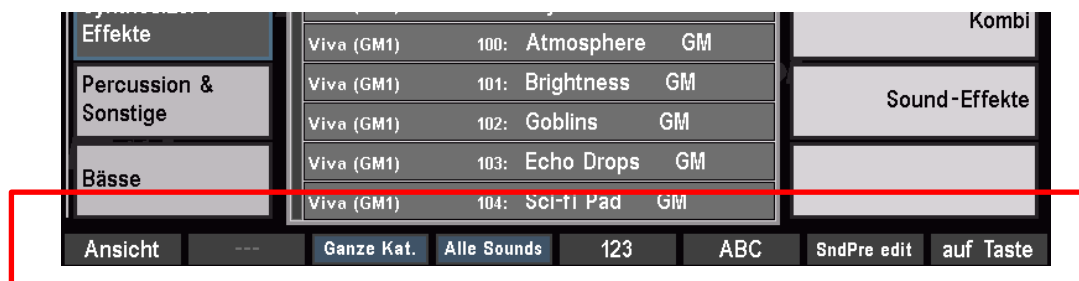
Mit dem **Datenrad** können Sie schnell durch die Soundliste scrollen.



Anwahl der Gruppen

- Über **[SHIFT]** und den **[F1]** Ansicht können Sie jederzeit zwischen beiden Ansichten für die Soundauswahl wechseln. Die zuletzt gewählte Variante bleibt aktiv, solange Sie die Ansicht nicht wieder umschalten.

Schalten Sie jetzt noch einmal auf die Listenansicht der Sounds zurück. Hier finden Sie auf der SHIFT-Ebene der **[F]-Taster** noch einige weitere interessante Funktionen:



- Ansicht:** Umschalten der Sound-Ansicht
- Ganze Kategorie:** Alle Sounds der gewählten Kategorie werden – unabhängig von der Gruppeneinteilung – in alphabetischer oder numerischer Ansicht in der Liste dargestellt.
- Alle Sounds:** Alle vorhandenen Sounds werden – unabhängig von der Kategorien- und Gruppeneinteilung – in einer Gesamtliste dargestellt.
- 123:** Numerische Sortierung der Soundliste
- ABC:** alphabetische Sortierung der Soundliste
- SndPre. edit:** Aufrufen des **Soundpreset-Editors** (hierauf gehen wir in einem gesonderten Kapitel dieses Handbuches ein)
- Auf Taste:** belegt den aktuell im Bereich **SOUND SELECT** auf dem Bedienfeld aktiven Sound-Taster mit dem in der Liste gewählten Sound. Mit dieser Funktion können Sie also die 12 **Soundtaster** rechts auf dem Bedienfeld individuell belegen. Wenn Sie denn F-Taster betätigen, blinkt die LED im betreffenden Sound-Taster. Ein Druck auf diesen Sound-Taster bestätigt die Übernahme.

Mit **[ESC]** gelangen Sie aus der Soundliste zurück zum Part-Editor, bzw. (**[ESC]** 2x betätigen) zum Grundbildschirm.

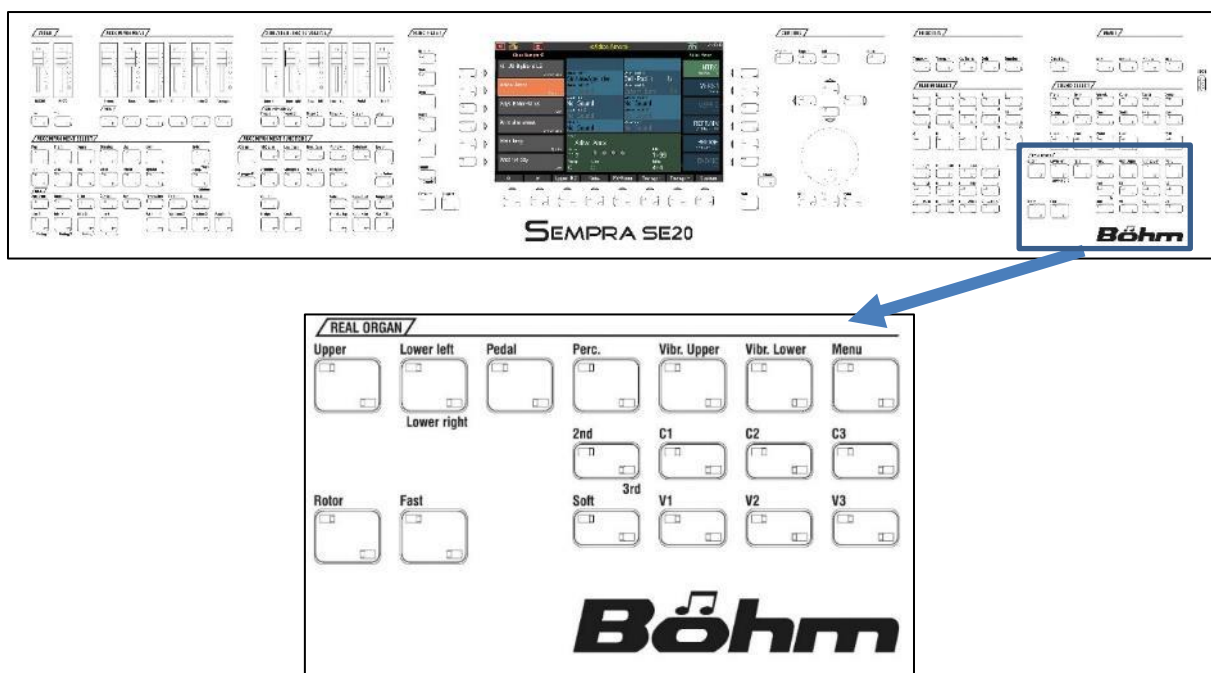
Die Zugriegelorgel (RealOrgan)

Der typische Drawbar- oder Zugriegelklang ist noch immer das klangliche Herz einer jeden Orgel. Ihre SEMBRA verfügt mit der **RealOrgan** gleich über eine besonders außergewöhnliche Zugriegel-Organ. Diese bildet sowohl die Klänge der legendären elektromagnetischen Hammond® Orgeln detailgetreu nach, als auch – nachladbar über Software-Updates – die typischen Sinus-Orgelsounds der legendären Analogorgel-Ära der 1970er und frühen 80er Jahre.

Sofern Sie Ihre bisherige Overture-Organ auf SEMBRA umgerüstet haben, ist ggf. noch das **eds-Drawbarmodul** statt der neuen RealOrgan vorhanden. Auch dieses Modul liefert bereits eine sehr hochwertige Tonewheel-Organ und unterscheidet sich in der grundsätzlichen Bedienung nicht von der RealOrgan.

Übrigens werden **alle** Einstellungen der Zugriegelorgel direkt in den **Global Presets** gespeichert. Sie können also für jedes einzelne Preset innerhalb eines SONGS eine individuelle Einstellung der Zugriegel und sonstigen Funktionen der RealOrgan (bzw. des eds) vornehmen und speichern.

Die Bedientaster der RealOrgan finden Sie rechts auf dem Bedienfeld Ihrer SEMBRA:



Außerdem gehören die 9 mechanischen Zugriegel auf dem linken Seitenprofil, neben dem Obermanual dazu:

Diese Zugriegel sind in der Werkskonfiguration zunächst dem **Obermanual** (bzw. Mittelmanual der SE60) zugeordnet. Denn in der Regel wird nur auf diesem Manual, dass ja dem Melodiespiel dient, beim Spielen mit Zugriegelklängen die Einstellung der Riegel und damit die Klangfarbe häufig geändert. Sie können mit diesen 9 Zugriegeln also die Fußlagen des Obermanuals in Echtzeit verändern.

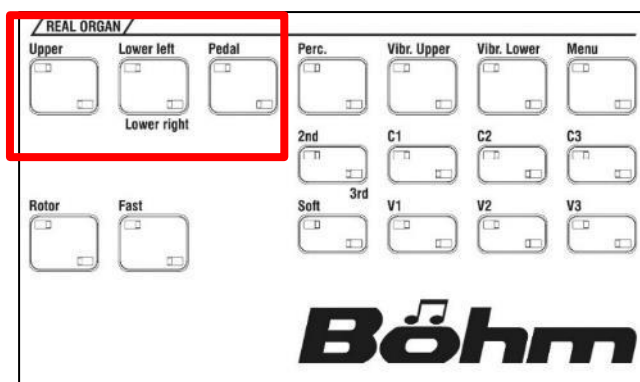


Die Einstellungen für das Untermanual bzw. Pedal erfolgen über das RealOrgan Displaymenü.

Die **RealOrgan** (bzw. das **eds**) verfügt über mehrere neun- bzw. 12-chörigehörige (Ober- bzw. Mittelmanual und Untermanual) und bis zu sechschörige (Pedal) Zugriegelsysteme. Über das RealOrgan Menü können Sie die verschiedenen Orgeltypen aufrufen. Die zusätzlichen Fußlagen bei den entsprechenden Orgeltypen sind nur über das Display-Menü einstellbar.

RealOrgan für die Manuale bzw. das Pedal einschalten

- Um die RealOrgan für ein Manual bzw. das Pedal einzuschalten, betätigen Sie die entsprechen Taster **[Upper]**, **[Lower left/right]** oder **[Pedal]**. Damit wird die Zugriegelorgel für die betreffende Tastatur aktiviert.
- Im Untermanual können Sie über die beiden LED-Positionen des Tasters **[Lower left/right]** festlegen, ob die Zugriegelorgel auf dem linken oder dem rechten Splitbereich gespielt werden soll.



Im Grundbildschirm wird Ihnen die aktivierte Zugriegel-Orgel durch eine rote Sinuswelle im ersten Part-Feld des betreffenden Manuals (bzw. Manualbereiches) angezeigt:

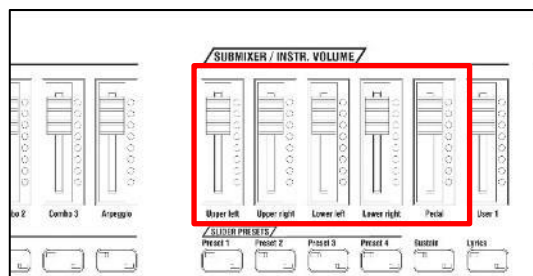


Zugriegel Ober- bzw. Mittelmanual einstellen

- Schalten Sie jetzt z.B. einmal die RealOrgan für das Obermanual ein. Sie sehen das Sinus-Symbol im Feld für das Instrument bzw. den Part **UPPER right 1** eingeblendet.
- Wenn Sie jetzt die 9 Zugriegel links vom Obermanual verändern, hören Sie, wie sich die Klangfarbe des Zugriegelklanges verändert.



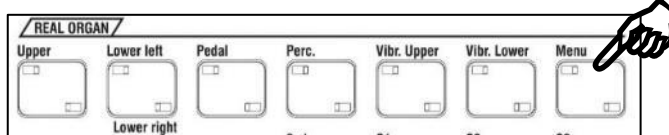
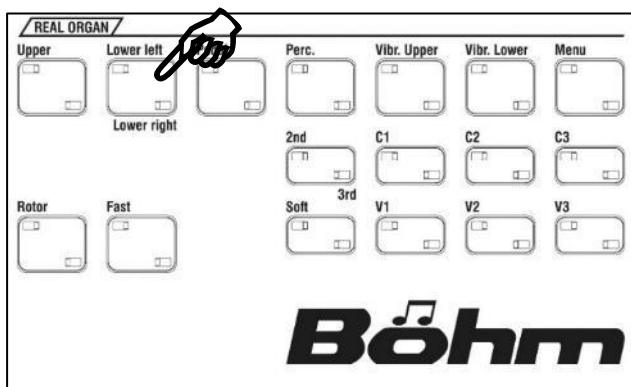
Anmerkung: Wenn gleichzeitig zur Zugriegel-Orgel weitere Klangfarben im betreffenden Manual aktiviert sind, mischen diese sich natürlich mit dem Zugriegelklang. Wenn Sie den Zugriegelklang allein hören möchten, regeln Sie einfach den Submix-Regler für den betreffenden Manualbereich herunter. Diese Regler beeinflussen bewusst nicht die RealOrgan. So können Sie jederzeit einfach auf einen reinen Zugriegel-Orgelklang wechseln.



Zugriegel Untermanual und Pedal einstellen

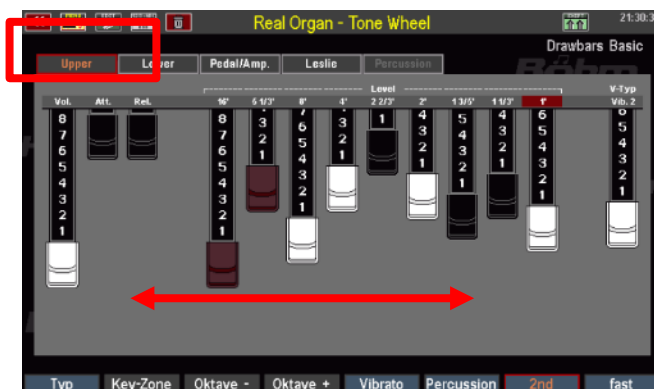
Jetzt wollen wir einmal das Untermanual mit Zugriegeln registrieren:

- Vergewissern Sie sich, dass die RealOrgan für das Untermanual eingeschaltet ist, betätigen Sie dazu ggf. den Taster **[Lower left/right]**.
- Wenn Sie den Taster mehrfach betätigen, können Sie die Zugriegelorgel wahlweise dem linken (left) oder rechten (right) Manualbereich zuweisen (die entsprechende LED leuchtet). Dreimaliges Betätigen schaltet die Zugriegelorgel für das Untermanual wieder ab (beide LEDs aus).
- Betätigen Sie jetzt den Taster **[Menu]** im Bereich der RealOrgan. Das Menü der Zugriegelorgel wird im Display aufgerufen:



Sie sehen hier zunächst die Zugriegel für das Ober- bzw. Mittelmanual (**Upper**). Wenn Sie die mechanischen Zugriegel bewegen, können Sie beobachten, wie sich auch die virtuellen Zugriegel im Display verändern.

Sie können aber natürlich auch die Obermanualzugriegel wie im Folgenden für das Untermanual beschrieben über das Display einstellen.

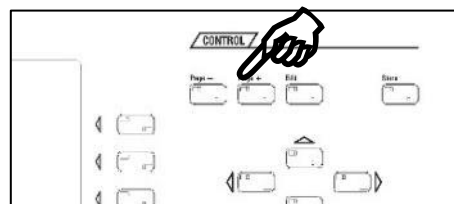


Aber wir wollen ja jetzt die Zugriegelklangfarbe für das Untermanual verändern:

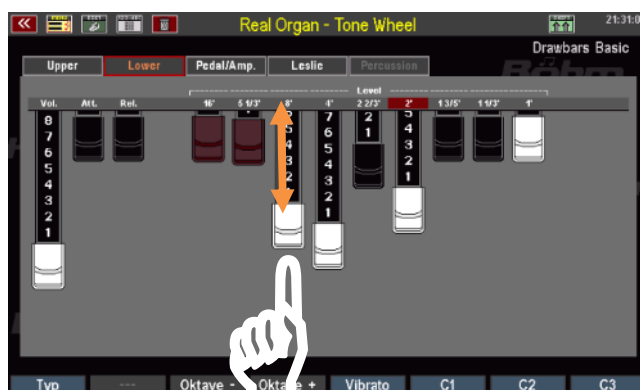
- Tippen Sie im Display auf den Reiter **Lower**, um auf die Anzeige der Zugriegel für das Untermanual zu wechseln.



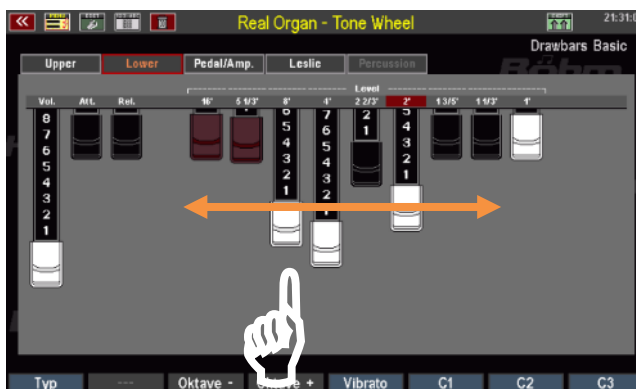
- Alternativ können Sie die Display-Seiten auch mit den Tastern **[Page-]** / **[Page+]** rechts vom Display wechseln.



- Um nun einen Zugriegel für das Untermanual zu verändern, setzen Sie die Fingerkuppe darauf und schieben Sie den Finger auf dem Display nach oben oder unten. Der entsprechende Zugriegel folgt Ihrer Bewegung und wird dadurch weiter herausgezogen bzw. hineingeschoben.



- Sie können die Zugriegel auch besonders schnell verändern wenn Sie mit dem Finger von rechts nach links (oder in die entgegengesetzte Richtung) über alle Zugriegel streichen und dabei den Finger eine Bewegung machen lassen, die in etwa der gewünschten Stellung der 9 Riegel entspricht.

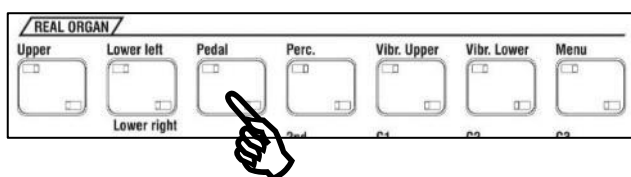


Dank der besonderen Display-Technologie reagieren die Zugriegel blitzschnell und folgen der durch Ihren Finger vorgegebenen Linie. Somit können Sie blitzschnell Ihre Zugriegeleinstellung buchstäblich auf das Display „malen“. Da in der Regel eine ungefähre Einstellung der einzelnen Riegel völlig ausreicht, um einen bestimmten Klangcharakter zu erzielen, können Sie auf diese Weise besonders schnell Ihren Wunschklang einstellen, fast noch schneller als über „echte“ Zugriegel.

Verändern Sie jetzt einige Male die Einstellung der Untermanualzugriegel und spielen Sie dabei auf dem Untermanual, um die Veränderungen klanglich nachzuvollziehen. So geht Ihnen die Art und Weise des Einstellens über das Display direkt in „Fleisch und Blut“ über.

In der gleichen Art und Weise können Sie auch die Zugriegel für das Pedal einstellen:

- Vergewissern Sie sich, dass die Zugriegelorgel für das Pedal eingeschaltet ist:



- Tippen Sie im Display auf den Reiter **Pedal/Amp.**, um auf die Anzeige der Zugriegel für das Untermanual zu wechseln. Alternativ können Sie auch hier wieder die Taster **[Page-]** / **[Page+]** rechts vom Display verwenden.



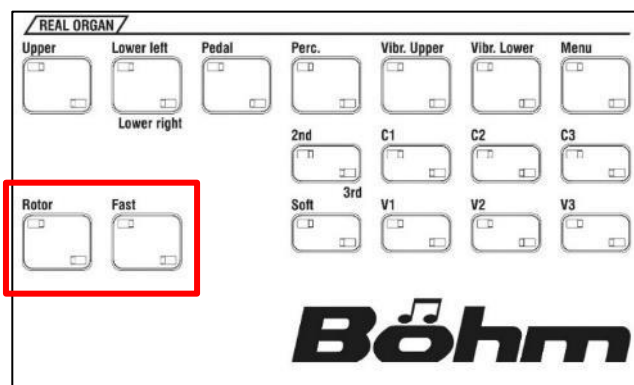
- Jetzt können Sie die Fußlagenzugriegel für das Pedal in der gleichen Weise einstellen, wie zuvor die Riegel für das Untermanual.

Rotor-Effekt (Leslie)

Was wäre ein Zugriegelsound ohne den typischen Effekt rotierender Lautsprecher. Der Rotor- oder Leslie-Effekt – nach dem Erfinder der entsprechenden Lautsprecher-Kabinette, Don Leslie – fügt dem Klang insb. der Hammond-Orgeln den typischen schwebenden (langsame Rotation) bzw. quirlenden (schneller Rotor) Charakter hinzu. Bei anderen Orgeltypen, die von der RealOrgan ebenfalls klanggeht nachgebildet werden, wurde der Rotor-Effekt dagegen elektronisch erzeugt – mit einem ganz eigenen Charakter des Effektes.

Die RealOrgan bildet – je nach Orgeltyp – sowohl den Leslie-Effekt, wie auch den besonderen Effekt früherer elektronischer Rotor-Effekte (z.B. Phasing Rotor 78) extrem realistisch nach.

- Mit dem Taster **[Rotor]** schalten Sie den Effekt ein.
- Der Taster **[Fast]** schaltet zwischen der langsamen (Taster aus) und schnellen (Taster ein) Rotationsgeschwindigkeit um.



Alternativ können Sie die Rotor-Geschwindigkeit – zumindest in der werkseitigen Belegung dieser frei belegbaren Taster – über den Taster **[S1]** auf dem Bedienfeld links umschalten. Diese Position ist im Spielbetrieb häufig besser für die linke Hand erreichbar.

Übrigens: Der Taster **[S2]** schaltet in der werkseitigen Belegung dieser Taster die Rotor-Geschwindigkeit für den eigenen Rotor-Effekt der entsprechenden AMADEUS-Orgelsounds um. Sie haben mit diesen beiden Tastern also beide Rotor-Geschwindigkeiten direkt im Zugriff für die linke Hand: RealOrgan Rotor auf **[S1]** und Amadeus Rotor auf **[S2]**.



Orgel-Typen in der RealOrgan

Ein Alleinstellungsmerkmal der SEMPRA RealOrgan ist die große Zahl an unterschiedlichen Orgeltypen, die von der RealOrgan detailgetreu nachgebildet werden können. Während andere Orgeln sich meist mit einer mehr oder minder gelungenen Nachbildung der Hammond-Orgel „B-3“ (neunchörig auf beiden Manualen) begnügen, geht die RealOrgan in Ihrer SEMPRA weit darüber hinaus und bietet erstmals auch Emulationen vieler legendärer Tonewheel- und Elektronenorgeln an, die mit ihren typischen Klangcharakteren Orgelgeschichte geschrieben haben.

Ob die Hammond H-100 oder die Helios eines Klaus Wunderlich, die Böhm Professional 2000 eines Ady Zehnpfennig, oder viele weitere Typen, natürlich auch die B-3 in mehreren Varianten: Die RealOrgan bildet alle diese Typen detailgetreu mit ihren jeweiligen charakteristischen Klängen und Funktionen nach. Ein Traum für alle Orgelfreunde wird mit der RealOrgan endlich wahr!

Mehrere verschiedenen Orgeltypen gehören bereits zur Grundausstattung der RealOrgan:

Tone Wheel:	B-3 Typ, 9-chörig, 2nd und 3rd Perkussion
Rocky Tone Wheel:	wie Tone Wheel, aber etwas rauer im Klang
SE-eds dark / clean / bright:	diese drei Typen sind kompatibel zum früheren Böhm-eds-Drawbarsystem und sollten verwendet werden, wenn die SEMPRA (Orgeln, die umgerüstet wurden) noch das eds-Modul beinhaltet. Diese Typen sind im Obermanual 12-chörig. Wie beim eds werden die zusätzlichen Obermanual-Fußlagen vom Untermanual- und Pedalgenerator übernommen. Die Fußlagenzahl auf dem Untermanual ist daher reduziert, auf dem Pedal stehen keine Drawbars zur Verfügung.

Weitere Orgel-Typen können über Erweiterungspakete freigeschaltet und dann genutzt werden. Sind die entsprechenden Pakete nicht vorhanden, werden diese Typen in der Auswahlliste hellgrau dargestellt. Installierte Typen erscheinen dagegen in schwarzer Schrift.

Die weiteren Typen in den jeweiligen Zusatzpaketen:

Paket SEMPRA (bei Umrüstungen von eds auf Real Organ bereits enthalten):

SEMPRA Leslie:	15-chöriger SEMPRA-Typ mit Leslie-Rotor, Perkussion auf alle Fußlagen schaltbar
SEMPRA Phasing:	15-chöriger SEMPRA-Typ mit Phasing-Rotor (elektronischer Effekt mit Rotor, Celeste, Fading, usw.), Perkussion auf alle Fußlagen schaltbar
SEMPRA sharp:	wie SEMPRA Phasing, aber betontere Mixturen, dadurch schärferer Klang in den Höhen, Perkussion auf alle Fußlagen schaltbar

Paket Böhm Vintage:

Dr. Böhm Orchester DS:	12-chörige Elektronen-Orgel mit elektronischer Tastung, Phasing-Rotor, Perkussion auf alle Fußlagen schaltbar.
Dr. Böhm Professional 2000:	11-chörige Elektronen-Orgel mit elektronischer Tastung, Phasing-Rotor, Perkussion auf alle Fußlagen schaltbar

Paket Wersi® Vintage:

WE-lios: 11-chörige Elektronen-Orgel mit elektronischer Tastung, Phasen-Vibrato (Wersivoice), Perkussion über allen Fußlagen stufenlos mischbar

WE-ectra: 10-chörige Digitalorgel, Phasen-Vibrato (Wersivoice), Perkussion über alle Fußlagen stufenlos mischbar

®Wersi ist ein eingetragenes Markenzeichen der Musicstore Professional GmbH, Köln

Paket American:

Good B-3: elektromagnetische Hammond® B-3 Tonradorgel in gutem Zustand, 9-chörig, 2 Perkussions-Fußlagen, Leslie-Rotor mit separat einstellbaren Bass- und Hochtonrotoren

Played B-3: eine weitere B-3, aber bereits reichlich benutzt, leichte Nebengeräusche durch gealterten Tonrad-Generator.

Shabby B-3: deutlich beanspruchte B-3 mit starkem Generatorbrummen

Klaus' H-100: die 11-chörige elektromagnetische Hammond H-100 mit Leslie-Rotor und typisch „fetterm“ Scanner-Vibrato-Sound, wie von vielen Aufnahmen von Klaus Wunderlich bekannt. Perkussion auf allen Fußlagen

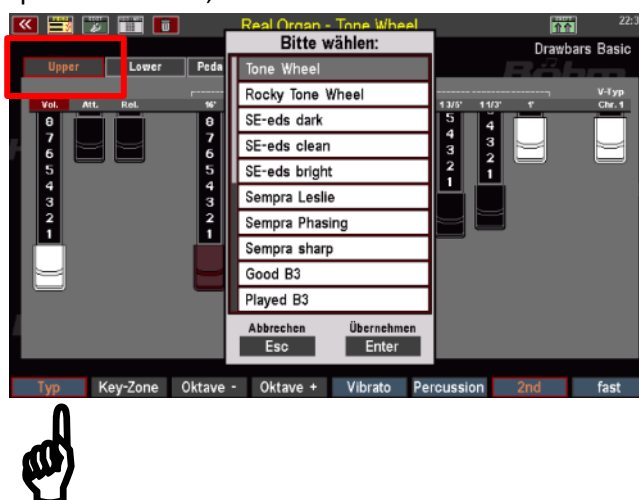
Chicago: weicher Transistor-Orgelsound amerikanischer Bauart

Näheres zur Installation dieser Zusatzpakete erfahren Sie in den separaten Bedienhinweisen, die Sie beim Kauf dieser Zusatzpakete erhalten.

Orgel-Typen auswählen

Die Auswahl des Orgeltyps, mit dem Sie gerade spielen möchten, nehmen Sie ebenfalls im Drawbar-Menü vor:

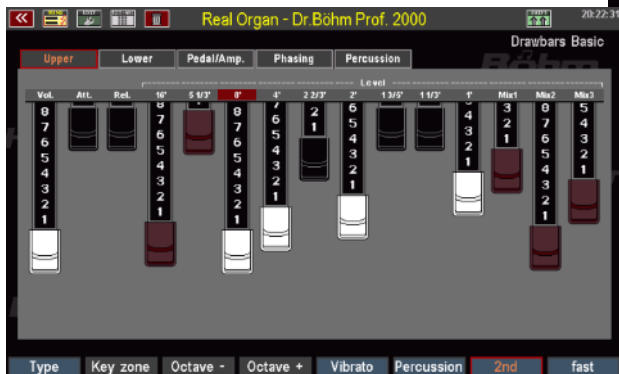
- Wechseln Sie ggf. auf die Display-Seite für die UPPER-Zugriegel. Hier finden Sie auf dem Taster **[F1]** die Funktion Typ.
- Betätigen Sie den Taster **[F1]**. Im Display erscheint eine Tabelle der vorhandenen Orgel-Typen. Mit dem Datenrad können Sie durch die Tabelle scrollen. Wählen Sie den gewünschten Orgeltyp aus und bestätigen Sie mit **[Enter]**.
- Der gewählte Orgeltyp wird übernommen.



Je nach gewähltem Typ ändern sich die Darstellungen in den verschiedenen Seiten des Drawbar-Menüs: Die Anzahl der Zugriegel variieren, Funktionen in den Bereichen Perkussion oder Leslie bzw. Phasing ändern sich entsprechend den Möglichkeiten der jeweiligen Original-Orgelmodelle:

Hier z.B. die Darstellung der Upper-Zugriegel für die Standard-Tonewheel Orgel (B-3-ähnlich):

Dagegen die Darstellung bei aktiviertem Orgeltyp „Professional 2000“ aus dem Zusatzpaket „Böhm Vintage“:



Sie sehen, dass bei der Professional 2000 z.B. drei braune Zugriegel **Mix1**, **Mix2** und **Mix3** hinzukommen.

Diese Mixtur-Zugriegel finden Sie in allen Orgeltypen, die mehr als die 9 Standard-Fußlagen umfassen. Die zusätzlichen Fußlagen auf diesen Riegeln sind dabei je nach Typ unterschiedlich, entsprechend den jeweiligen Original-Organen. Diese hohen Fußlagen erlauben deutlich brillantere Orgelklänge als die standardmäßigen 9 Fußlagen.

Wenn Sie die Orgeltypen einmal bei gleicher Zugriegel-Einstellung durchschalten, werden Sie feststellen, dass aber auch der Grundcharakter des Sounds mal mehr, mal weniger stark differiert. Die RealOrgan berücksichtigt auch Unterschiede in der Tonerzeugung (elektromagnetischer Tonewheel-Generator oder elektronischer Generator mit Transistor- bzw. IC-Technik) und auch in der Tastung (mechanische Tastenkontakte oder andererseits elektronische Tastung).

Anmerkungen zu Generator und Tastenkontakten

Einige Orgeltypen leiten sich vom elektromagnetischen Tonradgenerator ab (B-3, H-100, Tone Wheel), andere erzeugen ihre Töne durch Transistor- bzw. IC-Schaltungen (Böhm- und Wersi® Typen, Chicago).

Unterschiede gibt es auch in den Tastenkontakten: die elektromagnetischen Typen klingen direkter, da hier die Tonsignale direkt mittels mechanischer Kontakte geschaltet werden.

Die elektronischen Orgeln wie die Böhm- und Wersi-Typen besitzen eine elektronische Tastung, der Toneinsatz ist hier prinzipbedingt etwas weicher.

Anmerkung: Wenn Sie später mit Global-Presets innerhalb eines SONGS spielen, die unterschiedliche Orgel-Typen beinhalten, werden Sie feststellen, dass beim Wechseln zwischen solchen Presets ggf. eine kurze Klangunterbrechung bei den RealOrgan Klängen festzustellen ist. Dieses Phänomen tritt immer dann auf, wenn innerhalb der RealOrgan zwischen Orgeltypen gewechselt wird, die unterschiedliche Tonerzeugungs-Modelle verwenden. Denn schließlich muss hier mal ganz schnell der „Generator gewechselt“ und neu eingerichtet werden. Damit hier keine sonst unvermeidbaren Nebengeräusche entstehen, wird in diesem Fall das Signal kurz unterbrochen.

Weitere RealOrgan Funktionen:

Wie Sie die Zugriegel für die einzelnen Sinus-Fußlagen der Manuale bzw. des Pedals einstellen, haben Sie jetzt schon erfahren.

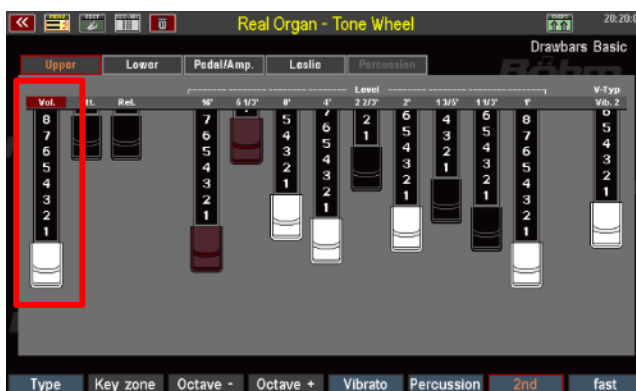
Sicher ist Ihnen dabei aber bereits aufgefallen, dass das RealOrgan Menü auf den einzelnen Unterseiten noch weitere Zugriegel, die teilweise mit entsprechenden Tastern im Bereich RealOrgan auf dem Bedienfeld korrespondieren, und auch einige Funktionen auf den **[F-Tastern]** unterhalb des Displays bereithält:

Die Bedienung der weiteren Zugriegel im Display erfolgt in gleicher Weise wie schon von den Fußlagen bekannt. Schauen wir uns einmal an, welche weiteren Funktionen die RealOrgan bietet:

Gesamtlautstärke Zugriegelklang einstellen

Die Gesamtlautstärken für die einzelnen Zugriegelsysteme können Sie im Drawbar-Menü auf den entsprechenden Seiten einstellen: Auf den Seiten **Upper**, **Lower** und **Pedal/Amp.** finden Sie links von den Fußlagen-Riegeln jeweils einen Zugriegel **[Vol.]**.

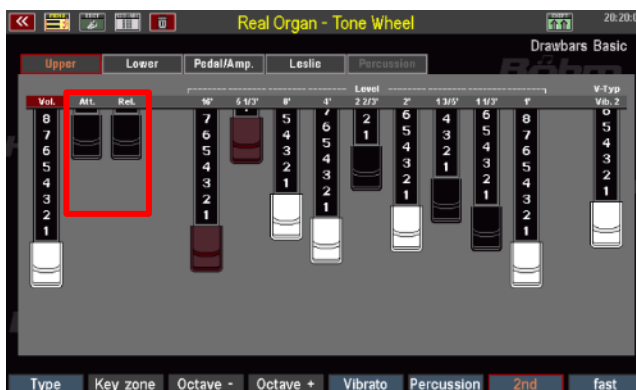
Mit diesem Zugriegel können Sie die Gesamtlautstärke für das betreffende Zugriegelsystem einstellen.



Hüllkurven-Funktionen

Bei vielen Orgeltypen können Sie individuell für jedes der drei Zugriegelsysteme **Upper**, **Lower**, **Pedal** die Hüllkurven (Toneinsatz, Abkling-Dauer) einstellen. Hierzu dienen jeweils die beiden Zugriegel **[Attack]** und **[Release]**:

Att.: Mit dem Zugriegel **[Attack]** können Sie den Toneinsatz verändern. Bei vollständig eingeschobenem Zugriegel erfolgt der Toneinsatz direkt. Je weiter der Zugriegel herausgezogen wird, desto verzögerter („weicher“) setzt der Ton ein.



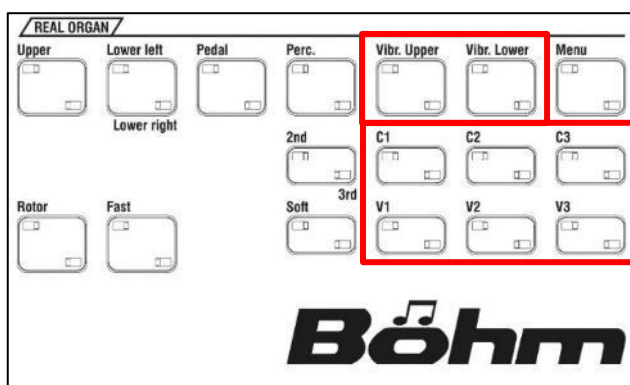
Rel.: Mit dem Zugriegel **[Release]** können Sie einen Nachklang-Effekt hinzufügen. Ist der Zugriegel ganz hineingeschoben, ist kein Nachklang vorhanden, der Ton endet direkt mit dem Loslassen der Tasten. Je weiter der Zugriegel herausgezogen wird, desto länger klingt der Ton beim Loslassen der Tasten ab.

Chorus/Vibrato

Die klassische Tonewheel-Organ besaß eine Effekteinrichtung, mit der dem Klang verschiedene Chorus- (Schwebungs-) bzw. Vibrato-Effekte (periodische Tonhöenschwankung) hinzugefügt werden konnten. Es stehen jeweils drei Intensitätsstufen für die beiden Effektarten zur Verfügung. Außerdem ist der Effekt getrennt für das Ober- und Untermanual aktivierbar.

Je nach gewähltem Orgeltyp gibt es Unterschiede im Charakter und der Intensität dieser Effekte. So hat z.B. der H-100 Typ ein besonders intensives Scanner-Vibrato.

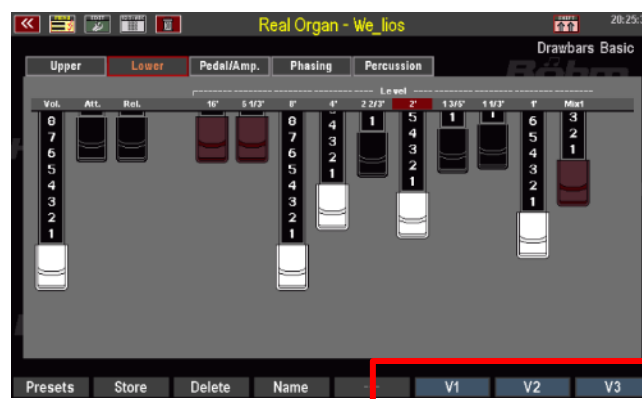
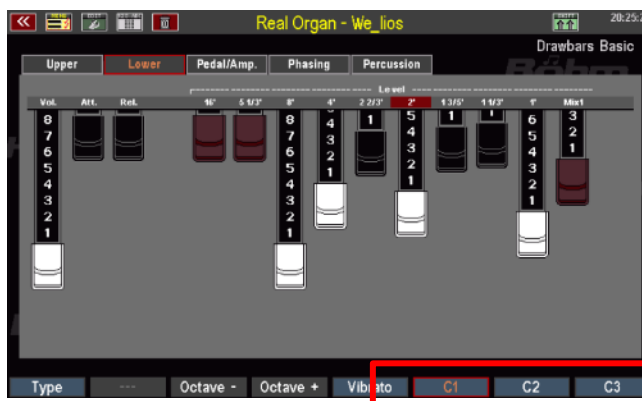
- Mit den Tastern **[Vibr. Upper]** bzw. **[Vibr. Lower]** können Sie den Effekt für die betreffenden Manuale ein- bzw. ausschalten.
- Mit den Tastern **[C1]...[C3]** bzw. **[V1]...[V3]** wählen Sie den gewünschten Effekttyp bzw. die Intensitätsstufe.
Es ist immer nur einer der Taster anwählbar, der gewählte Effekttyp gilt dann für das Ober- und das Untermanual.



- Der Effekttyp für die Chorus-/Vibrato-Sektion kann alternativ auch über den Zugriegel **[V-Typ]** auf der Displayseite Upper des RealOrgan Menüs eingestellt werden: Ziehen Sie den Zugriegel heraus, um den gewünschten Effekt einzustellen. Der jeweils gewählte EffektTyp wird oberhalb des Zugriegels angezeigt.



- Bei Orgeltypen mit mehr als 9 Chören steht aus Platzgründen kein Zugriegel im Display für die Auswahl der Chorus-/Vibrato-Typen zur Verfügung. In diesen Fällen kann die Auswahl dieser Effekte über die **F Taster** auf der **Lower Drawbar** Seite erfolgen.
- **C1...C3** erlauben die Auswahl der drei Chorus-Typen.
- Wenn Sie den Taster **[Shift]** rechts vom Display gedrückt halten, finden Sie auf diesen F-Tastern die drei Vibrato-Typen **V1...V3**.



Anm.: Sie können die Chorus- bzw., Vibratotypen natürlich auch direkt über die entsprechenden Bedienfeldtaster in der Gruppe RealOrgan auswählen. Wenn die Einstellung hier mit dem Displayzugriegel vorgenommen wird, folgen die LEDs in den Bedienfeldtastern **[C1]...[C3]** bzw. **[V1]...[V3]** der Einstellung des Zugriegels, und ebenso der Zugriegel der Einstellung, die sie über die Taster vornehmen.

Rotor-Einstellungen (Leslie / Phasing)

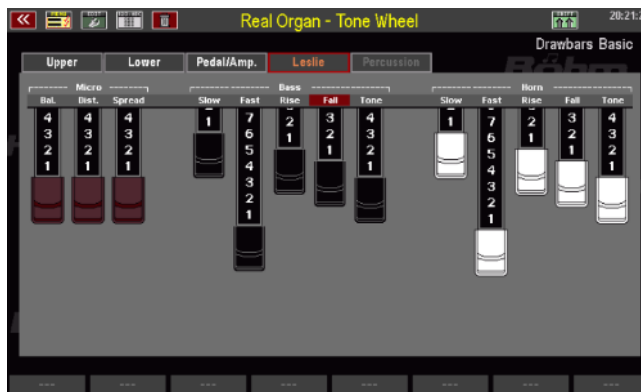
Der Rotor-Effekt ist das „Salz in der Suppe“ für die Zugriegelsounds, die erst durch diesen Effekt ihre charakteristische Lebendigkeit erhalten. Es geht um den Effekt sich drehender Lautsprecher. Je nach Orgel-Typ simuliert die RealOrgan dabei ein echtes Leslie-Kabinett mit getrennt justierbarem Bass- bzw. Hochtton-Rotor, also das eigentliche Drehlautsprecher-Kabinett.

Bei den elektronischen Orgel-Typen dagegen wird die in den Originalen verwendete elektronische Emulation des Leslie-Effektes, das sog. Phasen-Vibrato nachgebildet. Diese Effekte hatten ihren ganz eigenen Charakter und sind daher wichtig für die Nachbildung des typischen Orgelklangs dieser früheren Instrumente. Diese Effekte konnten aber nicht nur Rotor-Sound, sondern es waren auch weitere Schwebungs-Effekte wie Ensemble-, Celeste- und Fading möglich, und das in unterschiedlichen Intensitätsstufen. Die SEMPRA RealOrgan bringt natürlich auch diese Effekte in naturgetreuer Qualität zum Klingen.

Für die Leslie- bzw. Phasing-Effekte gibt es eine eigene Menü-Seite im Drawbar-Menü.

Bei Orgel-Typen, die den **Leslie-Effekt** verwenden, heißt diese Menü-Seite „Leslie“:

Über Zugriegel können Sie die verschiedenen Parameter für den Leslie-Effekt einstellen:



Micro

Ein echtes Leslie-Kabinett wird mit einem Mikrofon abgenommen, da nur hier der mechanisch erzeugte Effekt zur Geltung kommt. Die Position und Distanz des Mikrofons zum Kabinett ist dabei entscheidend für den Effektcharakter. Folgende Parameter sind einstellbar:

Balance: Lautstärke-Balance zwischen Bass- und Hochtonrotor

Distance: Distanz des Mikrofons zum Kabinett

Spread: Stereo-Breite des Effektes

Rotor-Parameter für Bass und Horn

Ein Leslie-Kabinett verfügt in der Regel über zwei Rotations-Aggregate, eines für den Bass und eines für die Hochtöne. Für beide Rotore können verschiedene Parameter eingestellt werden:

Slow: die langsame Rotationsgeschwindigkeit des betreffenden Rotors

Fast: die schnelle Rotationsgeschwindigkeit des betreffenden Rotors

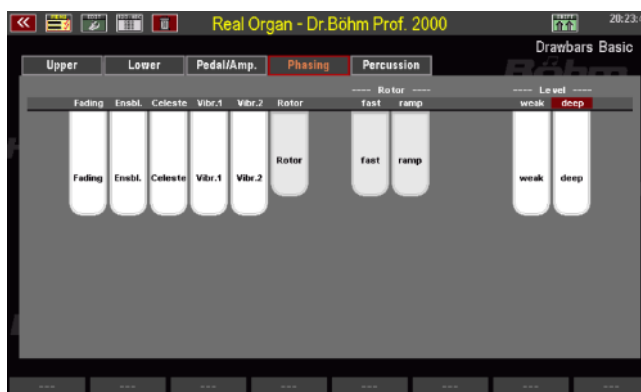
Rise: Beschleunigungszeit vom Wechsel von Slow auf Fast

Fall: Abbremsgeschwindigkeit beim Wechsel von Fast auf Slow

Tone: Klangregelung (wirkt auf beide Rotore gleichzeitig)

Bei den Orgel-Typen, die ein elektronisches Phasenvibrato verwenden, heißt das betreffende Menü „**Phasing**“:

Die Einstellung der verschiedenen Effekt-Typen erfolgt durch Antippen der Wippschalter im Display.



Fading: langsame Schwebung mit Klangfarbenmodulation

Ensemble: orchesterartige Schwebung

Celeste: mehrere überlagende Schwebungen mit Ensemble-Charakter

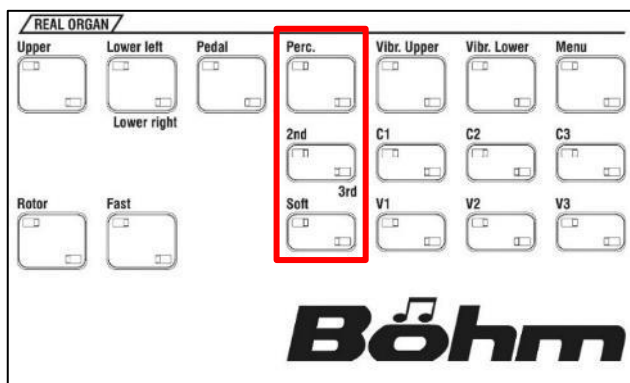
Vibr. 1 /Vibr. 2: Vibrato-Effekte mit unterschiedlicher Intensität

- Rotor:** der eigentliche Rotor-Effekt
- fast:** Geschwindigkeits-Umschaltung für den Rotor-Effekt (schnell – langsam)
- ramp:** aktiviert den Anlauf-Effekt (allmähliches Beschleunigen, wenn von slow auf fast umgeschaltet wird)
- weak:** Abschwächung aller Effekte
- deep:** Verstärkung der Effektwirkung
weak und deep können auch zu einem Zwischenwert zusammengeschaltet werden

Perkussion

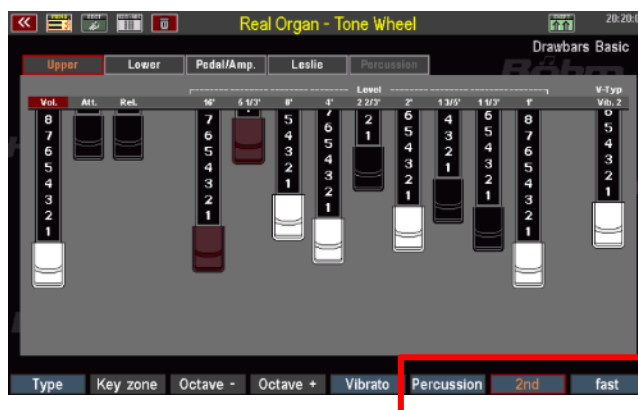
Die Perkussion sorgt für einen besonders prägnanten, „knackigen“ Toneinsatz. Dem Klang wird ein weiterer, mehr oder weniger kurz abklingender Ton bzw. ein Tongemisch hinzugefügt.

- Mit dem Taster **[Perc.]** schalten Sie die Perkussion ein. Sie wirkt nur auf dem Obermanual.
- Die klassische Tonwheel-Orgel kannte zwei Perkussions-Fußlagen, die alternativ eingestellt werden konnten: 4' (2nd Harmonic) und 2 2/3' (3rd Harmonic). Mit dem Taster **[2nd / 3rd]** können Sie die Fußlage auswählen.
- Mit dem Taster **[Soft]** können Sie die Lautstärke der Perkussion verringern. Der Effekt wird dadurch weniger intensiv.



Schauen wir uns zunächst die Perkussions-Einstellungen für die klassischen B-3 Tonewheel-Orgeltypen an:

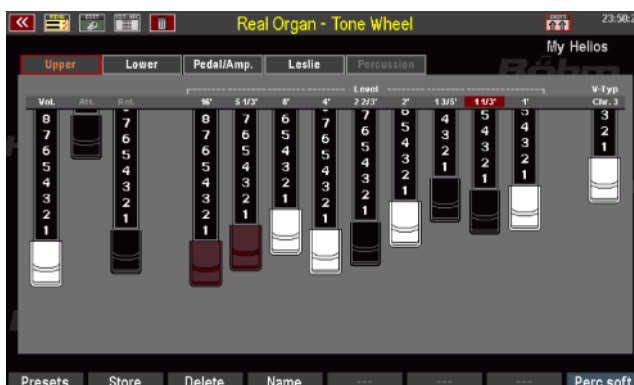
- Schalten Sie die Perkussion mit dem betreffenden Bedienfeld-Taster oder im Drawbar-Menü mit dem F-Taster **[Percussion]** auf der Menü-Seite **Upper** ein bzw. aus.
- Die klassische Tonwheel-Orgel kannte zwei Perkussions-Fußlagen, die alternativ eingestellt werden konnten: 4' (2nd Harmonic) und 2 2/3' (3rd Harmonic).



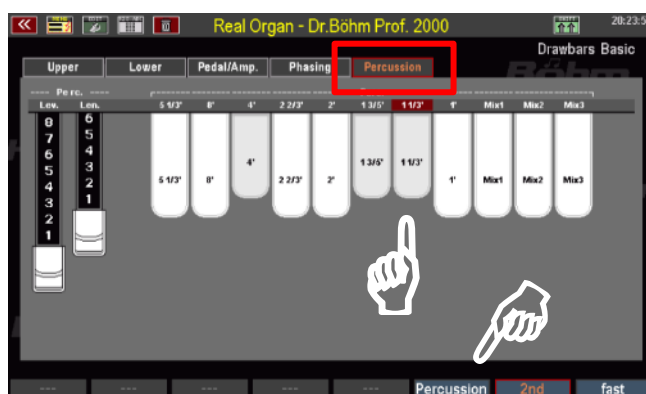
Mit dem F-Taster **[2nd]** können Sie die Fußlage auswählen:

Wenn **[2nd]** aktiviert ist, erklingt die Perkussion in der 4' Lage, ist der Taster dagegen ausgeschaltet, erklingt die 2 2/3' Lage (3rd).

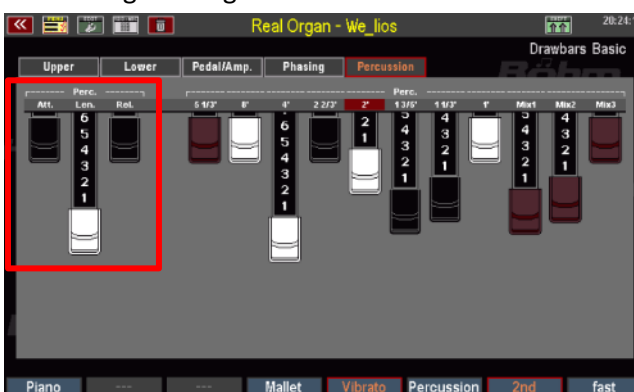
- Mit dem F-Taster **[fast]** schalten Sie die Perkussion auf eine kürzere Abklingdauer. Der Effekt wird dadurch noch perkussiver.
- Wenn Sie den Taster **[Shift]** rechts neben dem Display zusätzlich gedrückt halten, finden Sie auf dem Taster **[F8]** die Funktion **Perc.soft**. Mit dieser Funktion kann die Perkussion in ihrer Lautstärke abgeschwächt werden. Gleiches erreichen Sie mit dem Bedienfeldtaster [soft] in der RealOrgan Tastergruppe.



Bei vielen Orgel-Typen (SEMPRA, H-100, Böhm, Wersi) finden Sie weitaus umfangreichere Perkussions-Funktionen. Diese bieten nicht nur zwei, sondern alle Fußlagen auch für die Perkussion an. Bei diesen Orgel-Typen (im Bild als Beispiel die Professional 2000) finden Sie eine eigene Menü-Seite für die Perkussions-Einstellungen.



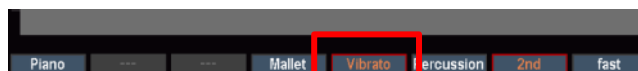
- Sie können die Perkussion auch hier wieder über den F-Taster **[Percussion]** ein- und ausschalten.
- Um die gewünschten Perkussions-Fußlagen einzuschalten, tippen Sie im Display auf die entsprechenden Wippschalter. Sie können beliebige Fußlagen kombinieren.
- Bei manchen Orgeltypen (WE-lios, WE-ctra) erfolgt die Einstellung der Fußlagen nicht über Wippschalter (an/aus), sondern – entsprechend der Original-Orgeln – kontinuierlich über Zugriegel.
- Je nach Orgeltyp finden Sie im Perkussions-Menü auch Lautstärke- (Level) und Hüllkurven-Zugriegel für Attack (Toneinsatz), Length (Abklingen während Klaviaturtaste gedrückt) oder Release (Abklingen nach Loslassen der Klaviaturtasten).



Eine Besonderheit stellen die beiden F-Taster **[Piano]** und **[Mallet]** dar. Diese rufen fertige Preset-Perkussionseinstellungen auf, die vom Klang Piano- bzw. Vibraphon-artig sind.



Mit dem F-Taster **[Vibrato]** auf der Menü-Seite **Percussion** bestimmen Sie, ob die Perkussion mit über den Rotor-Effekt laufen oder „trocken“ ohne Rotor erklingen soll.

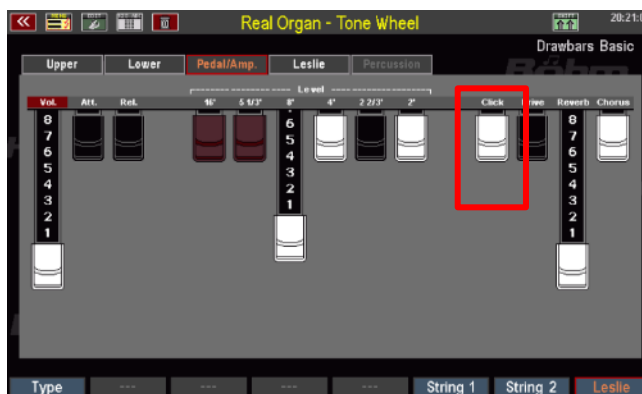


Anmerkung: Fußlagen, die auf Perkussion geschaltet sind, erklingen nicht mehr in der eigentlichen Zugriegel-Einstellung!

Keyclick

Durch die Tatsache, dass je Fußlage und Taste jeweils ein eigener Kontakt geschaltet wurde, erzeugten die klassischen Tonewheel-Orgeln beim Spielen einer Taste konstruktionsbedingt ein charakteristisches Kontaktgeräusch, den sog. Keyclick oder auch „Sinus-Patsch“.

Die RealOrgan bildet dieses typische Kontaktgeräusch nach.



Mit dem Zugriegel **[Click]** kann der Keyclick in der Intensität geregelt werden.

Anmerkung: Einige Orgeltypen verfügen über **Hüllkurven** für die Zugriegelklänge (s.o.). Hier können also Attack (Toneinsatz) und Release (Abklingen) mittels entsprechender Zugriegel im Display eingestellt werden.

Wird dagegen für einen solchen Orgeltyp der **Keyclick** aktiviert, so schaltet die RealOrgan notwendigerweise auf die mechanische Tastung um, denn den Keyclick gibt es nur hier. Dadurch werden die Hüllkurven für den Zugriegelklang aber prinzipbedingt deaktiviert. Wenn Sie also mit abklingendem Zugriegelklang spielen möchten, muss der Click-Zugriegel auf der Display-Seite **Ped./Amp.** ganz hineingeschoben sein.

Drive und Distorsion

Die klassischen Tonewheel-Orgeln wurden meist über Röhrenverstärker wiedergegeben. Charakteristisch, insbesondere in der Rockmusik, wurde das typische Übersteuern dieser Verstärkerstufen durch besonders hohe Eingangspegel. Musiker wie etwa Jon Lord von Deep Purple setzen diesen Effekt als Stilmittel für einen besonders aggressiven Orgelklang ein.

Bei den Tonewheel-Orgeltypen in der RealOrgan finden Sie eine Nachbildung dieses stilbildenden Effektes: Er ist einstellbar über den Zugriegel **Drive** auf der Seite **Ped./Amp.** Der Drive-Effekt erzeugt das typische Verzerrern eines übersteuernden Röhrenverstärkers. Auch dieser Effekt wird von der RealOrgan originalgetreu nachgebildet:

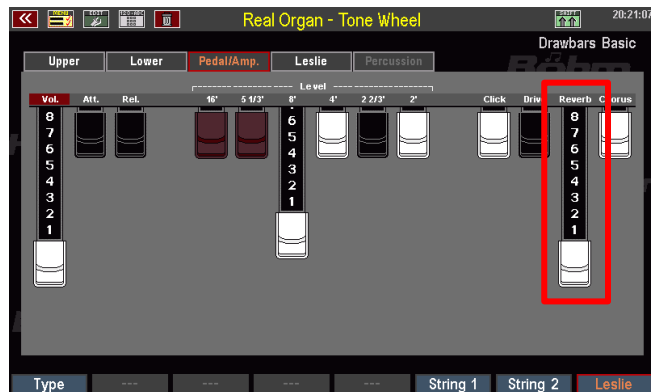


Während andere Tonewheel-Clones häufig einfach eine Verzerrung hinzumischen, wenn dieser Effekt aktiviert wird, simuliert die RealOrgan genau die Art des Entstehens dieses Effektes beim echten Verstärker: Die Verzerrung entsteht hier auch bei voll herausgezogenem Drive-Regler erst mit zunehmender Lautstärke (Schwellerposition!) des Signals und der entsprechenden Übersteuerung.

Erst bei voll durchgetretenem Schweller wird daher die maximale Verzerrung bei herausgezogenem **Drive** Regler erreicht.

Reverb (Hall)

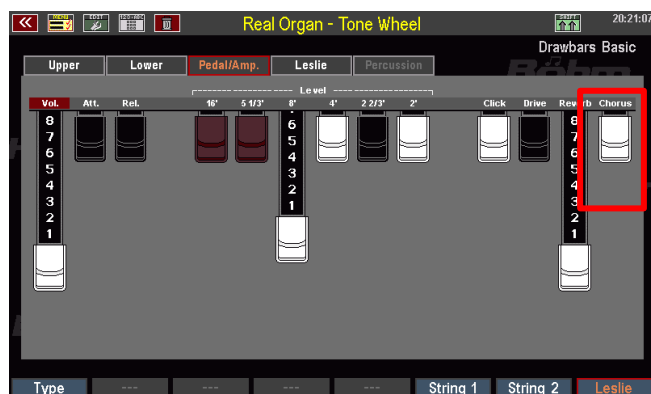
Auf der Seite Ped./Amp. finden Sie den Zugriegel Reverb. Hiermit können Sie die Intensität des Nachhalls für die RealOrgan bestimmen.



Chorus

Der Zugriegel **Chorus** auf der Seite **Ped./Amp.** regelt das RealOrgan Tonsignal anteilig auf den Chorus-Effekt des Crystal Mixers (Menü DSP/Mixer).

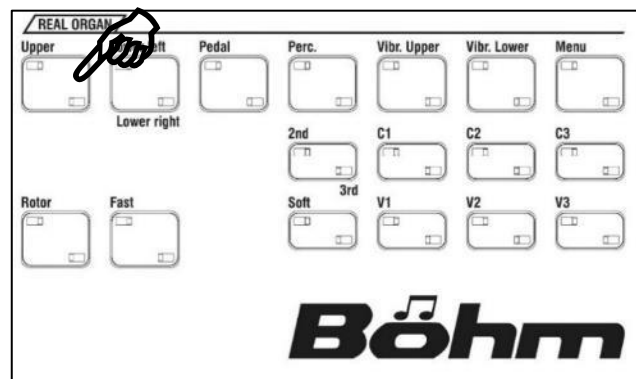
Damit kann eine zusätzliche Schwebung auf das RealOrgan-Signal gemischt werden, die in Kombination mit den eigenen Rotor- bzw. Chorus-Effekten der RealOrgan diese noch ergänzen bzw. in der Wirkung verstärken kann. Der Sound wird dadurch noch röhrender.



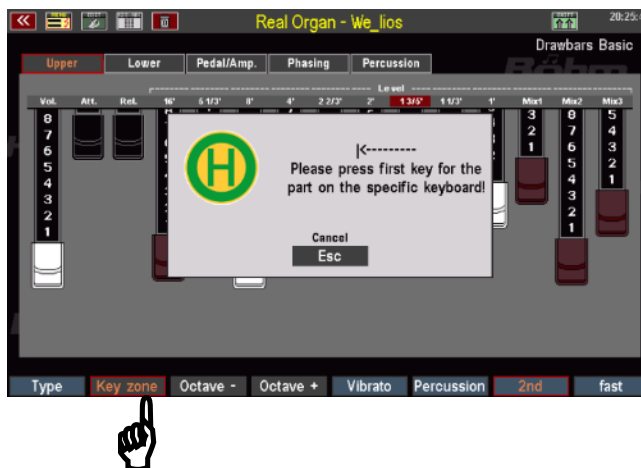
Key-Zone

Mit dieser Funktion können Sie (im Obermanual) einen individuellen Tastaturbereich (Splitbereich) festlegen, in dem die Zugriegelorgel spielbar ist.

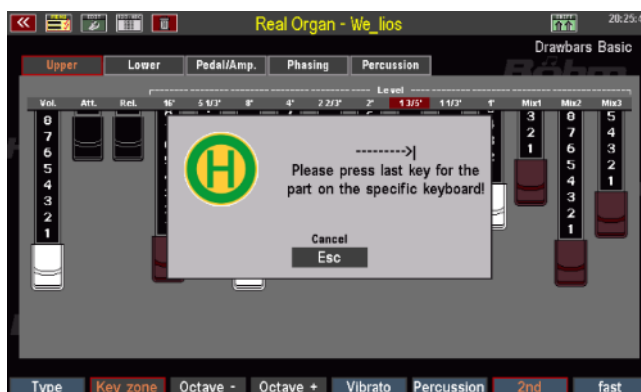
- Damit Sie eine Tastaturzone für die Zugriegelorgel eingeben können, muss die RealOrgan für das Obermanual eingeschaltet sein.



- Um die Zone festzulegen, betätigen Sie den **[F-]Taster Key-Zone**.
- Das Display fordert Sie auf, die erste (unterste) Taste der gewünschten Tastaturzone einzugeben.
- Drücken Sie die entsprechende Taste auf dem Obermanual.



- Nun werden Sie aufgefordert, die oberste Taste der gewünschten Tastaturzone einzugeben.
- Drücken Sie die entsprechende Taste auf dem Obermanual.
- Damit ist die Tastaturzone definiert, die Zugriegelorgel ist im Obermanual nur noch auf der festgelegten **Key-Zone** (Splitzone) spielbar.
- Um die Key-Zone aufzuheben und die Zugriegelorgel wieder im gesamten Manual spielbar zu machen, wiederholen Sie den Vorgang und geben Sie dabei als erste Taste die unterste Taste des Obermanuals und als letzte Taste die oberste Taste des Obermanuals ein.



Oktave - / Oktave +

Sie können die Oktavlage des aktuell im Display angezeigten Zugriegelsystems (Upper, Lower) verändern. Dies ist insbesondere interessant, wenn Sie die Zugriegelorgel auf einem gesplitteten Manual spielen.

- Mit jedem Druck auf einen der beiden **[F-]Taster** wird der Zugriegelklang um eine Oktave nach unten bzw. oben verstimmt. Eine tiefere bzw. höhere Stimmung wird durch ein orange hinterlegte Tasteranzeige dargestellt.
- Beide Taster werden weiß angezeigt, wenn die Normalstimmung eingestellt ist.



Alternativ können Sie, solange das RealOrgan Display aufgerufen ist, die Oktavlage des angezeigten Zugriegelsystems auch über die Taster **[Transp.-]** bzw. **[Transp.+]** auf dem Bedienfeld links oben einstellen.

Drücken Sie beide **[Transpose]**-Tasten gleichzeitig, um die Oktavverschiebung wieder aufzuheben.

RealOrgan Presets

Wie eingangs in diesem Kapitel schon erwähnt, werden alle Einstellungen der RealOrgan in den Global-Presets der SEMPRA gespeichert. So haben Sie maximale Flexibilität, da jedes Preset seine individuelle Orgel-Einstellung beinhalten kann.

Dennoch ist es hilfreich, fertige Zugriegel-Einstellungen für die einzelnen Orgel-Typen zur Verfügung zu haben, die den jeweiligen Klangcharakter bzw. auch die typischen Sounds der Künstler, die man mit den einzelnen Orgeltypen verbindet, fertig abgemischt zur Verfügung stellen.

Vielleicht finden Sie aber auch selbst Orgel-Einstellungen, die Sie festhalten möchten, um später, bei anderen Registrierungen wieder darauf zurückgreifen zu können.

Hierfür gibt es die RealOrgan Preset-Bibliothek: Je Orgel-Typ stehen 32 User- und 32 Werkspresets zur Verfügung. Die User-Presets können Sie mit Ihren eigenen Einstellungen belegen.

Bei den Werks- bzw. Factory-Presets wurden pro Orgel-Typ bereits 16 Presets mit typischen, unverwechselbaren Einstellungen der legendären Künstler vorbelegt. Ob Sie Sounds von Klaus Wunderlich, Ady Zehnpfennig, Jimmy Smith oder Brain Auger finden – hier sind sie! Und auch typische Klänge vieler weiterer bekannter Orgeln hat Bernd in seinen Presets eingefangen.

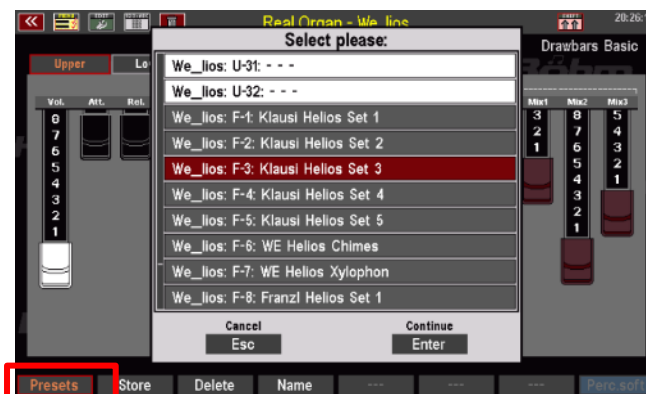
Diese Preset-Bibliothek ist dabei eine reine Ideen-Sammlung, die das Auffinden von geeigneten Zugriegeleinstellungen erleichtern soll. Sie können diese Einstellungen auch später jederzeit ändern – ihre Global-Presets werden dadurch nicht verändert, denn diese enthalten ja eh die komplette RealOrgan-Einstellung, wie sie zum Zeitpunkt des Speicherns vorgenommen war.

Die RealOrgan Presets beinhalten jeweils die komplette Einstellung der RealOrgan für alle drei Systeme (Upper, Lower und Pedal).

Presets aufrufen

Sie erreichen die RealOrgan Preset-Funktionen über die SHIFT-Ebene der **F-Taster** im Drawbar-Menü. Im Folgenden ist also jeweils der Taster **[Shift]** rechts neben dem Display zusätzlich zu den entsprechenden F-Tastern zu betätigen (oder die SHIFT-Ebene über den Taster **[Shift lock]** fest einzustellen).

- Stellen Sie den gewünschten Orgel-Typ ein.
- Betätigen Sie **[Shift] + [F1] PRESETS**. Im Display erscheint die Auswahlliste mit den RealOrgan Presets für den gewählten Orgeltyp.
- Mit dem Datenrad können Sie durch die Liste scrollen.

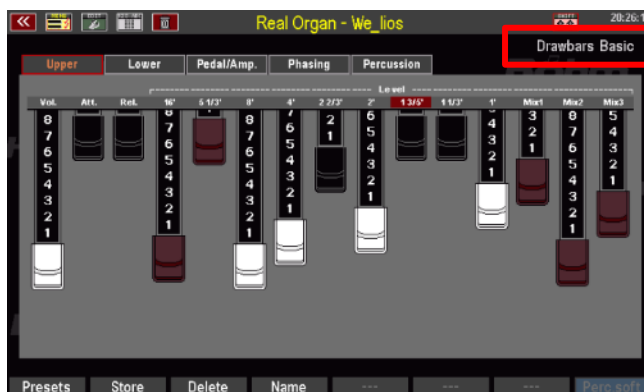


U-01...U32: User-Plätze (ab Werk noch leer, können mit eigenen Einstellungen belegt werden).

F-01...F-32: Factory-Plätze. Die Positionen 1-16 sind jeweils mit Beispiel-Presets von Bernd Wurzenrainer belegt.

- Markieren Sie das gewünschte Preset mit dem Cursor und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Das gewählte Preset wird übernommen und die Liste ausgeblendet.

Der Name des aktuellen Drawbar-Presets wird jeweils oben rechts im Menü angezeigt.

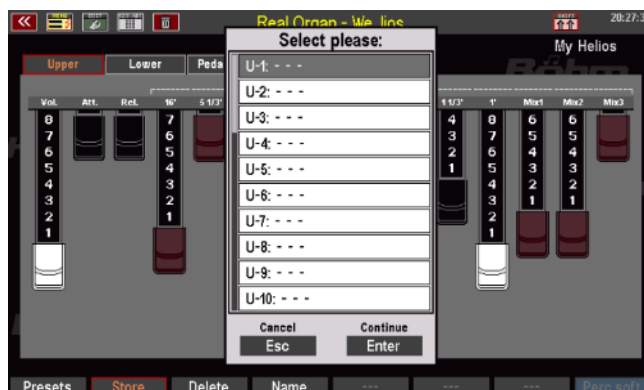


Eigene RealOrgan Presets speichern

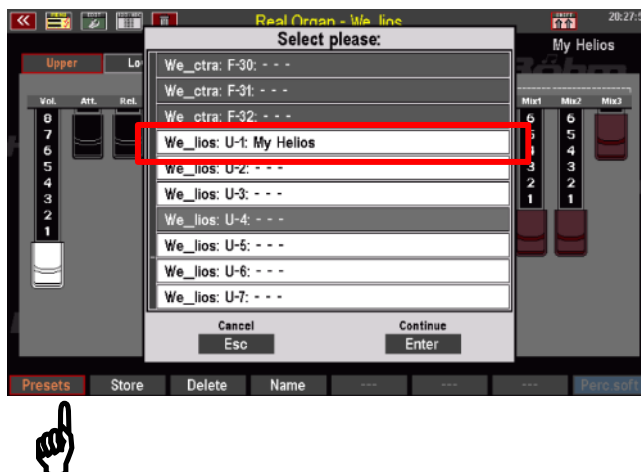
- Stellen Sie Ihre Zugriegeleinsstellung ein und konfigurieren Sie alle sonstigen Einstellungen für die RealOrgan wie gewünscht.
- Vergeben Sie über den F-Taster **[Name]** einen Namen für die zu speichernde Einstellung.
- Bestätigen Sie die Namens-Eingabe mit **[Enter]**.



- Betätigen Sie den F-Taster **[Store]**. Das Display fragt nach der Preset-Position, auf die Sie speichern möchten.
- Wählen Sie die gewünschte User-Presetposition für den aktuellen Orgel-Typ an und bestätigen Sie mit **[Enter]**.



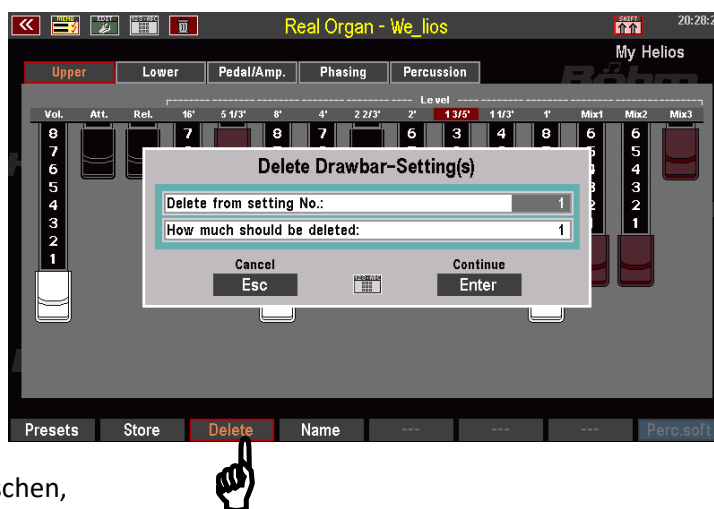
- Das Preset wird auf die gewählte Position gespeichert und kann nach Betätigen des F-Tasters **[Presets]** dort aufgerufen werden.



RealOrgan Presets löschen

Über die F-Taster-Funktion Delete können Sie ihre User-RealOrgan Presets auch einzeln oder blockweise wieder löschen:

- Betätigen Sie den F-Taster **[Delete]**.
- Das Display fragt, ab welchem Preset und wie viele Presets Sie löschen möchten. Wenn Sie nur ein Preset an der aktuellen Position löschen möchten, belassen Sie die Eintragung „1“ in der Zeile „Wie viele Presets sollen gelöscht werden?“.
- Möchten Sie mehrere aufeinander folgende Presets löschen, geben Sie hier die Anzahl ein.
- Bestätigen Sie mit **[Enter]**, es folgt eine Sicherheitsanfrage.
- Bestätigen Sie auch diese mit **[Enter]**, wenn Sie sicher sind.



Die Presets werden jetzt gelöscht.

RealOrgan Percussion und Vibrato/Chorus über F-Taster

Die **RealOrgan** Funktionen **Percussion** und **Vibrato/Chorus ein/aus** für Upper/Lower können, z.B. zur besseren Erreichbarkeit in bestimmten Spielsituationen, als Tasterfunktionen auf die F- oder Fußtaster gelegt werden. Die entsprechenden Taster haben dann die gleiche Funktion wie die originären Funktionstaster hierfür in der Tastergruppe **Real Organ**.

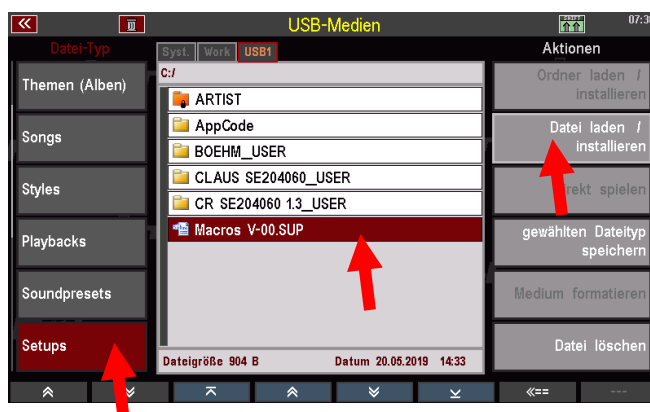
Für diese RealOrgan Funktionen haben wir einige Taster-**Makros** vorbereitet, die Sie über eine entsprechend Setup-Datei einladen können:

Neue Taster-Makros laden

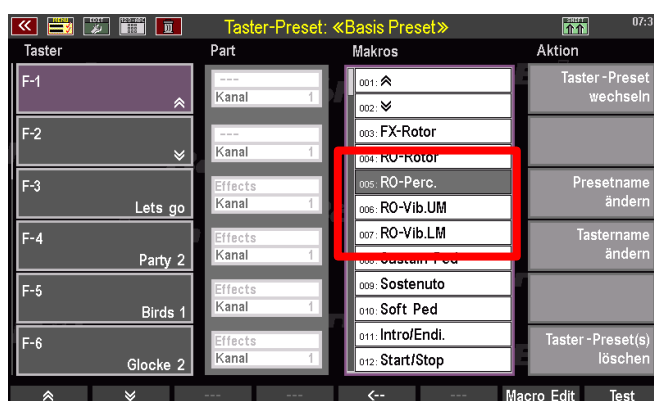
Für die neuen „RealOrgan“-Taster-Funktionen haben wir entsprechende Taster-Makros vorbereitet. Diese sind in einer SETUP-Datei enthalten, die Sie von der Webseite www.boehm-orgeln.de herunterladen oder gern auch per Email von uns erhalten. Diese Setup-Datei enthält ausschließlich die neuen Makros und keine weiteren Einstellungen. Ihre eigenen Setup-Einstellungen werden also nicht verändert, sondern durch das Einladen der Datei lediglich die neuen Makros im Bereich der Taster-Presets hinzugefügt.

ACHTUNG! Diese Datei enthält auch Makros für die optionalen „Manual Koppeln“ (siehe Seite 206). Diese Makros funktionieren natürlich nur dann, wenn die entsprechende Freischaltung in der SEMPRA installiert ist!

- Kopieren Sie die Datei „**Makros V-00.SUP**“ auf einen USB-Stick und stecken Sie den Stick in die Orgel ein.
- Öffnen Sie das USB-Menü und wählen Sie links den Dateityp „**Setups**“ an.
- Die Datei **Makros V-00.SUP** ist jetzt in der Mitte des Displays zu sehen. Markieren Sie die Datei mit dem Cursor und tippen Sie rechts auf „**Datei laden/installieren**“.
- Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **[Enter]**. Die Datei wird geladen.



Wenn Sie das Menü **Menü – 4 Taster & Regler – 2 Taster-Preset editieren** öffnen, finden Sie die neuen Makros für die RealOrgan Funktionen in der Makro-Liste. Die Funktionen können nun wie im Folgenden beschrieben den F- und Fußtastern zugeordnet und in die User-Taster-Presets übernommen werden.



Funktionen in den Taster-Presets zuordnen

Nach dem Einladen der Setup-Datei stehen die neuen Taster-Makros im Menü **Menü – 4 Taster & Regler – 2 Taster-Preset editieren** zur Verfügung:

- Rufen Sie das **Menü – 4 Taster & Regler – 2 Taster-Preset editieren** auf.

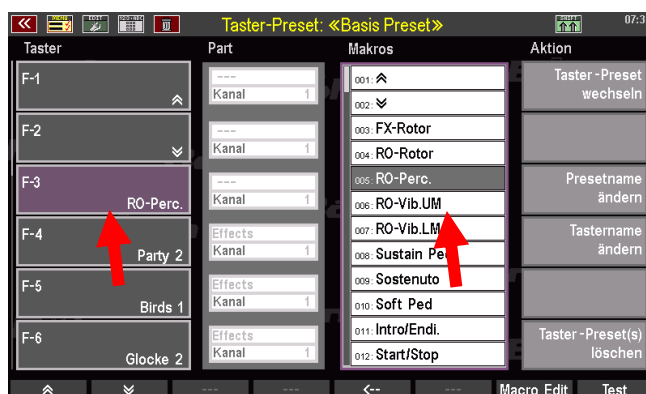
- In der Makro-Liste (Sie können die Liste mit dem Datenrad ggf. scrollen) finden Sie die neuen RealOrgan Makros:



- RO-Rotor:** Umschaltung der Rotorgeschwindigkeit slow/fast
RO-Perc.: Ein- bzw. Ausschalten der RealOrgan Percussion
RO-Vib.UM: Ein-/Ausschalten des Chorus/Vibrato-Effektes Drawbars Obermanual
RO-Vib.LM: Ein-/Ausschalten des Chorus/Vibrato-Effektes Drawbars Untermanual

Die Funktionen können in gewohnter Weise den F-Tastern, Pistons oder Schwell-Schaltern in der Reihe links im Display zugeordnet werden:

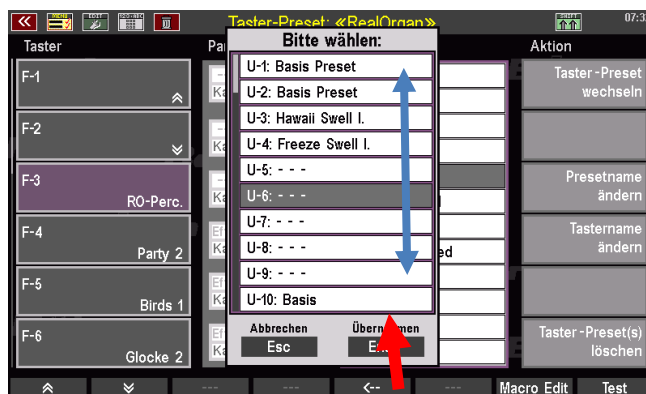
- Wählen Sie links die zu belegende Tasterposition.
- Wählen Sie das gewünschte Makro
- Betätigen Sie den **[Enter]** Taster, um das Makro dem gewählten Taster zuzuordnen.



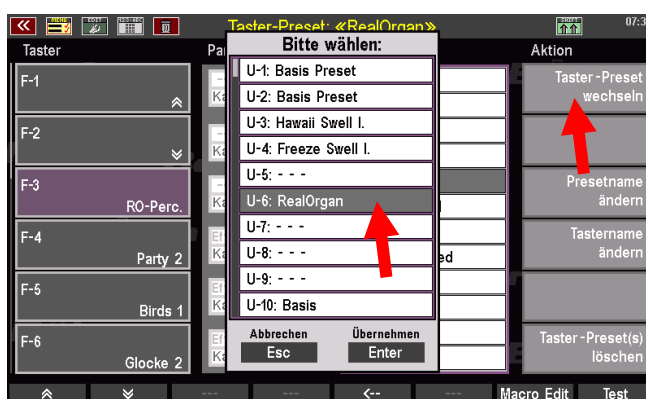
- Ändern bzw. vergeben Sie ggf. über das Feld „**Presetname ändern**“ rechts den Namen für das aktuelle bzw. das neu zu speichernde Taster-Preset. Bestätigen Sie die Eingabe mit **[Enter]**.



- Speichern Sie das aktuelle Taster-Preset über den Taster **[Store]** neu ab oder wählen Sie in der dann erscheinenden Auswahlliste eine freie Position, um ein neues Taster-Preset zu speichern. Bestätigen Sie mit **[Enter]**.



Das Taster-Preset kann nun mit der geänderten Einstellung verwendet werden.



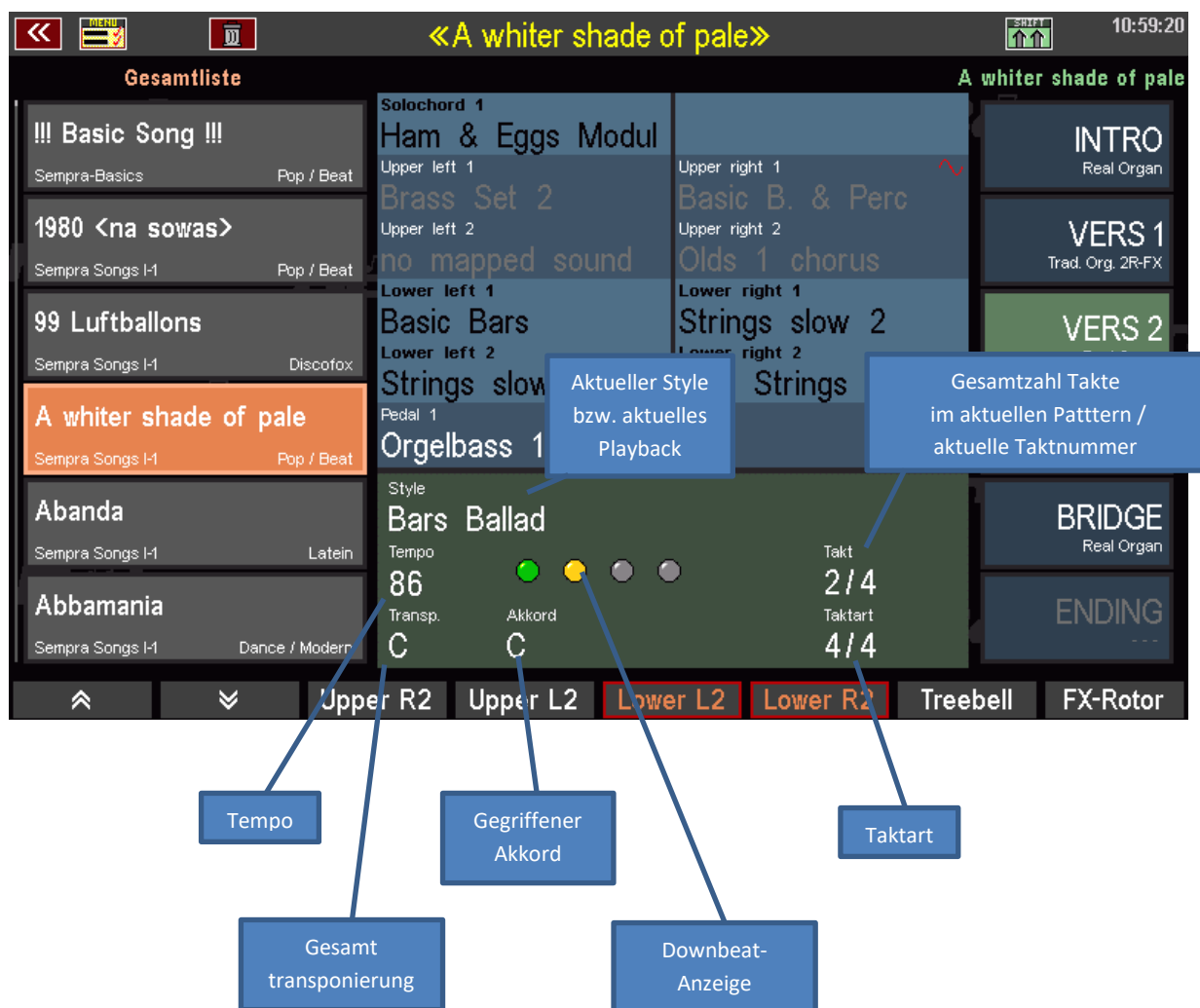
Sofern Sie die Funktion(en) auf die **F-Taster** gelegt haben, werden Ihnen diese auch im Grundbildschirm angezeigt, wenn das entsprechende Taster-Preset aktiv ist.



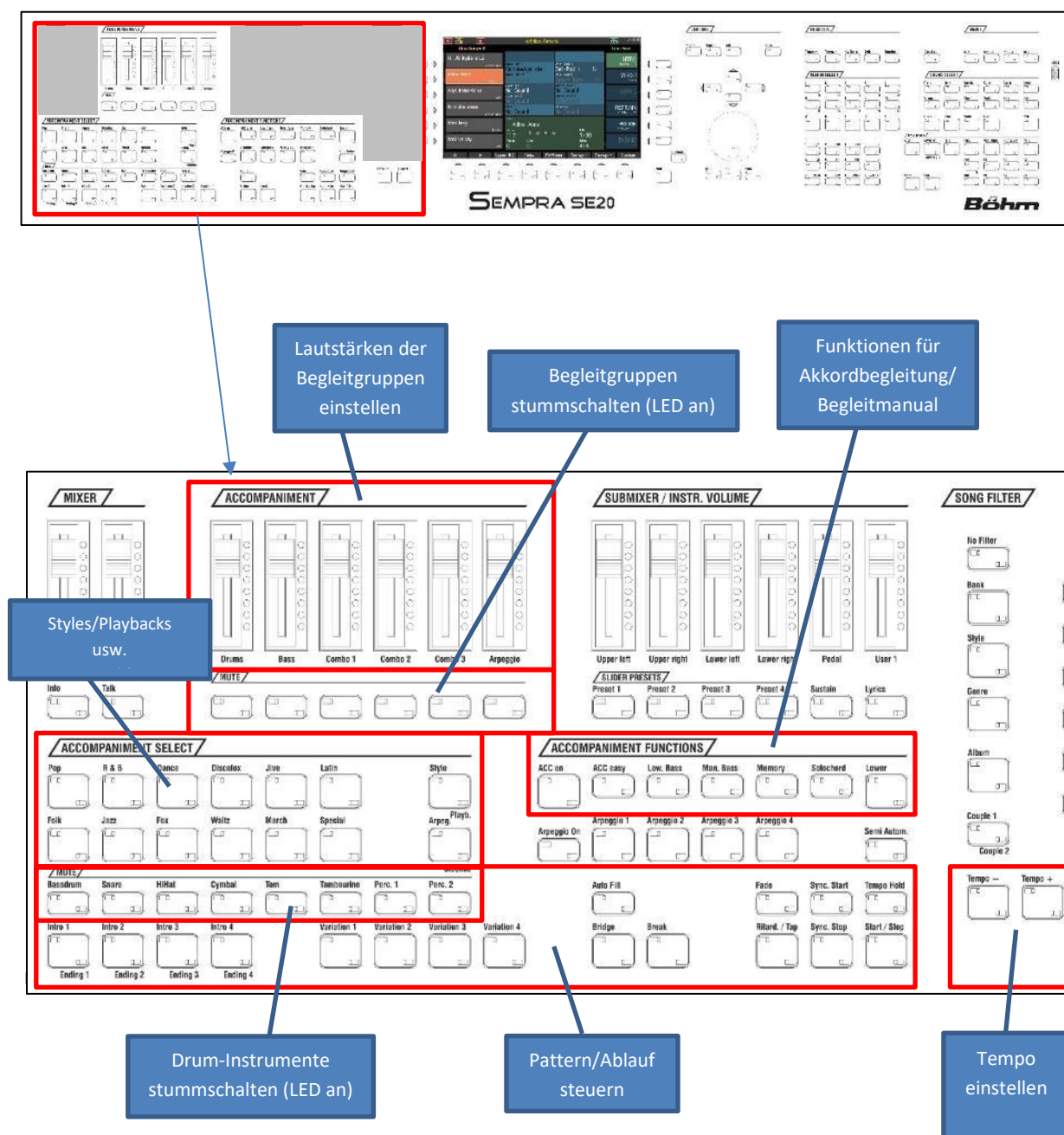
Spielen mit Styles

Natürlich werden Sie Ihr Spiel mit einer schwungvollen Begleitung unterstützen wollen. Nichts leichter als das, denn SEMPRA bietet Ihnen eine umfassende und flexible Begleitsektion, die Ihnen bereits ab Werk Hunderte professioneller Begleitstyles, aber darüber hinaus auch die Möglichkeit bietet, sich interaktiv von Midifile-Sequenzen, im SEMPRA Jargon „Playbacks“ genannt, begleiten zu lassen. Zu den Playbacks kommen wir später in einem eigenen Kapitel dieses Handbuches. Hier erst einmal die grundsätzlichen Funktionen der Begleitung, damit Sie schon mal mit den Werksstyles klangvoll musizieren können:

Der jeweils – manuell oder durch die **SONGS/Global Presets** angewählte - **Style** (oder später auch das Playback) wird Ihnen im grünen Bereich des Grundbildschirms angezeigt:



Die Bedienelemente für die Begleitung finden Sie links auf dem Bedienfeld:



Styles und andere Begleitungen auswählen

Die häufigste Begleitvariante sind die Styles. SEMPRA hält eine Vielzahl fertiger Styles aus allen Stilrichtungen für Sie bereit. Weitere, z.B. nahezu alle Styles im Yamaha®-Format, können Sie außerdem direkt einladen und verwenden und so Ihre persönliche Style-Bibliothek erweitern. Selbstverständlich bieten wir von BÖHM auch regelmäßig neue Style-Pakete an, die Sie einfach in Ihre SEMPRA installieren können.

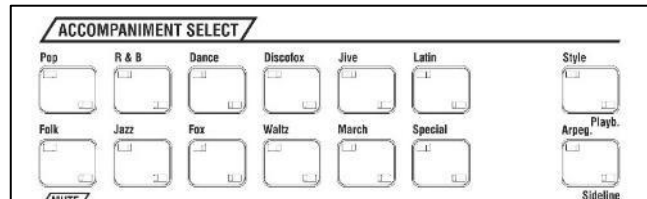
Wenn Sie mit den SONGS bzw. Global Presets gespielt haben, werden Sie festgestellt haben, dass die Presets auch gleich die komplette Einstellung für die Begleitung beinhalten. Die Presets wählen also den Style (bzw. das Playback) an und stellen Lautstärken, Funktionen, das Tempo usw. gleich mit ein.

Über den Taster **[Couple1 / Couple 2]** links vom Display können Sie das Umschalten der Styles durch die Presets aber bei Bedarf auch abschalten.

Schauen wir uns jetzt einmal an, wie Sie die Styles der SEMPRA auswählen können:

Das Prinzip der Styleauswahl ist ganz ähnlich dem der Soundauswahl: Wie schon bei den Sounds, so sind auch die Begleitungen, also Styles, Playbacks, später auch Arpeggios und Sidelines (momentan noch nicht implementiert) in 12 Kategorien mit jeweils bis zu 6 Untergruppen organisiert. So finden Sie schnell eine gewünschte oder auch einfach eine passende Begleitung für ihr zu spielendes Musikstück.

- Wählen Sie die gewünschte Begleitskategorie über die **12 Kategorie-Taster** an. Die beiden Taster rechts in der Gruppe bestimmen die Art der zu wählenden Begleitung:



Styles (Begleitrhythmen)

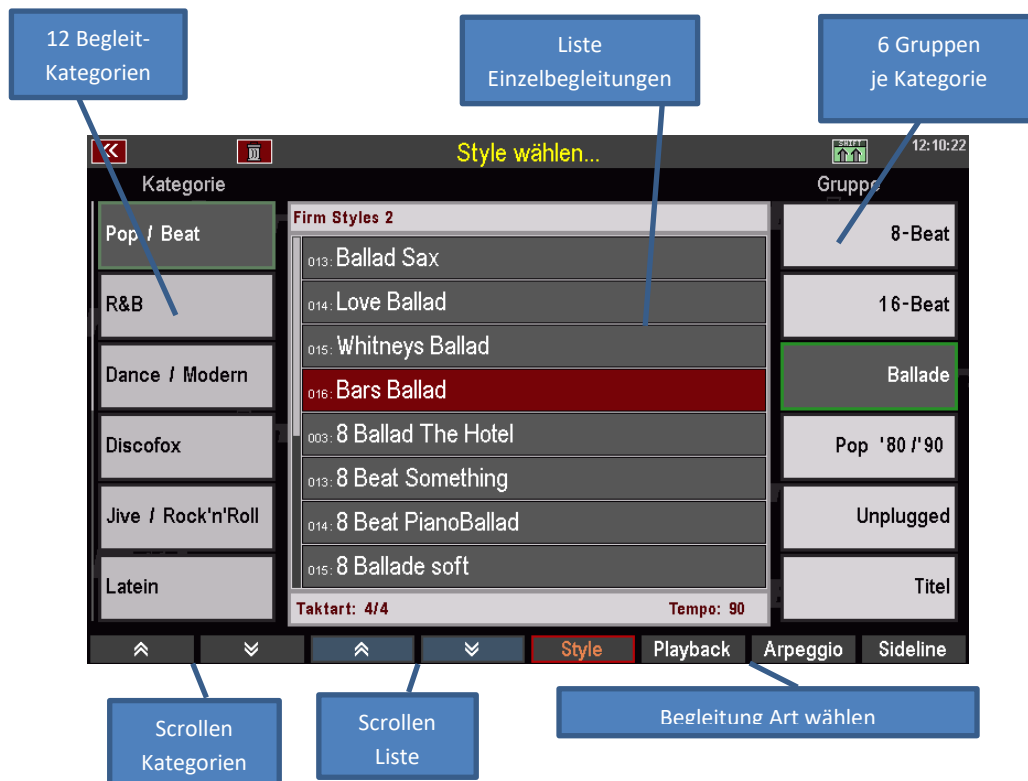
Playbacks (Midfiles, Verzeichnis ab Werk noch nicht besetzt)

Arpeggien (Funktion derzeit noch nicht implementiert)

Sidelines (Funktion derzeit noch nicht implementiert)

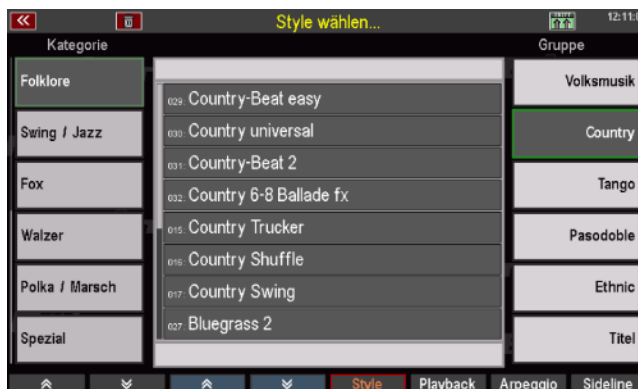
Belassen Sie also hier zunächst die Position „**Styles**“ aktiviert (LED an).

- Wenn Sie einen der Kategorie-Taster gedrückt haben (die LED im Taster blinkt zunächst, bis eine neue Begleitung angewählt wurde), öffnet sich die Liste der Begleitungen, hier der Styles, im Display. Sie können im Grundbildschirm auch direkt auf den aktuell angezeigten Style-Namen tippen, um die Listenauswahl aufzurufen:



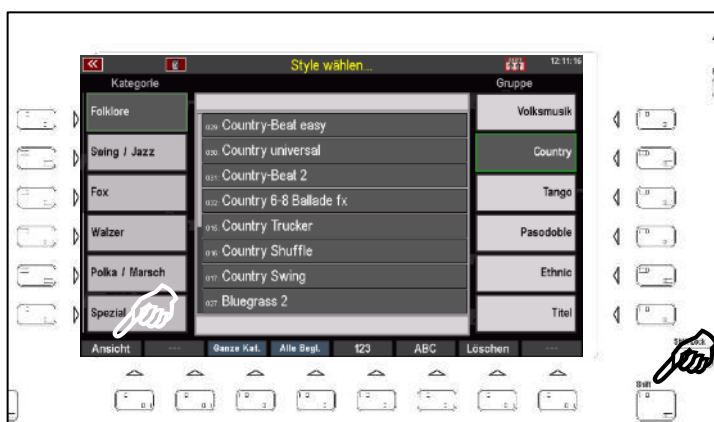
Wählen Sie einmal verschiedene Styles über die Kategorien/Gruppen und die Liste an.

- Um einen gewählten Style zu aktivieren, bestätigen Sie die Auswahl mit dem Taster **[Enter]**.



Wie schon bei den Sounds, so können Sie auch die Auswahl der Begleitungen auf eine alternative Ansicht umschalten:

- Halten Sie den Taster **[SHIFT]** rechts vom Display gedrückt, um die **[F]-Taster** unterhalb des Displays auf eine zweite Ebene umzuschalten.
- Betätigen Sie hier den Taster **[F1] Ansicht**.



- Das Display wechselt auf die alternative Ansicht:

In dieser Ansicht stehen die Einzelbegleitungen im Mittelpunkt.

Die Gruppen der aktuellen Kategorie können Sie über die **F-Taster** unten anwählen.

Die Begleitkategorien wählen Sie über die 12 Taster der Gruppe **ACCOMPANIMENT SELECT** links auf dem Bedienfeld.



- Mit dem **Datenrad** können Sie schnell durch die Liste der Begleitungen scrollen.
- Über **[SHIFT]** und den **[F1]** Ansicht können Sie jederzeit zwischen beiden Ansichten für die Begleitungsauswahl wechseln. Die zuletzt gewählte Ansichtsvariante bleibt aktiv, solange Sie die Ansicht nicht wieder umschalten.

Schalten Sie jetzt noch einmal auf die Listenansicht der Styles zurück. Hier finden Sie auf der SHIFT-Ebene der **[F]-Taster** noch einige weitere interessante Funktionen



Ansicht: Umschalten der Auswahl-Ansicht

Ganze Kategorie: Alle Begleitungen der gewählten Kategorie werden – unabhängig von der Gruppeneinteilung – in alphabetischer oder numerischer Ansicht in der Liste dargestellt.

Alle Begl.: Alle vorhandenen Begleitungen der gewählten Art werden – unabhängig von der Kategorien- und Gruppeneinteilung – in einer Gesamtliste dargestellt.

123: Numerische Sortierung der Liste

ABC: alphabetische Sortierung der Liste

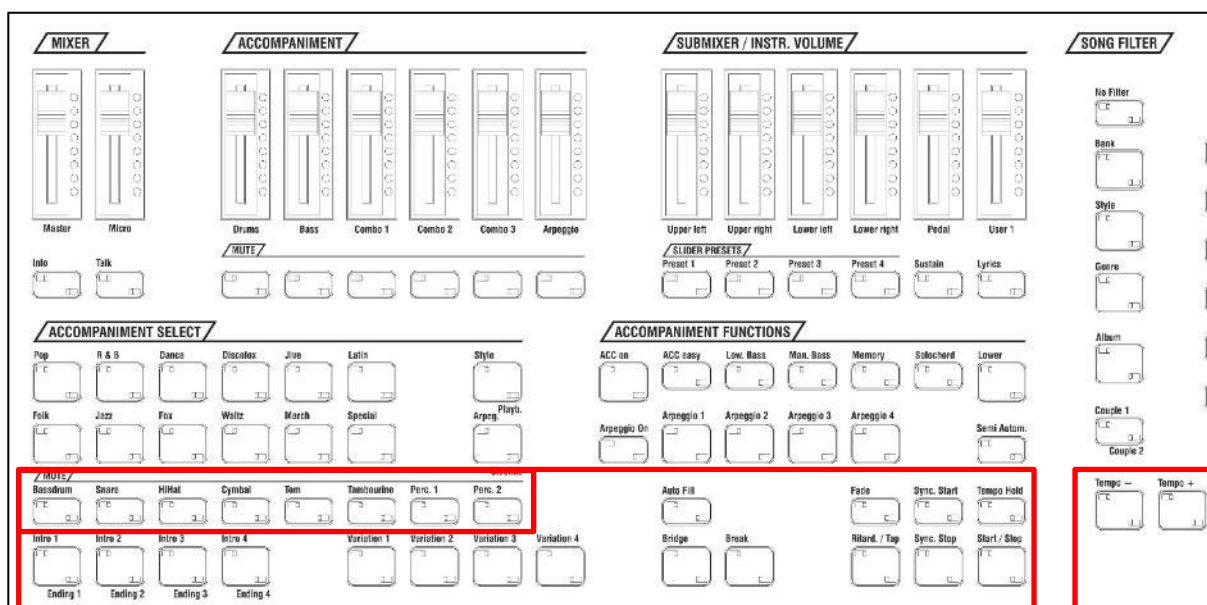
Löschen: Selbst erstellte bzw. eingeladene Begleitungen können in der Liste angewählt und über diese F-Taster Funktion aus der Orgel gelöscht werden.

Anmerkung: Das Löschen von werkseitigen Begleitungen ist nicht möglich!

Mit **[ESC]** gelangen Sie aus der Styleliste zurück zum Grundbildschirm.

Die Style-/Patternfunktionen

In den unteren Tasterreihen auf dem linken Bedienfeld finden Sie die Funktionen zur Steuerung der Begleitung im Livespiel:



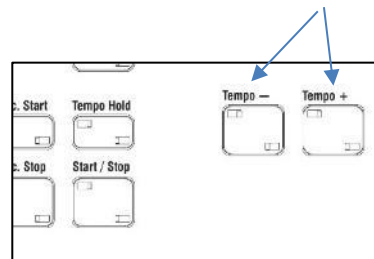
- Intro /Ending 1...4:** Über diese Taster können Sie den Style direkt mit einem Intro starten. Ist die Funktion **Sync. Start** nicht aktiv, startet der Style direkt mit dem Betätigen eines der Intro-Taster. Ist **Sync. Start** aktiviert, beginnt die Wiedergabe erst, wenn ein Akkord auf dem Begleitmanual (in der Regel Untermanual links) gespielt wird.
Wird einer der Taster bei laufender Begleitung gedrückt, erklingt ab dem nächsten Takt das ENDING. Mit einem doppelten Druck auf einen der **Intro/Ending** Taster kann das entsprechende INTRO aus dem laufenden Style heraus abgerufen werden.
Anmerkung: Nicht alle Styles verfügen über 4 Intros bzw. Endings. Ist das vierte Pattern nicht besetzt, erklingt hier auch das Intro/Ending 3.
- Variation 1...4:** Über diese Taster können 4 Variationen zum aktuellen Style abgerufen werden. Der Variations-Wechsel erfolgt jeweils zum Beginn des nächsten Taktes.
Beim Spielen mit Playbacks (interaktiven Midi-Files) ruft **[Variation 1]** das Vers1-Pattern, **[Variation 2]** das Vers2-Pattern und **[Variation 3]** das Refrain-Pattern auf.
- Auto Fill:** Ist der Taster **[Auto Fill]** aktiviert, erfolgt der Variationswechsel jeweils mit einem **Fill-Up** bzw. **Fill-Down**. Ist **[Auto Fill]** nicht aktiviert, erfolgt der Variationswechsel direkt. Ein normales Fill-In kann immer durch direktes Betätigen des gerade aktiven Variations-Tasters ausgelöst werden.
- Bridge:** Ruft das Pattern **Bridge1** auf.
- Break:** Zum Auslösen des Breaks im Style (in der Regel eintaktiges Schlagzeug-Solo)
- Ritard./Tap:** Löst bei laufendem Style die Ritardando-Funktion aus: Das Tempo wird verlangsamt und ein Fill-In als Abschluss gespielt. Danach stoppt der Style. Bei gestoppter Begleitung dient der Taster als **Tap Tempo**-Taster: Das Tempo kann dann über den Taster vorgeschlagen werden, in dem der Taster – abhängig von der Taktart des Styles – im gewünschten Vierteltempo 4 oder 3x angeschlagen wird. Ab dem nächsten Drücken startet der Style automatisch mit dem vorgeschlagenen Tempo.
- Fade in/out:** Beim laufenden Style gedrückt: Die Lautstärke von Begleitung und Orgel wird allmählich ausgeblendet.
Vor dem Start des Styles gedrückt: Die Lautstärke von Begleitung und Orgel wird allmählich eingeblendet.
Die Geschwindigkeit für das Aus- bzw. Einblenden kann in den Begleit-Optionen global eingestellt werden (siehe Seite 83).
- Sync. Start:** Die Begleitung startet erst, wenn ein Akkord auf dem Begleitmanual (i.d.R. Untermanual links) gespielt wird.
- Sync. Stop:** Die Begleitung stoppt am Ende des auf das Betätigen des Tasters folgenden Taktes automatisch.

Start / Stop: Die normale Start/Stop-Funktion: 1x drücken startet die Wiedergabe der Begleitung, ein weiteres Drücken stoppt die Wiedergabe.

Tempo-Funktionen

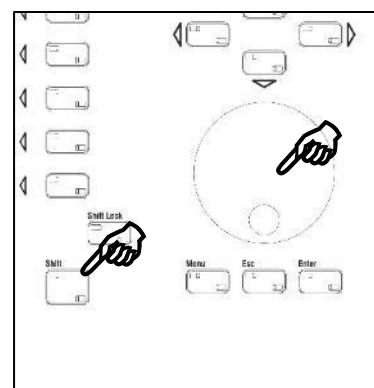
Wird ein Style manuell aufgerufen, ist zunächst das einprogrammierte Standard-Tempo des Styles eingestellt. Wird ein Style aus einem Global Preset aufgerufen, so wird das im Preset gespeicherte Tempo übernommen.

Mit den beiden Tastern **[Tempo -]** / **[Tempo +]** können Sie das Tempo (siehe Anzeige im Display) absenken oder erhöhen, indem Sie mehrfach auf den entsprechenden Taster drücken, oder diesen - für eine kontinuierliche Änderung - gedrückt halten.

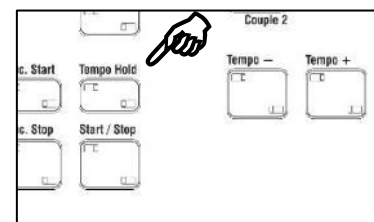


Drücken Sie beide **Tempo**-Taster gemeinsam, um zum gespeicherten Tempo des aktuellen SONG-Presets zurückzugelangen.

Alternativ zu den beiden Tempo-Tastern können Sie das Tempo auch mit dem **Datenrad** einstellen, wenn Sie den Taster **[Shift]** rechts vom Display gedrückt halten und das **Datenrad** drehen.



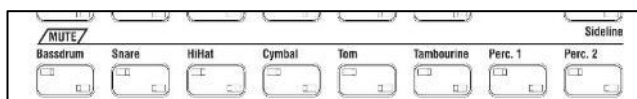
Mit dem Taster **[Tempo Hold]** können Sie jederzeit das aktuelle Tempo der Begleitung „einfrieren“. Wird der Taster eingeschaltet, bleibt das aktuelle Tempo auch dann bestehen, wenn bei laufender Begleitung ein neuer Style oder ein neues Preset aufgerufen wird.



Eine manuelle Tempoänderung über die Tasten **[Tempo -]** / **[Tempo +]** ist natürlich auch bei aktivierter Funktion Tempo Hold möglich.

Drum Mute

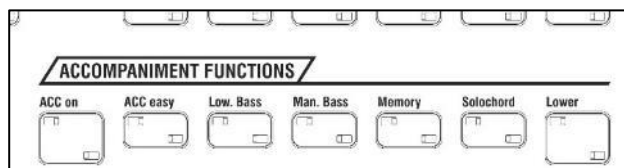
Eine besonders wertvolle Spielhilfe Ihrer SEMPra ist die Tastergruppe **DRUM MUTE**. Diese 8 Taster erlauben das direkte Ein- und Ausschalten der entsprechenden 8 Schlagzeug-Instrumentengruppen **Bassdrum...Percussion2**.



Ist einer der 8 Taster aktiviert (LED leuchtet), ist die betreffende Gruppe abgeschaltet.

Funktionen Begleitung / Begleitmanual

Mit den Tastern in der Gruppe **ACCOMPANIMENT FUNCTIONS** können Sie verschiedene Begleitfunktionen einstellen:



ACC on: Schaltet die Akkordbegleitung ein. Ist der Taster ausgeschaltet, erklingt beim Starten eines Styles nur das Schlagzeug.



Begleitungs-Optionen

Wenn Sie den Taster **[ACC on]** etwas länger drücken, zeigt das Display verschiedene Einstellungen für die Begleitung an, die Sie in der Anzeige direkt auch abändern können:

- Tippen Sie zum Einstellen auf die entsprechende Zeile oder wählen Sie diese mit den **Cursor-Tastern Auf/Ab** an. Stellen Sie dann den gewünschten Wert mit dem **Datenrad** ein.
- Bestätigen Sie anschließend Ihre Eingaben durch Tippen auf **ENTER** im Display oder mit dem Taster **[Enter]**.



Die Funktionen im Einzelnen:

Fill & Break sofort: Ist die Funktion auf „an“ eingestellt, starten Fill-In und Break unmittelbar, wenn die entsprechenden Taster gedrückt werden.

Ist die Funktion auf „aus“ eingestellt, beginnen Fill-In und Break erst ab dem folgenden Takt.

Sync. Start nach Start: Ist die Funktion auf „an“ eingestellt, bleibt der **[Sync. Start]** Taster auch nach dem Stopp der Begleitung aktiviert. Es kann also direkt wieder per **Sync. Start** gestartet werden.

Ist die Funktion auf „aus“ eingestellt, wird der Taster **[Sync. Start]** beim Stoppen der Begleitung abgeschaltet und muss ggf. neu aktiviert werden.

Mindestzahl der**Tasten für die****Akkorderkennung:**

Durch die Eingabe 1...3 können Sie festlegen, wie viele Tasten auf dem Begleitmanual mindestens gespielt werden müssen, damit die Akkorderkennung anspricht. Bei der Werkseinstellung „3“ können Sie also beispielsweise mit bis zu zwei Tasten auf dem Begleitmanual spielen, ohne das der Akkord in der Begleitung verändert wird.

Verzögerungszeit**für die****Akkorderkennung:**

Sie können eine Verzögerungszeit für die Ansprache der Akkorderkennung zwischen 100 und 500 ms vorgeben.

Akkordspeicher:

Ist die Funktion eingeschaltet („an“), wird die Begleitung auch dann weitergespielt, wenn keine Taste auf dem Begleitmanual mehr gespielt wird. Ist die Funktion abgeschaltet, stoppt die Begleitung unmittelbar, wenn keine Taste mehr gespielt wird. Es erklingt nur noch das Schlagzeug.

Akkordspeicher**nach Stop löschen:**

Ist die Funktion eingeschaltet („an“), wird der Akkordspeicher beim nächsten Stop gelöscht.

Bass-Spuren:

Hand aufs Herz: Das Pedal, also den Bass spielt man als Organist doch selbst, oder? Mit dieser Funktion können Sie grundsätzlich bestimmen, ob die Bass-Spuren der automatischen Begleitung erklingen sollen („an“), oder nicht („aus“).

Wählen Sie aus, wenn Sie zwar die Begleitung nutzen, aber den Bass lieber selbst auf dem Pedal spielen möchten.

Grundbass nach**Akkordwechsel:**

Ist die Funktion aktiviert („ja“), wird beim Akkordwechsel grundsätzlich zunächst der Grundton des Akkordes als erster Basston gespielt.

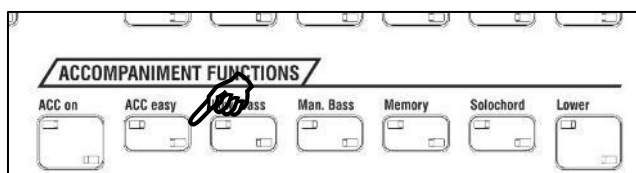
Fade-In/Out Rate:

Hier können Sie die Geschwindigkeit für das Aus- bzw. Einblenden der Gesamtlautstärke bei Benutzung der Fade In/Out Funktion bestimmen. Höhere Werte bewirken eine längere Aus- bzw. Einblendphase. Einstellbereich: 1-100.

Anmerkung: Die Rate wird global im Setup, also nicht in den einzelnen Presets gespeichert!

ACC easy

Ist der Taster **[ACC Easy]** abgeschaltet, wertet die Begleitung vollgriffig auf dem Begleitmanual gespielte Harmonien für die Akkorderkennung aus.

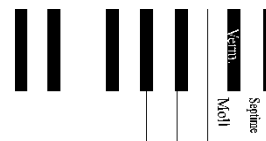


Mit diesem Taster **[ACC easy]** können Sie verschiedene (Einfinger-) Modi für die Begleitung einstellen. Wenn Sie den Taster etwas länger betätigen, wird eine Auswahlbox eingeblendet:



Ein Finger (Böhm)

Die unterste Oktave des Begleitmanuals gibt die Grundtöne der Tonart an, in der der Begleitautomat spielen soll; in Verbindung mit den ersten vier Tasten der zweiten Oktave, die zusätzlich gedrückt werden, ergeben sich die weiteren Möglichkeiten:



Dur = Grundtoneingabe über die ersten 12 Tasten (C – H)

Moll = Grundton + C der 2. Oktave

Vermindert = Grundton + C# der 2. Oktave

Septime = Grundton + D der 2. Oktave

Begleitung aus = D# der 2. Oktave

Dieser Einfinger-Modus entspricht der legendären *BÖHMAT* Einfinger-automatik der früheren, analogen Dr. Böhm-Orgeln.

Ein Finger (Andere)

Sind Sie eine andere Griffweise durch Fremdfabrikate gewohnt, so kommt Ihnen dieser Modus, den Sie über das Begleitmanual (i.d.R. Lower links) einsetzen können, sicher entgegen:

Dur = beliebige Taste im (linken Splitbereich des) Untermanuals

Moll = zum Grundton eine beliebige schwarze Taste links vom Grundton

Septime = zum Grundton eine beliebige weiße Taste links vom Grundton

Pianist

Sie möchten auf dem ungesplitteten Begleitmanual (also in der Regel auf dem Untermanual) z.B. Klavier spielen und sich dabei (dennoch) vom Arranger begleiten lassen?

Der Modus **Pianist** sorgt dafür, dass in einem bestimmten Bereich ein Harmoniewechsel der Begleitung erst dann stattfindet, wenn eine gewisse Tastenanzahl (werkseitig festgelegt: 3) gespielt wird. Dabei wird das gesamte (ungesplittete) Manual, also das Spiel der linken und rechten Hand in die Akkorderkennung einbezogen.

Organist

Dieser Modus bietet interessante Spielmöglichkeiten, die Ihnen auch beim Spiel mit der Begleitautomatik eine größere harmonische Freiheit geben:

Zunächst wirkt dieser Modus auf die Begleitinstrumente, die über die Gruppe **Combo 1** gespielt werden: sie spielen nur die Töne, deren Tasten Sie tatsächlich drücken, nicht aber diejenigen, die durch die Akkorderkennung programmiert sind.

Ein Beispiel: Sie drücken im (linken Splitbereich des) Untermanuals einen G-Dur-Akkord:

- ➔ die komplette Begleitung (Bass, Combo 1 - Combo 3) spielt G-Dur.

Sie drücken jetzt Einzeltasten:

- ➔ Bass, Combo 2 und 3 spielen weiter G-Dur, die Instrumente von „Combo 1“ spielen nur die Töne der gespielten Einzeltasten.

Außerdem wirkt der Organist-Modus auf den Bass: Sie haben bei diesem Modus die Möglichkeit, den Bass der Automatik über das Basspedal Ihrer Orgel zu steuern. Auch hierzu ein Beispiel:

Sie spielen einen C-Dur Akkord im Begleitmanual und betätigen keine Pedal-Taste:

- ➔ Der Bass der Automatik spielt seine gewohnte Basslinie.

Sie spielen zu dem C-Dur-Akkord eine beliebige Pedal-Taste, z.B. ein „G“:

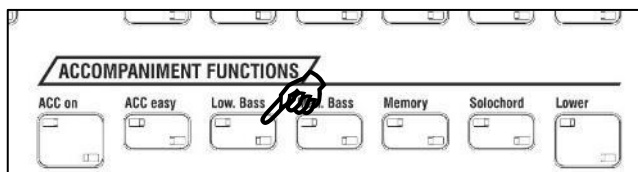
- ➔ Der Bass der Automatik spielt jetzt (im Rhythmus seiner programmierten Linie) nur noch den im Pedal gespielten Ton.

Auf diese Weise können Sie also auch mit dem Automatik-Bass einen freien Basslauf spielen bzw. den Basston frei bestimmen.

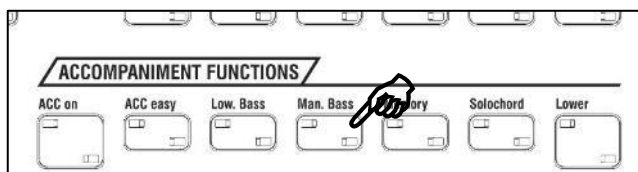
Anmerkung: Da es musikalisch keinen Sinn machen würde, zum Begleit-Bass auch noch eine weitere Pedal-Registrierung dazuzuspielen, wird beim Aktivieren des Organist-Modus die aktuelle Pedal-Registrierung automatisch stummgeschaltet. Nach dem Aufheben der Organist-Funktion (Taster **[ACC Easy]** aus) können Sie das Pedal wieder mit den aktuell eingestellten Klängen spielen.

Lowest Bass:

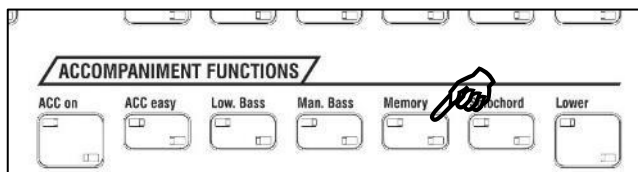
Ist dieser Taster aktiviert, spielt der Begleitungs-Bass seine Figur aufbauend auf dem tiefsten gespielten Akkord-Ton. Der Basston wechselt also ggf. mit den gespielten Akkord-Umkehrungen.

**Manual Bass:**

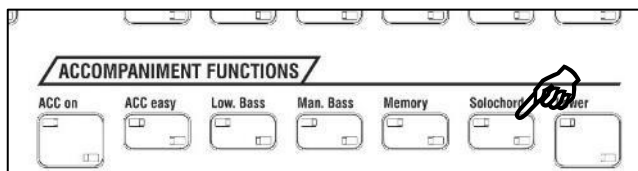
Ist dieser Taster aktiviert, können Sie die Basstimme (Pedal-Registrierung) mit auf dem Begleitmanual spielen. Wann immer Sie die unter **[ACC on]** eingestellte Mindest-Tastenzahl für die Akkorderkennung erreichen, erklingt der Grundbass des erkannten Akkordes in der Klangfarbe des Parts **Pedal 1**.

**Memory:**

Dieser Taster aktiviert die Haltefunktion für die auf dem Begleitmanual eingestellten Klangfarben: Ist der Taster aktiviert, klingen die Töne weiter, auch wenn Sie die Tasten auf dem Manual freigeben. Später erfahren Sie, wie Sie die Memory-Funktion auch beliebigen anderen Parts zuordnen können.

**Solo Chord**

Der **Solo Chord** ist streng genommen keine direkte Funktion der Begleitautomatik, aber er verwendet die Akkord-Erkennung der Begleitung. Was genau aber ist **Solo Chord**?



Der **Solo Chord** fügt Ihrem Melodiespiel auf z.B. dem Ober- (bzw. Mittelmanual) weitere Töne hinzu, und das abhängig von den auf dem Begleitmanual gespielten Harmonien. Für diese „Harmonisierung“ der Melodie stehen insgesamt 24 (!) unterschiedliche Typen zur Verfügung.

Mit dieser Funktion können Sie also mit nur einem Finger „vollgriffig“ Ihre Melodie spielen, entsprechend voll wird der Klang.

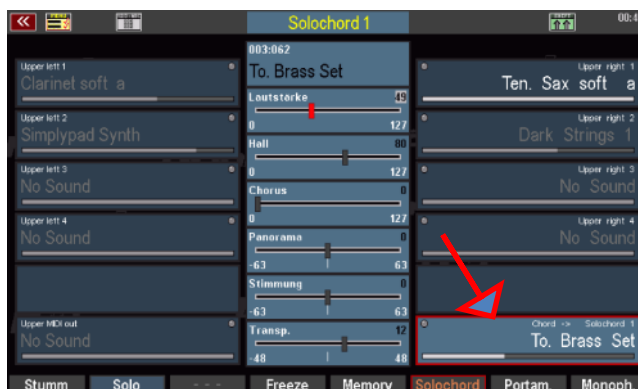
Mit dem Taster **[Solo Chord]** schalten Sie die Funktion grundsätzlich ein.

Solochord registrieren

Ein großer Vorteil Ihrer SEMPRA: Im Gegensatz zu vielen anderen Orgeln erklingen die vom Solochord generierten Töne nicht einfach mit z.B. der Obermanual-Klangfarbe. Sie können vielmehr eigene Klänge für den Solochord registrieren!

Den **Parteditor** haben wir ja bereits kennengelernt, als es um die Klangfarben-Auswahl für die Manuale ging.

Im **Parteditor** des Obermanuals finden Sie einen eigenen Part, der vom **Solochord** gesteuert wird, wenn die Funktion aktiviert und ein Klang für den Part eingestellt ist.



Multi-Solochord

SEMPRA geht aber noch einen Schritt weiter: Eine völlig neue Funktion erlaubt es nun, dass jeder Part auf jedem Manual bzw. dem Pedal zu einem **Solochord**-Part werden und vom **Solochord** gesteuert werden kann.

Und mehr noch: Jeder dieser Parts kann auch mit einem individuellen Solochord-Typ spielen. Das hat es bisher noch nicht gegeben und ist eine der besonderen und einmaligen neuen Funktionen von SEMPRA!

- Um einen Part zum **Solochord**-Part zu machen, wählen Sie diesen Part im Selector an und betätigen Sie den **[F]**-Taster **Solochord** unterhalb des Displays. Dadurch wird der betreffende Part zum **Solochord**-Part und vom **Solochord** gespielt.



- Um den zu verwendenden **Solochord**-Typ für den betreffenden Part festzulegen, halten Sie den **[SHIFT]**-Taster rechts neben dem Display gedrückt, um die **[F-Taster]** unterhalb des Displays auf die zweite Funktionsebene umzuschalten und betätigen Sie den Taster **[F6]** **Solochord Typ**.



- Eine Liste der verfügbaren 24 **Solochord**-Typen wird eingeblendet. Wählen Sie den gewünschten Typ mit dem **Datenrad** an und bestätigen Sie mit **ENTER**.

Probieren Sie jetzt doch mal aus, verschiedenen Parts verschiedene **Solochord**-Typen zuzuordnen und lernen Sie dabei auch die Wirkungsweise der verschiedenen Typen kennen, wenn Sie damit spielen. Es stehen insg. **24 Solochord**-Typen zur Verfügung:

Duo
Trio 1 close
Trio 2 open
Trio 3 open
Organ
Choir
Folk
Fanfare

Rock
Octave
Brass
Reeds
Miller
Chord
Standard Duett
Standard Trio

Full Chord
Rock Duett
Blue Grass Duett
Blue Grass Trio
Block
4-Way Full
4-Way Jazz
4-Way Open

Wir empfehlen Ihnen, alle Typen ausgiebig zu testen, um sich mit ihrer Wirkung vertraut zu machen. So fällt es Ihnen später leichter, den bzw. die zum jeweiligen Musikstück passenden Solochord-Varianten zu finden.

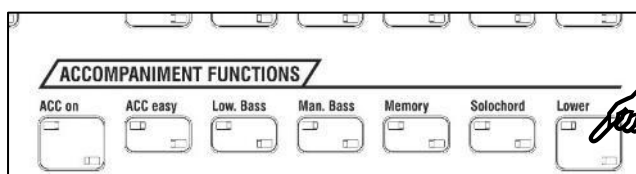
Vergessen Sie dabei auch nicht die zahlreichen Part-Funktionen, die sich natürlich auch auswirken, wenn der jeweilige Part als Solochord-Part fungiert. Es kann z.B. interessant sein, einen Solochord-Part auf monophone Spielweise zu stellen. Je nach verwendetem Solochord-Typ kann dabei der frappierende Eindruck einer frei mitspielenden „3. Hand“ entstehen.

Der **Solochord** ist in Verbindung mit den vielfältigen Klängen und Part-Funktionen ein extrem kreatives Werkzeug Ihrer SEMPRA, dass Sie ausgiebig probieren sollten!

Kehren wir aber jetzt nochmals zu den Begleit-Funktionen zurück, denn einen Taster der Gruppe **ACCOMPANIMENT FUNCTIONS** haben wir noch nicht kennengelernt:

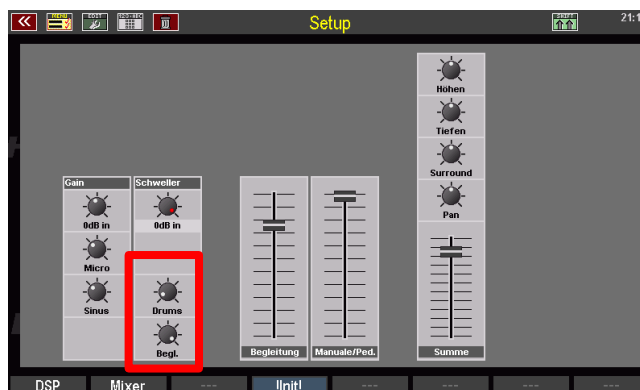
Lower:

Dieser Taster schaltet die eigene Registrierung für den Manual-Bereich **LOWER** left (Untermanual links) ein (LED an) bzw. aus (LED aus). Ist der Taster ausgeschaltet, erklingen die Sounds auf den **Lower left** Parts nicht mehr, Sie können aber natürlich weiterhin die Akkorde für die Begleitung oder den Solochord von dort eingeben.



Anteilige Schweller-Regelung für Drums und Begleitung im Mixer-Setup

Bei installierter Freischaltung „Sound Controller“ wirken die Schweller-Regler für Begleitung und Drums im Mixer-Setup (Taster **[DSP]**) anteilig. Sie können also hier festlegen, ob die Drums und/oder die Begleitung vollständig vom Schweller kontrolliert werden sollen, oder nur anteilig.



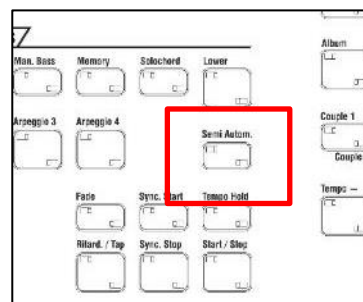
Die Einstellungen werden automatisch im SETUP der Orgel gespeichert.

Semi Automatic (Halbautomat)

Eine interessante Spielfunktion ist der sog. Halbautomat oder Semi Automatic. Der Begriff und auch die Funktion wurde von den früheren analogen Rhythmusgeräten übernommen.

Im Gegensatz zum voll automatisch ablaufenden Schlagzeug eines Styles können Sie über die Semi Automatic-Funktion auch selbst ihrem Spiel eine Schlagzeugbegleitung hinzufügen.

Wenn Sie den Taster **[Semi Autom.]** auf dem Bedienfeld einschalten (LED leuchtet), werden mit jeder gespielten Taste im Untermanual li. und im Pedal (die Tastaturbereiche sind auch veränderbar) jeweils bis zu zwei Schlagzeug-Instrumente ausgelöst, deren Rhythmus Sie durch Ihr Spiel selbst bestimmen.



Welche Instrumente jeweils spielen, und von welchen Tastaturbereichen der Halbautomat gesteuert wird, können Sie in einem entsprechenden Display-Menü einstellen. Um die Einstellungen für den Halbautomaten vorzunehmen, halten Sie den Taster **[Semi Autom.]** etwas länger gedrückt. Der entsprechende Einstelldialog wird im Display eingeblendet

Die Einstellungen zum Halbautomaten werden in den SONG-Presets gespeichert, Sie können also jeweils preset-spezifische Einstellungen für Ihre Registrierungen vorsehen.

- Um die Einstellungen für den Halbautomaten vorzunehmen, halten Sie den Taster **[Semi Autom.]** etwas länger gedrückt. Der entsprechende Einstelldialog wird im Display eingeblendet:

The screenshot shows the 'Halbautomat' settings screen. At the top, it says 'Unterhaltung+Pop/Beat' and 'Solo 1'. The main section is titled 'Halbautomat:' and contains two columns of settings. The left column is for 'Instrumente 1&2 vom: Pedal' and the right column is for 'Instrumente 3&4 vom: Unterm. links'. Each column has three rows: 'Instr.1: C -036: Bass2_A' with 'mit Lautstärke: 110', 'Instr.2: d#0-051: Ride1_A/C' with 'mit Lautstärke: 85', and 'Instrumente aus Drumkit: 000:Standard Kit 1'. At the bottom, there are buttons 'Abbrechen' (Esc) and 'Übernehmen' (Enter). The bottom status bar shows 'ABC', '123', 'nur User', '---', 'löschen', and 'Song bearb.'.

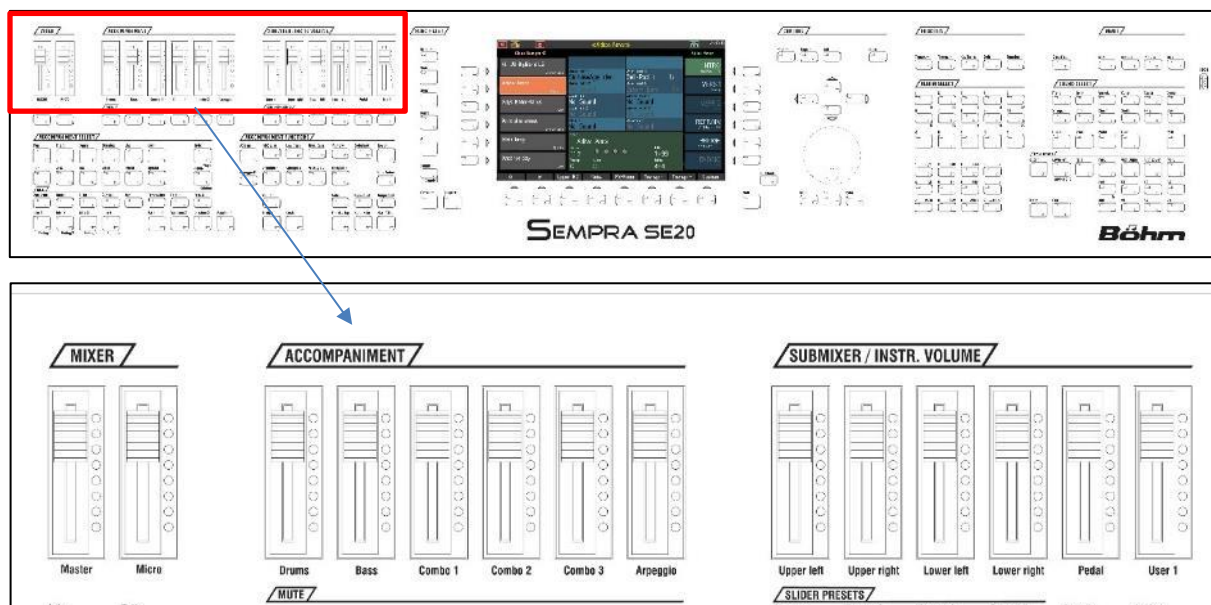
Callouts explain the controls:

- Instrumente 1&2 können zugewiesen werden: Solo-Manual, Obermanual, Untermanual li./ re. Pedal
- Instrumente 3&4 können zugewiesen werden: Solo-Manual, Obermanual, Untermanual li./ re. Pedal
- Festlegen der Druminstrumente 1 & 2, sowie deren Lautstärke
- Festlegen, aus welchem Drumkit die Instrumente entnommen werden
- Festlegen der Druminstrumente 3 & 4, sowie deren Lautstärke

- Nehmen Sie die Einstellungen vor:
 - Manuale, von denen die Instrumente 1 & 2 bzw. 3 & 4 gespielt werden sollen
 - Das Drumkit, aus dem die vier Halbautomat-Instrumente entnommen werden sollen (die bis zu vier Halbautomat-Instrumente können nur aus dem selben Kit stammen)
 - Instrumente 1 & 2 sowie 3 & 4 (Instrumenten-Nr. 000 = kein Instrument erklingt)
 - Die Lautstärken der Instrumente
- Sie können Ihre Einstellungen direkt durch Spielen auf den eingestellten Tastaturbereichen kontrollieren.
- Bestätigen Sie die Auswahl mit **[Enter]**.
- Speichern Sie ggf. Ihr SONG-Preset neu ab, um die gewählten Einstellungen des Halbautomaten in das Preset zu übernehmen.

Lautstärken für Manuale und Begleitung einstellen

Oben links auf dem Bedienfeld der SEMPRA finden Sie insg. 14 **Schieberegler**. Diese dienen zum Einstellen der verschiedenen Lautstärken, nämlich der Gesamtlautstärke, der Mikrofon-Lautstärke, der Einzellautstärken der Begleitung und der Lautstärkeeinstellungen für die Manuale und das Pedal bzw. der einzelnen darauf jeweils registrierten Klänge.



Jeder der 14 Schieberegler verfügt rechts über eine Kette aus 8 LEDs, die Ihnen jeweils die manuelle, oder aber die aus den **Global-Presets** aufgerufene Einstellung anzeigen.

Wird ein **Global Preset** aufgerufen, entspricht die jeweilige Einstellung nicht mehr unbedingt der tatsächlichen Reglerposition. Diese wird erst in dem Moment übernommen, indem Sie den jeweiligen Regler berühren und seine Position verändern.

Reglergruppe MIXER:

Master: Der Gesamtlautstärkeregler der Orgel. Stellen Sie diesen Regler bei Ihren ersten Spielversuchen am besten vorläufig auf einen mittleren, bzw. auf einen Wert im oberen Drittel des Regelweges ein. So bekommen Sie erst einmal ein Gefühl für die Lautstärke und können die Gesamtlautstärke später im Bedarfsfall erhöhen.

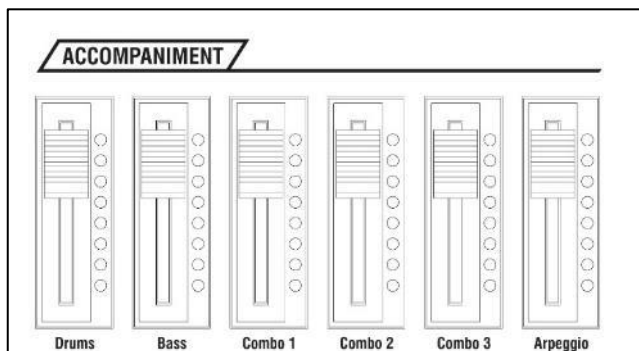
Micro: Wenn Sie gerne zu Ihrem Spiel singen oder Durchsagen machen möchten, können Sie ein Mikrofon an der Rückseite der Orgel anschließen. Stellen Sie in diesem Fall bitte zunächst die Eingangsempfindlichkeit mit dem kleinen Poti **[Gain]** neben der Mikrofon-Buchse so ein, dass es auch beim lauterem Singen/Sprechen keine Verzerrungen gibt. Anschließend können Sie die Lautstärke des Mikrofons mit dem Schieberegler **[Micro]** auf dem Bedienfeld regeln und so Ihren Gesang an das Orgelspiel anpassen.

Der **Master-** und der **Micro-Regler** werden nicht in den **Global Presets** gespeichert.

Reglergruppe ACCOMPANIMENT:

Mit diesen 6 Reglern stellen Sie die Lautstärken der einzelnen Begleitgruppen ein:

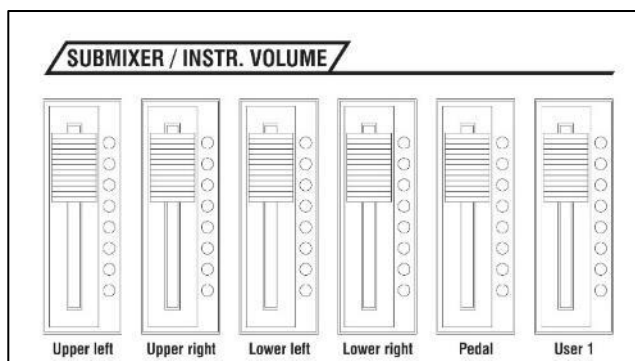
- Drums:** Lautstärke Schlagzeug
- Bass:** Lautstärke Begleitung Bass
- Combo1...3:** Lautstärken der einzelnen Begleitgruppen
- Arpeggio*:** Lautstärke Arpeggio (*derzeit noch nicht implementiert).



Die Einstellungen dieser Regler werden in den Global Presets gespeichert.

Reglergruppe SUBMIXER / INSTR. VOLUME

Diese 6 Regler haben unterschiedliche Funktionen, je nachdem, ob der *Grundbildschirm* oder der *Part-Editor* im Display aufgerufen ist.



Bei aufgerufenem **Grundbildschirm** entsprechen die Funktionen dem Aufdruck unterhalb der Regler. Die Regler funktionieren hier als sog. *Submixer*, vergleichbar den entsprechenden Reglern an einem Mischpult. Auf jedem Regler sind alle Parts/Klänge des jeweiligen Manualbereichs (bzw. des Pedals) zusammengefasst. Diese Regler fungieren also als Summenregler für die Manualbereiche **Upper left**, **Upper right**, **Lower left**, **Lower right**, **Pedal**.



Der rechte Regler ist mit **User 1** (SE20...SE40) bzw. mit **Solo** (SE60) belegt:

User 1: Dieser Regler ist zunächst mit dem Submixer User 1 belegt. Auf diesem Submixer können Sie z.B. beliebige Manual-Parts zusammenfassen, wenn Sie diesen Parts den Submixer User 1 in den Part-Optionen zuordnen. Weitere Erläuterungen folgen später im Kapitel Part-Editor.

Solo: Der Solo-Regler ist der Submixer für das Solomanual (oberstes Manual) der SE60.

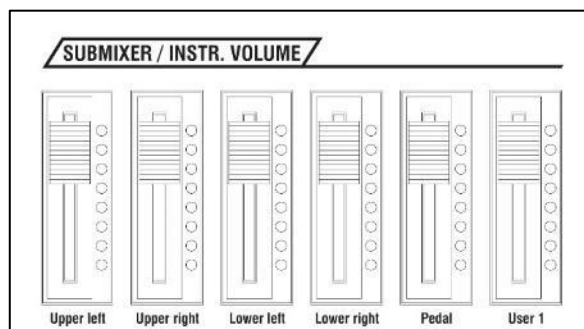
Achtung: Diese Submix-Regler wirken nicht auf die Lautstärke der RealOrgan Zugriegelorgel im Ober-/Untermanual bzw. Pedal! Sie können daher bei eingeschalteter RealOrgan jederzeit auf ein reines Zugriegel-Klangbild wechseln, in dem Sie einfach den/die betreffenden Submix-Regler für die Manuale bzw. das Pedal auf „0“ stellen (unterste Reglerposition). Die Manual-Instrumente sind dann nicht mehr zu hören, es bleibt nur der Klang der RealOrgan übrig.

Ist nicht der Grundbildschirm, sondern der **Part-Editor** im Display aufgerufen, ändert sich die Funktion der 6 Schieberegler. Jetzt wirken Sie als **Einzel-Lautstärkeregler** für die Parts des jeweils im Display angewählten Manual(-bereichs):

Die 6 Regler sind dabei (von links nach rechts) den bis zu 6 Parts des jeweils im Display angewählten Tastaturbereiches zugeordnet. Parts, die beim jeweiligen Orgelmodell nicht vorhanden sind, können auch nicht geregelt werden. Hier werden die LED-Bänder in den betroffenen Reglern automatisch deaktiviert. Es sind also nur die Regler einstellbar, deren LED-Bänder leuchten. Wir schauen uns das am Beispiel des Obermanuals bei einer SEMPRA SE20 an:

Bei der **SE10...40** finden wir standardmäßig zwei Parts pro Manualeseite (also 4 Manualparts insgesamt) plus Solochord-Part (rechte Seite) bzw. MIDI Out Part (linke Seite).

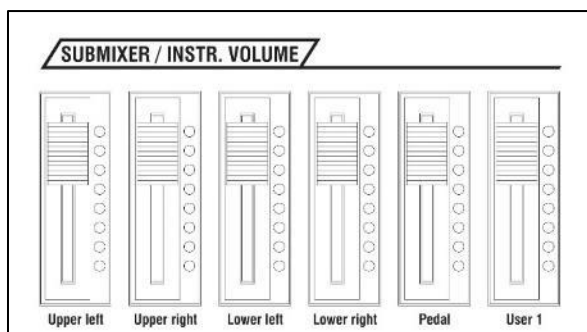
Die Parts 3, 4, und 5 pro Manualeseite sind bei diesen Modellen zunächst nicht belegt, die entsprechenden Regler daher ohne Funktion.



nicht belegt

nicht belegt

Wechseln Sie jetzt im Display einmal auf einen Part auf der linken Manualhälfte:



Jetzt regeln die 6 Regler die Parts des linken Tastaturbereichs.

Anmerkung: Die Wirkung der Regler können Sie übrigens auch an dem Ihren Reglerbelegungen folgenden Lautstärke-Regler des aktuell im Display gewählten Parts bzw. an den kleinen gelb aufleuchtenden Punkten in den Parts (MIDI-Indikator) erkennen.



Achtung: Wenn Ihre SEMBRA mit den optionalen Part-Erweiterungen 1 oder 2 (inkl. 2. AMADEUS-Soundmodul) ausgestattet ist, erhöht sich die Anzahl der Parts pro Manual bzw. im Pedal entsprechend. In diesem Fall sind abweichend von unserem Bild weitere Part-Felder und damit auch die entsprechenden weiteren Regler im Part-Editor aktiv und entsprechend mit den Reglern in der Lautstärke einstellbar.

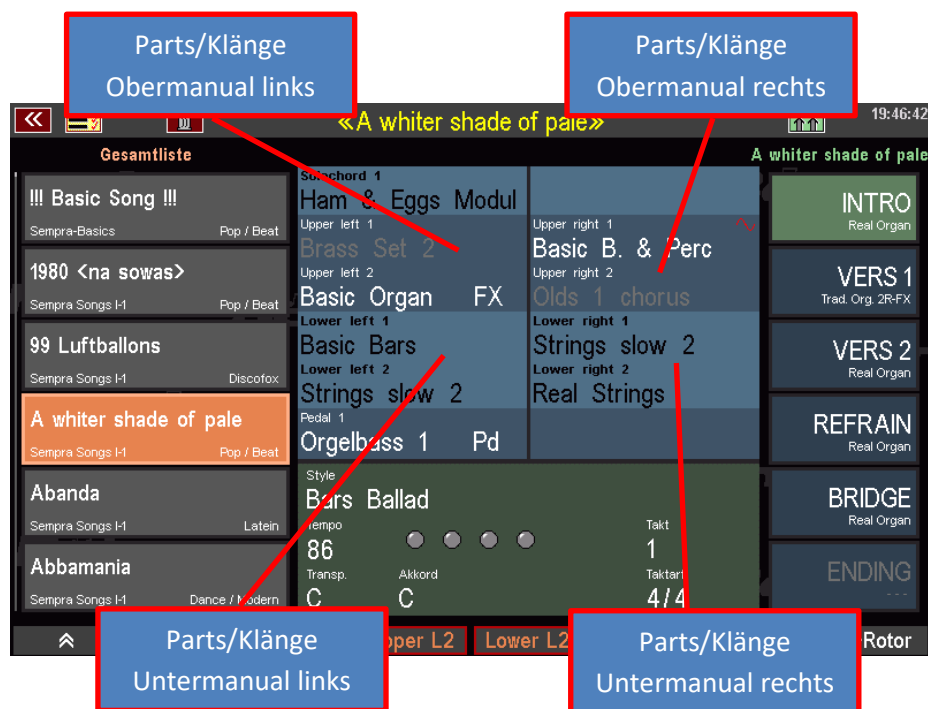
Später werden Sie erfahren, wie Sie alle 14 Schieberegler (und außerdem auch die 9 Zugriegel) individuell mit den unterschiedlichsten Funktionen belegen können.

Manualteilung (Splitfunktion)

Sicher ist Ihnen schon aufgefallen: Es gibt auf jedem Manual der SEMPRA Klangfarben bzw. Parts für right (rechts), als auch für left (links). Das hat einen - musikalisch äußerst interessanten - Grund:

Alle Manuale der SEMPRA sind splitbar, d.h. sie können jeweils in einen linken und rechten Bereich geteilt und beide Bereiche mit unterschiedlichen Klängen belegt werden – eben den jeweiligen Parts für den rechten und den linken Bereich:

Die Einteilung erkennen Sie schon im Grundbildschirm:



Und auch im **Part-Editor** finden Sie die entsprechende Aufteilung:



Diese Einteilung gilt natürlich nur, wenn auch tatsächlich ein Splitpunkt im Manual gesetzt ist. Ist kein Splitpunkt in einem Manual gesetzt, spielen alle Parts (right/left) parallel auf dem gesamten Manual.

Übrigens: Die in diesem Abschnitt vorgestellte Art der Manualteilung in jeweils einen rechten und linken Spielbereich ist natürlich noch nicht alles! Später, wenn wir den Part-Editor detailliert behandeln, werden Sie kennenlernen, wie Sie für jeden einzelnen Part auf jedem Manual bzw. auch dem Pedal eine individuelle Splitzone bzw. „Key-Zone“ definieren können.

Aber in vielen Fällen wird die hier beschriebene Art der grundsätzlichen Manualteilung in zwei Spielbereiche schon ausreichend sein, um abwechslungsreiche Registrierungen zu erstellen.

Für das Obermanual gesetzte Left/Right-Splitpunkte werden in den SONGS/Global-Presets gespeichert.

Im **Untermanual** hat der Splitpunkt dagegen zunächst einmal **globale** Wirkung für alle SONGS/Presets. Mehr dazu im folgenden Abschnitt „**Besonderheiten Untermanual-Split**“.

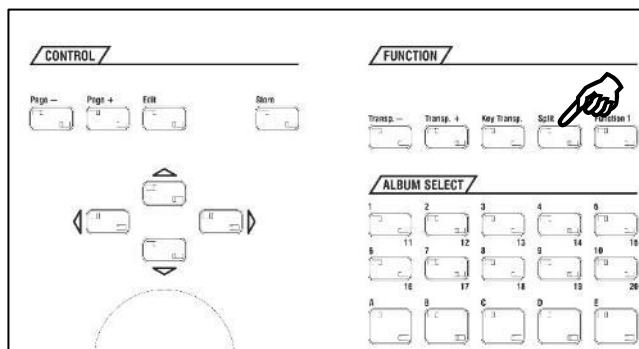
Solo-Manual der SE60

Achtung! Für das Solo-Manual der SE60 ist kein Left/Right Splitpunkt vorgesehen. Hier können Sie aber natürlich ebenfalls individuelle „Key Zones“ für jeden Part festlegen. Somit sind auch Splitzonen auf diesem Manual realisierbar.

Splitpunkt setzen

Welches der Manuale Sie auch teilen möchten, der Weg ist der gleiche, nämlich über den Taster **[Split]**:

- Drücken Sie den Taster **[Split]**, die LED im Taster blinkt.
- Folgen Sie der Aufforderung im Display und drücken Sie jetzt in dem Manual, dass Sie teilen möchten, die unterste Taste des gewünschten rechten Splitbereiches.



Mit dem Betätigen der gewünschten Manualtaste erlischt die LED im Taster **[Split]** und der neue Splitpunkt ist für das betreffende Manual gesetzt.

Manualteilung aufheben

Sie können eine Manualteilung natürlich auch genauso schnell wieder aufheben:

Obermanual

- Drücken Sie den Taster **[Split]** (LED leuchtet, im Display erscheint die o.g. Aufforderung).
- Drücken Sie jetzt im Ober- bzw. Mittelmanual die **unterste** Manualtaste, um die Manualteilung vollständig aufzuheben.

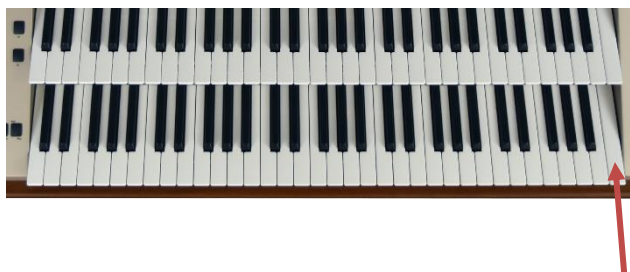


Anm.: Hierdurch werden auch ggf. aktive individuelle Splitzonen (Key-Zones) der einzelnen Parts aufgehoben.

Untermanual

- Drücken Sie den Taster **[Split]** (LED leuchtet, im Display erscheint die o.g. Aufforderung).
- Drücken Sie jetzt im Untermanual die **oberste** Manualtaste, um die Manualteilung aufzuheben.

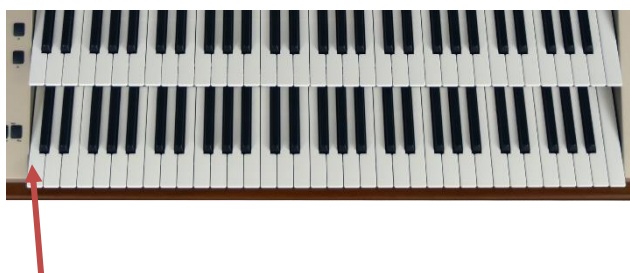
Anm.: Ggf. aktive individuelle Splitzonen (Key-Zones) auf einzelnen Parts des Untermanuals bleiben erhalten.



Um im Untermanual zum globalen Standard-Splitpunkt (Taste **g'**) zurückzukehren:

- Drücken Sie den Taster **[Split]** (LED leuchtet, im Display erscheint die o.g. Aufforderung).
- Drücken Sie jetzt im Untermanual die **unterste** Manualtaste.

Anm.: Ggf. aktive individuelle Splitzonen (Key-Zones) auf einzelnen Parts des Untermanuals bleiben auch hierbei erhalten.



Im folgenden Abschnitt geben wir Ihnen ein paar detailliertere Infos zum Untermanual-Split:

Besonderheiten Untermanual-Split

Es wird Ihnen beim Ausprobieren sicher schon aufgefallen sein: Die werkseitigen SONGS/Global Presets sind so angelegt, dass im Untermanual i. d. R. immer ein Splitpunkt vorhanden ist.

„Ab Werk“ liegt dieser Splitpunkt bei der Taste **g'** des Untermanuals (= unterste Taste des rechten Spielbereiches). Dies ist der **Standard-Splitpunkt**, der global für alle werkseitigen SONG-Presets gilt (Ausnahme: die Kirchen- und Theaterorgel SONG-Presets).



Somit kann im linken Bereich des Untermanuals die Begleitung gespielt werden, während im rechten Bereich alternative Klänge für die Melodie oder aber für Einwürfe, Nebenmelodien usw. zur Verfügung stehen (Ausnahmen sind z.B. die Sakralpresets, denn die Kirchenorgel kennt keine Manualteilung).

Dieser **globale** Splitpunkt im Untermanual kann von Ihnen auch selbst festgelegt werden. Damit können Sie ihn z.B. auf Ihre persönliche Spielweise anpassen, je nachdem, ob Sie die Begleitung lieber in der untersten Oktave des Untermanuals spielen, um dann einen größeren rechten Bereich für rechte Hand zur Verfügung zu haben, oder ob Sie die Begleitung lieber in der mittleren Oktave spielen, mit entsprechend größerem linken Spielbereich.

Selbst die ggf. notwendige Oktavierung der linken Parts, wenn die Begleitung „unten“ gespielt wird, nimmt die SEMPRA automatisch und abhängig vom gesetzten Splitpunkt vor:

Wenn Sie einen Splitpunkt unterhalb von g' eingeben, werden die Lower-left Parts (Untermanual links) automatisch eine Oktave höher gespielt.

Diese globale Festlegung des Untermanual-Splitpunktes kommt den allermeisten Spielern sehr entgegen, denn so kann jeder Spieler seinen Wunsch-Splitpunkt in einem Schritt festlegen und muss nicht sämtliche Songs/Globalpresets individuell anpassen.

Aber SEMPRA erlaubt natürlich auch das: Später werden Sie erfahren, wie Sie den Untermanual-Splitpunkt bei Bedarf auch mit in einzelne SONGS/Globalpresets speichern und so besonders komfortabel mit wechselnden Splitpunkten im Untermanual spielen können.

Der Part-Editor

Klänge registrieren und ihre Spielparameter festlegen

Das Verteilen von Klängen bzw. „Sounds“ auf die Tastaturen der Orgel und das Einstellen der spezifischen Spielparameter für jeden dieser Klänge nennen wir *Registrieren*. Ging es bei der klassischen Pfeifenorgel dabei in der Tat „nur“ um das Ein- und Ausschalten der jeweils benötigten (bzw. nicht benötigten) Register, geht die moderne E-Orgel hier einige Schritte weiter – insbesondere, wenn es sich um ein so vielseitiges Instrument wie die Böhm SEMPRA handelt.

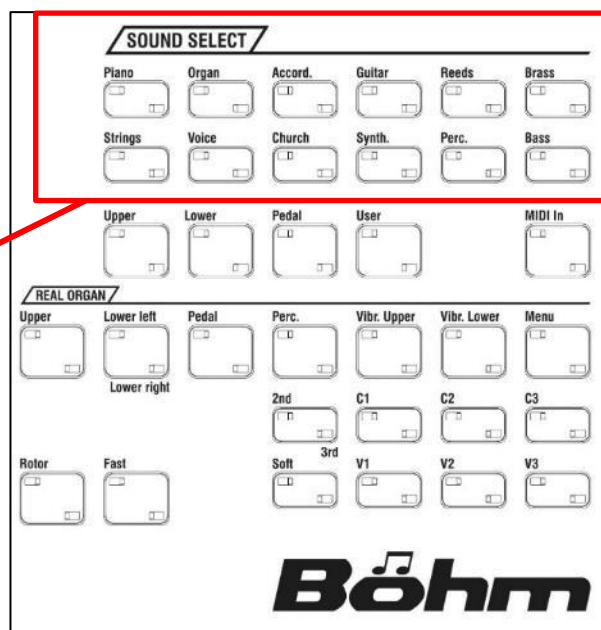
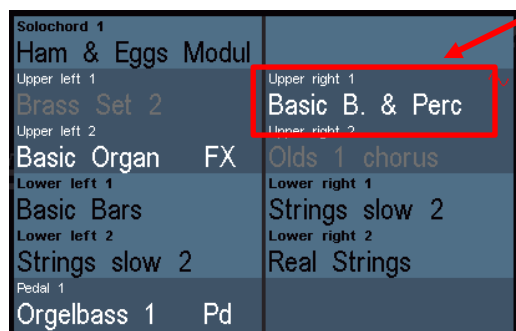
Die SEMPRA erlaubt es - je nach Modell bzw. Ausstattung – eine Vielzahl von einzelnen Sounds je Manual bzw. auf dem Pedal zu verteilen. Dabei können diese Klänge parallel über das gesamte Manual gespielt werden (Layer) bzw. auch individuell auf jeweils eigene Tastaturzonen verteilt werden (Split- oder Key-Zones). Außerdem können für jeden Klang eine Vielzahl von Spielparametern eingestellt werden, wie z.B. die Lautstärke, Hall- und Chorus-Intensität, das Stereo-Panorama, die Transponierung bzw. Oktavlage, monophone bzw. polyphone Spielweise, und, und, und....

Eine solche komplette Registrierung können wir mit all ihren Details kaum in Echtzeit während des Spielens erstellen, daher bietet die SEMPRA die Möglichkeit, Registrierungen in den **SONGS** bzw. **Global Presets** zu speichern und dann mit einem „Knopfdruck“ bzw. Tippen auf die entsprechende Schaltfläche des Displays zu aktivieren. Doch bevor wir uns damit beschäftigen, wollen wir in diesem Kapitel erst einmal kennenlernen, wie wir die SEMPRA überhaupt registrieren können. Der Weg dahin führt uns mehr oder weniger direkt zum sog. **Part-Editor**.

Part-Editor aufrufen

Auf den Seiten 46ff. haben Sie bereits kennengelernt, wie Sie grundsätzlich Klänge auswählen und auf die Manual- bzw. Pedalparts verteilen können. Hier nochmals kurz zur Erinnerung:

Die Kategorie-Taster im Bereich **SOUND SELECT** rechts auf dem Bedienfeld wirken bei aufgerufenem Grundbildschirm immer auf das Instrument **Upper right 1**, also in der Regel das Haupt-Melodieinstrument.



Wenn Sie diese Taster benutzen, bleibt das Display im Grundbildschirm, die **Upper right 1** Klangfarbe ändert sich entsprechend der Tasterwahl.

Mit den **SELECTOR** Tastern unterhalb der Soundkategorien dagegen rufen Sie im Display direkt den **Part-Editor** für das jeweilige Manual auf:

Upper: Obermanual

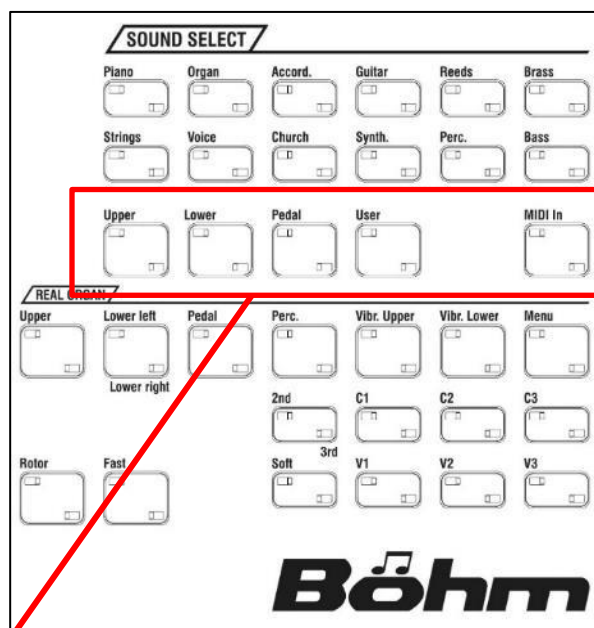
Lower: Untermanual

Pedal: Pedal

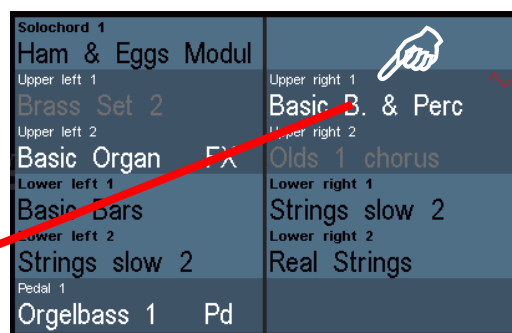
Solo (SE60): Solomanual

User: frei definierbare Partgruppe

MIDI in: Parts, die über MIDI IN von einem externen Instrument oder z.B. PC aus gespielt werden.



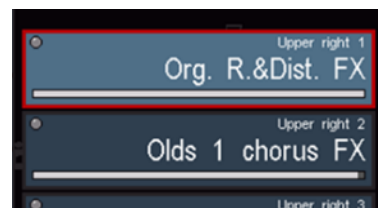
Noch direkter als über die SELECTOR Taster erreichen Sie den **Part-Editor**, in dem Sie einfach im Grundbildschirm auf einen der angezeigten Klänge tippen. Sofort wird der Part-Editor für das entsprechende Manual geöffnet



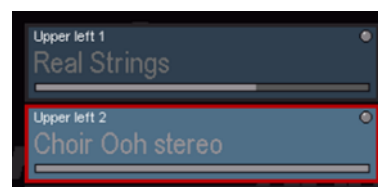
Wie auch immer Sie den **Part-Editor** aufrufen, ob über die **SELECTOR**-Taster oder direkt über das Display: So sieht er aus, hier am Beispiel des Obermanuals:



Sie sehen rechts und links im Display die jeweils vorhandenen **Parts** für den linken (left) und rechten (right) Manualbereich mit den zugeordneten Klängen. In aktiven Parts erscheinen die Soundnamen weiß angezeigt.



In inaktiven (stummgeschalteten) Parts werden die Soundnamen in grauer Schrift angezeigt.



Nicht beschriftete Parts sind in Ihrem Instrument nicht vorhanden bzw. belegt.

Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parts und damit der gleichzeitig spielbaren Sounds pro Manual/Pedal ist je nach Modell bzw. Ausstattung Ihrer Orgel unterschiedlich. Hier eine Übersicht über die Standardkonfiguration der SEMPRA Modelle:

SE20/SE40:

Obermanual: 2 x Upper right + 2 x Upper left + MIDI Out + Solochord

Untermanual: 2 x Lower left + 2 x Lower right + MIDI Out left + MIDI Out right

Pedal: 1 x Pedal + 1 x MIDI Out

SE60:

Solomanual: 1 x Solo + MIDI OUT

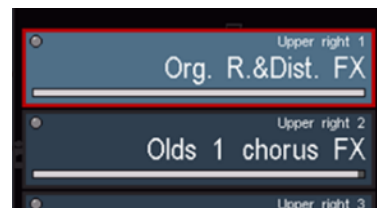
Obermanual: 3 x Upper right + 2 x Upper left + MIDI Out + Solochord

Untermanual: 2 x Lower left + 3 x Lower right + MIDI Out left + MIDI Out right

Pedal: 2 x Pedal + 1 x MIDI Out

Anm.: Mit optional lieferbaren **Part Extensions** kann die Anzahl der gleichzeitig zur Verfügung stehenden Parts auf den Manualen bzw. im Pedal erweitert werden. Für die Bedienung ergeben sich dadurch keine Unterschiede, lediglich die Zahl der zur Verfügung stehenden Parts und damit die Anzahl der gleichzeitig spielbaren Klänge pro Manual erweitert sich durch diese Erweiterungen.

Die Parts wählen Sie entweder durch direktes Tippen auf das jeweilige Part-Feld oder durch Betätigen des jeweils rechts bzw. links daneben liegenden Tasters an. Der gewählte Part wird rot umrandet und mit hellerer Hintergrundfarbe angezeigt. Im nebenstehenden Bild ist es der Part **Upper right 1**.



Eine große Hilfe beim Registrieren ist die neue Anzeige aller Part-Lautstärken im Part-Editor. Die Lautstärken werden dabei in den Part-Feldern über weiße Balken unterhalb des Soundnamens angezeigt. So können Sie die aktuellen Lautstärkeverhältnisse auf allen Parts in einem Manual auf einen Blick erfassen und Änderungen gezielt vornehmen.



In der mittleren Spalte des Displays sehen Sie die wichtigsten Spiel-Parameter. Die angezeigten Einstellungen beziehen sich dabei immer auf den gerade gewählten Part und wechseln somit mit der Part-Anwahl.



Über diese Felder können Sie einstellen:

- den Sound
- die Lautstärke
- die Hall-Intensität
- die Chorus-Intensität (Crystal Mixer Effekt-DSP)
- die Position im Stereo-Panorama
- die Stimmung (Tonhöhe)
- die Transponierung/Oktavlage

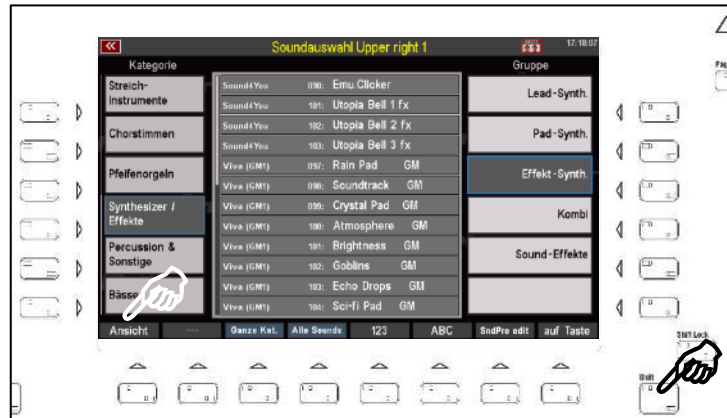
Soundauswahl

Die Anwahl von Sounds oder Klängen haben Sie bereits im Kapitel „Erstes Spielen“ kennengelernt:

- Tippen Sie 1x auf das **Part**-Feld, dem Sie einen neuen Klang zuweisen möchten. Damit ist der entsprechende Part angewählt.
- Tippen Sie ein zweites Mal darauf, um zur Soundauswahl zu gelangen:



- Wählen Sie hier, ggf. durch Umschalten der Kategorien und Gruppen den gewünschten Klang aus. Für die Listendarstellung gibt es zwei unterschiedliche Modi:
- Über den Taster **[Shift]** (gedrückt halten) und **[F1]** **Ansicht** können Sie zwischen beiden Darstellungsvarianten umschalten:



In dieser Ansicht stehen die Einzelsounds im Mittelpunkt.

Die Gruppen der aktuellen Kategorie können Sie über die **F-Taster** unten anwählen.

Die Soundkategorien wählen Sie über die 12 Soundtaster der Gruppe **SOUND SELECT** rechts auf dem Bedienfeld.



Anwahl der Gruppen

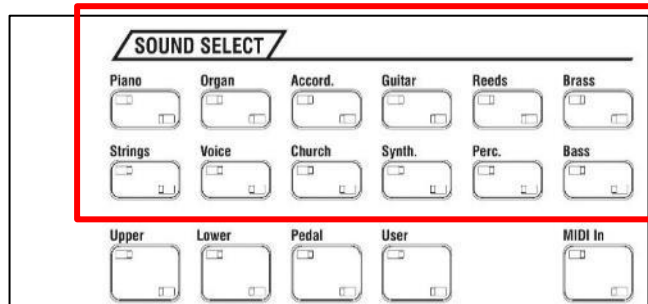
Mit den Cursortasten **<=** bzw. **=>** können Sie schnell seitenweise durch die Liste schalten, bzw. mit dem Datenrad schnell durch die Einzelsounds scrollen.

- Tippen Sie auf den gewünschten Sound, um ihn anzuwählen.
- Je nach Ansichtsmodus kehrt das Display nach der Auswahl eines Klanges direkt zum Part-Editor zurück, oder Sie gelangen über den Taster **[ESC]** dorthin zurück.

Die Soundtaster belegen

Sie können auch die Soundtaster auf dem rechten Bedienfeld betätigen, um einen der dort zugeordneten Klänge bzw. die entsprechende Soundkategorie zu wählen.

Dabei wird der Sound, der dem jeweiligen Soundtaster zugeordnet ist, direkt angewählt.

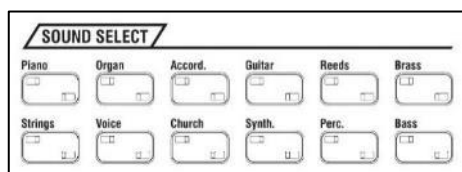
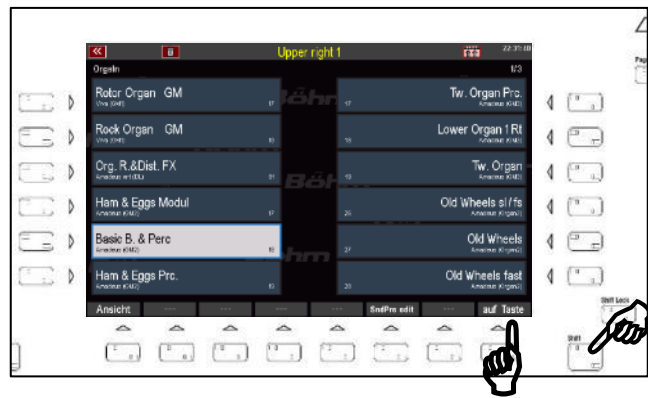


Die Belegung der Soundtaster können Sie nach eigenen Wünschen ändern:

- Wählen Sie im Display den Sound aus, den Sie einem Soundtaster zuordnen möchten:



- Wenn Sie den Sound ausgewählt haben, drücken Sie den **[Shift]**-Taster und gleichzeitig den Taster **[F8]** auf Taste unter dem Display.
- Nun drücken Sie den Soundtaster, dem Sie den angewählten Klang zuordnen möchten.



- Damit ist der im Display angewählte Sound dem aktiven Soundtaster zugeordnet. Künftig wählt der Soundtaster diesen Sound direkt an, wenn er betätigt wird.

Wenn Sie möchten, können Sie jetzt noch weitere Soundtaster in der gleichen Art und Weise mit ihren Soundfavoriten belegen. Ansonsten kehren wir jetzt zum Part-Editor zurück:



Hier gibt es nämlich noch eine weitere Art der Klangu Auswahl, die Sie verwenden können, um die Sounds nach Bänken sortiert zu durchsuchen.

- Tippen Sie auf das Sound-Feld oben in der Mitte des Displays.
- Sie sehen hier neben dem Sound-Namen des aktuell gewählten Parts auch die Bank- und die Programmnummer innerhalb der Bank eingeblendet.



- Um die Sounds innerhalb der aktuellen Bank zu durchsuchen, drehen Sie das **Datenrad** nach links bzw. rechts. Sie sehen, wie die Soundnummern der aktuellen Bank durchfahren werden.
- Sie können auch die Soundbänke wechseln. Halten Sie dazu den **[Shift]** Taster gedrückt, während Sie das **Datenrad** drehen. Jetzt wechseln die Banknummern, die Programmnummer dagegen wird nicht verändert.

Partparameter einstellen

Die wichtigsten Spielparameter für die Parts können Sie über die Regler in der Mitte des Displays einstellen. Das sind die *Lautstärke*, die Intensitäten für *Hall* und *Chorus*, die Position des Parts im Stereo-*Panorama*, die *Feinstimmung* der Tonhöhe und die *Transponierung* bzw. Oktavlage, in der dieser Part spielen soll.

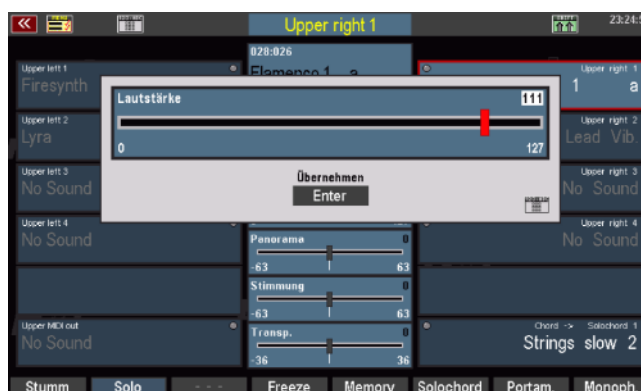
Je nach Parameter haben Sie verschiedene Einstellmöglichkeiten. Für alle Parameter gilt:

- Tippen Sie auf den entsprechenden **Regler** im Display, er wird rot und damit aktiviert.
- Drehen Sie jetzt am **Datenrad**, um den Wert des Reglers auf- bzw. absteigend zu verändern. Der Regler folgt ihrer Bewegung am **Datenrad**.



Alternativ können Sie die Einstellung auch direkt auf dem Display vornehmen:

- Tippen Sie ein weiteres Mal auf den angewählten Regler. Dieser wird jetzt vergrößert im Display eingeblendet. Hier können Sie nun den Regler durch Streichen mit dem Finger nach links bzw. rechts auf den gewünschten Wert einstellen.
- Bestätigen Sie die Einstellung, indem Sie auf das Feld **Enter** tippen bzw. den **[Enter]** Taster drücken. Die Einstellung wird übernommen und der große Regler wieder ausgeblendet.

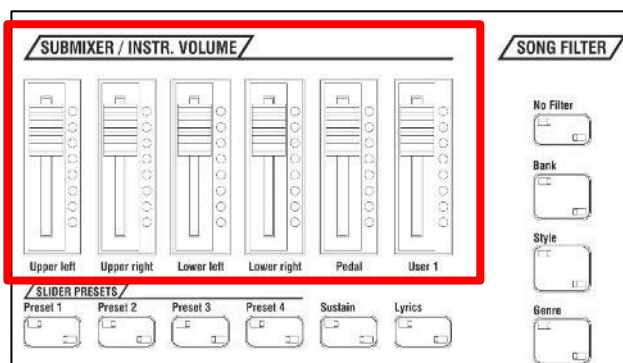


Part-Lautstärken einstellen

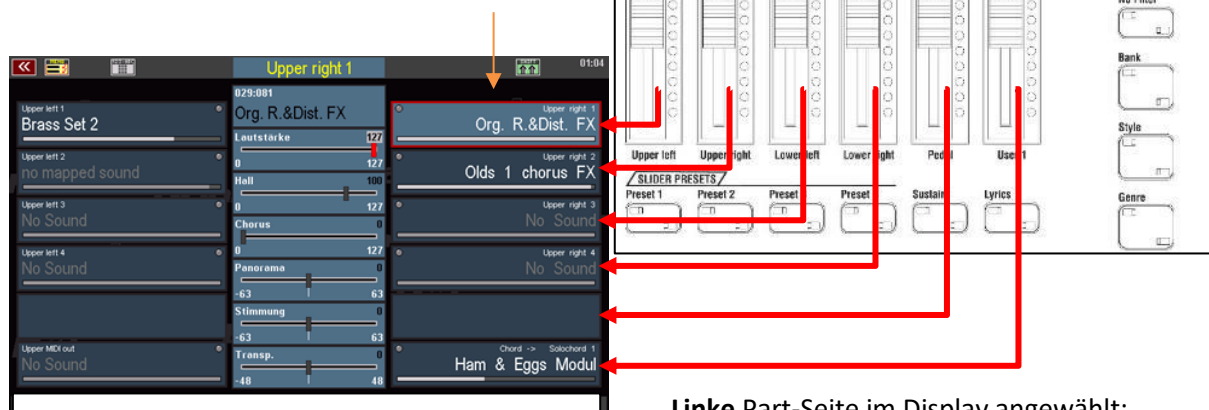
Sie können die Lautstärke für den im Display angewählten Part wie beschrieben direkt über den Display-Regler bzw. das Datenrad einstellen. Alternativ ist bei aufgerufenem Part-Editor aber auch eine Einstellung der Part-Lautstärken über die 6 Lautstärke-Schieberegler der Gruppe **[SUBMIXER / INSTR. VOLUME]** links auf dem Bedienfeld möglich:

Im Grundbildschirm verhalten sich diese Regler – wie wir bereits im Kapitel „Erstes Spiel“ erfahren haben – als Summenregler (SUBMIXER) für die rechten und linken Manualbereiche, bzw. das Pedal (entsprechend dem Bedienfeldaufdruck unter den Reglern).

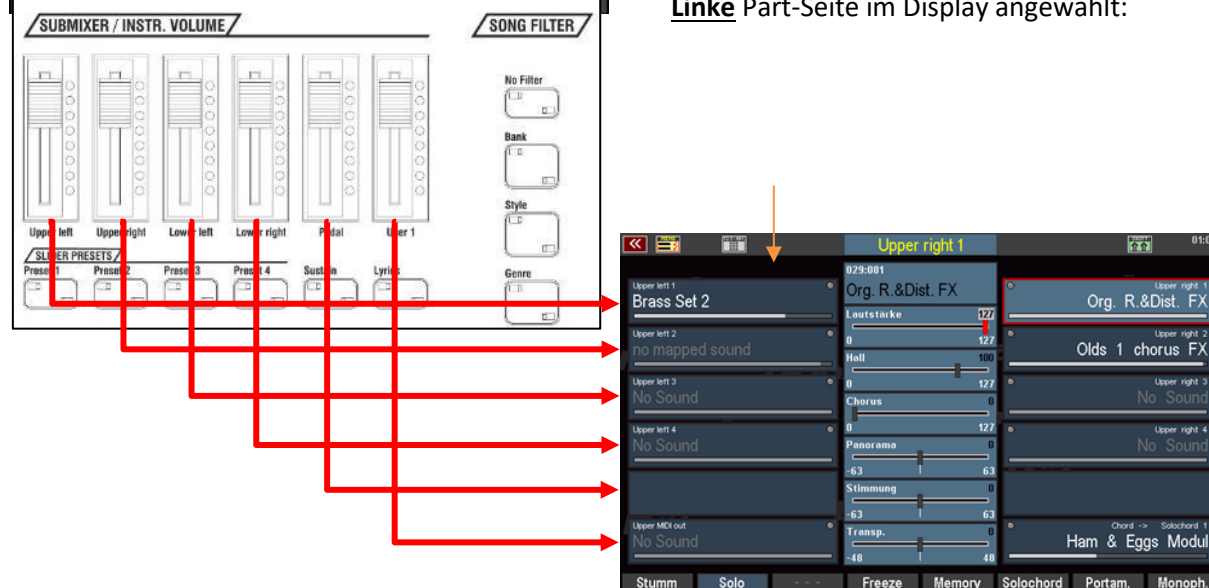
Ist dagegen der Part-Editor im Display aufgerufen, sind diese Regler direkt den bis zu 6 Parts auf der gerade gewählten Display-Seite (links/rechts) zugewiesen. Somit können die Lautstärken aller vorhandenen Parts bei aufgerufenem Part-Editor über diese Schieberegler direkt eingestellt werden. Es gilt die folgende Zuordnung:



Rechte Part-Seite im Display angewählt:



Linke Part-Seite im Display angewählt:



Hall

Mit diesem Regler können Sie die Hall-Intensität für den Part bestimmen.

Die Einstellung erfolgt wie beschrieben direkt über den Display-Regler bzw. das Datenrad.

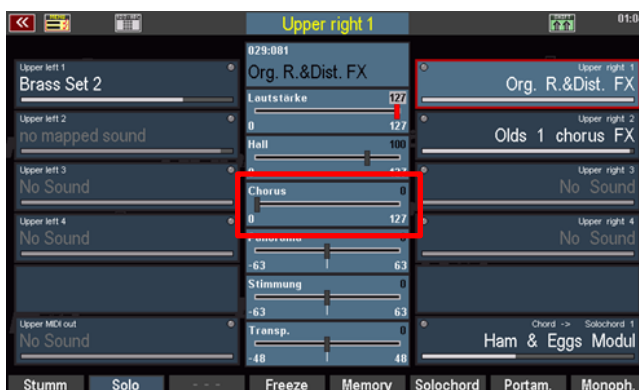


Chorus

Dieser Regler bestimmt die Intensität, mit der dieser Part durch den Chorus-Effekt-DSP des Crystal Mixers (digitaler Vorverstärker der SEMPRA) beeinflusst wird.

Die Einstellung erfolgt wie beschrieben direkt über den Display-Regler bzw. das Datenrad.

Mehr zum Chorus-DSP folgt im Kapitel „**Mixer / Effekt-DSP**“.



Panorama

Mit diesem Regler bestimmen Sie die Position des Parts innerhalb der Stereobasis zwischen dem rechten und linken Kanal. Auf diese Weise können Sie den Klang ihrer Registrierung breiter machen, indem Sie bestimmte Parts mehr von links und andere mehr von rechts erklingen lassen.

Einstellungen nach links vom Mittelpunkt verschieben den Klang in der Stereobasis nach links, Einstellungen nach rechts vom Mittelpunkt lassen den Klang entsprechend stärker von rechts erklingen.

Die Einstellung erfolgt wie beschrieben direkt über den Display-Regler bzw. das Datenrad.



Stimmung

Hier können Sie die Tonhöhe des Parts um +/- 1 Halbton verstimmen. Somit können Sie Schwebungseffekte oder auch extreme Verstimmungen zwischen zwei Klängen erzeugen. Aus zwei Klavieren wird somit der berühmte „Schräge Otto“. Oder Sie verstimmen zwei Akkordeon-Klänge leicht gegeneinander, um einen volleren Sound zu erzielen.

Einstellungen nach links vom Mittelpunkt (neutrale Stimmung) senken die Stimmung des Klangs ab, Einstellungen nach rechts hin erhöhen die Stimmung.

Die Einstellung erfolgt wie beschrieben direkt über den Display-Regler bzw. das Datenrad.



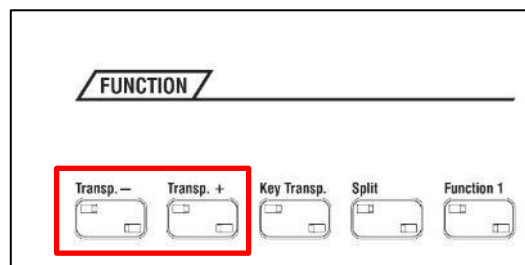
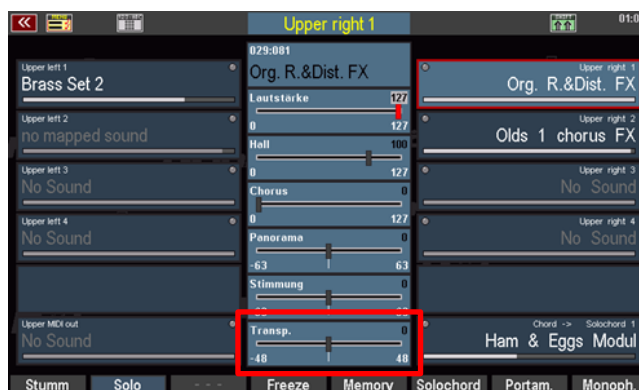
Transp. (Transponierung)

Hier können Sie den Part entweder in Halbtonschritten oder – sicher die häufigere Anwendung – in Oktavschritten auf- bzw. abwärts transponieren.

Die Transponierung in Halbtonschritten können Sie direkt über den Displayregler bzw. das Datenrad vornehmen.

Um die Transponierung in Oktavschritten auf- bzw. abwärts zu verändern, verwenden Sie die Taster **[Transp. –]** bzw. **[Transp. +]** auf dem Bedienfeld.

Mit jedem Betätigen eines der beiden Taster wird die Oktavlage des Parts um eine Oktave auf- bzw. abwärts verändert.



Viele weitere interessante Spieleinstellungen für die Parts können Sie über die **[F-Taster]** am unteren Displayrand vornehmen. Für diese Taster gibt es auch hier zwei Belegungsebenen, die mit den Tastern **[Shift]** bzw. **[Shift Lock]** umgeschaltet werden können.

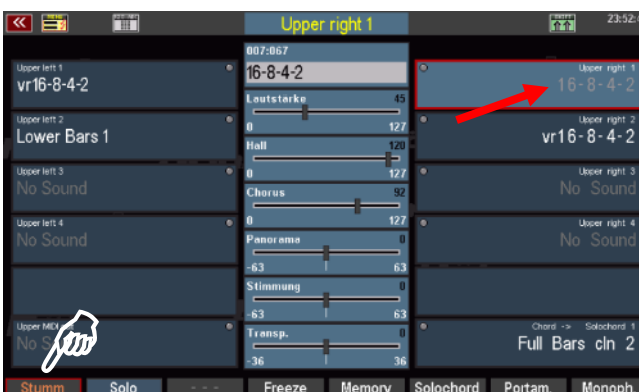
Hier finden Sie auf der 1. Ebene folgende Funktionen:



Stumm

Hier können Sie den angewählten Part stumm (aus-) bzw. wieder aktiv (ein-) schalten. Der Taster wird im Display rot dargestellt, wenn die Stummschaltung aktiviert ist.

Stummgeschaltete Parts erkennen Sie an der grauen Darstellung des Soundnamens.



Solo

Mit dieser Funktion schalten Sie den aktuell angewählten Part auf **Solo**, d. h. es erklingt, solange die Funktion aktiviert ist, nur noch dieser eine Part.

Alle anderen Parts, aber auch die ggf. laufende Begleitung sind stumm und somit nicht mehr zu hören.



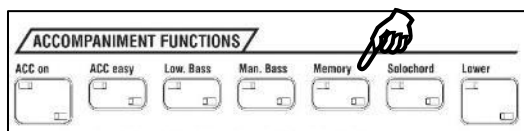
Diese Funktion ist hilfreich, um z.B. Einstellungen eines einzelnen Parts innerhalb einer Gesamtregistrierung gezielt zu kontrollieren, einen anderen Klang für den Part auszuwählen, usw.

Bei aktivierter Solo-Funktion blinkt das **[F]**-Tasterfeld im **Part-Editor** gelb.

Wenn Sie den Part-Editor verlassen und zum Grundbildschirm zurückkehren, wird die Solo-Funktion aufgehoben, es erklingen wieder alle aktiven Parts und auch die ggf. laufende Begleitung.

Memory

Wenn Sie die **Memory**-Funktion für einen Part aktivieren und der Taster **[Memory]** links auf dem Bedienfeld eingeschaltet ist, so werden die Töne gehalten, auch wenn Sie die Hand von der Tastatur nehmen.



Mit dieser Funktion können Sie z.B. einen Klangteppich erzeugen, der „liegenbleibt“, auch wenn Sie die Hand von der Klaviatur nehmen, oder aber erreichen, dass abklingende Sounds wie Klavier oder Gitarre über die volle Länge abklingen, auch wenn Sie die Tasten nur kurz anspielen.

Freeze

Diese Funktion ist auch eine Memory-Funktion, allerdings über eine Fußtaster-Funktion steuerbar. Wenn die Funktion **Freeze** einem Fußtaster zugeordnet ist (siehe Kapitel „Taster- und Reglerbelegungen“ ab Seite 209) und dieser betätigt wird, so

- werden Töne der auf Freeze geschalteten Parts, die bereits klingen, wenn der Fußtaster betätigt wird, „eingefroren“ (engl. „freeze“), solange der Fußtaster gedrückt gehalten wird (die übrigen, nicht auf **Freeze** geschalteten Parts spielen normal),
- sind Töne auf den auf **Freeze** geschalteten Parts, die während des noch gehaltenen Fußtasters gespielt werden, stumm und nicht zu hören.



Freeze ist also im Grunde eine Memory-Funktion, die per Fußtaster temporär gezielt aktiviert werden kann. Interessant ist hierbei auch die zweite Möglichkeit, einzelne Töne auf den auf **Freeze** geschalteten Parts gezielt durch Aktivieren des Fußtasters auszublenden. Es sind dann nur die Parts zu hören, für die **Freeze** nicht aktiviert ist.

Solochord

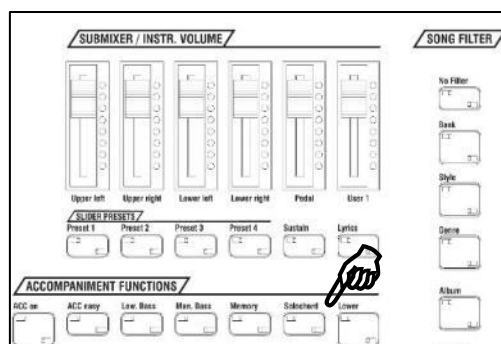
Die Funktion **Solochord** bzw. auch den erweiterten Multi-Solochord, der es Ihnen erlaubt, jeden Part auf jeder Tastatur der SEMPRA zu einem Solochord-Part zu machen, haben Sie bereits auf den Seiten 87ff. dieses Handbuches kennengelernt.

Mit dieser **[F]**-Tasterfunktion schalten Sie den aktuell gewählten Part auf **Solochord**-Modus.



Der Part spielt dann nicht mehr als „normaler“ Klaviaturpart, sondern übernimmt die Solochord-Funktion.

Er ist nur dann zu hören, wenn die Solochord-Funktion mit dem Taster **[Solochord]** links auf dem Bedienfeld eingeschaltet und ein Akkord auf dem Untermanual links (bzw. auf dem über das Menü eingestellten Solochord-Steuerpart) gegriffen wird.



Portamento

Ist die Funktion aktiviert, „gleitet“ die Tonhöhe beim Spielen von einer Taste zu anderen. Somit können Sie die Spielweise etwa einer Geige nachahmen, bei der der Bogen von einem zum nächsten Ton gleitet.

Erreicht wird der Effekt dadurch, dass der neue Ton mit der Tonhöhe des vorherigen angeschlagen wird und dann auf seine eigene Tonhöhe gezogen wird.



In den weiteren **Part-Optionen**, die wir im Folgenden noch kennenlernen werden, können Sie die Zeit bzw. Geschwindigkeit bestimmen, mit der der Übergang von einem zum nächsten Ton erfolgen soll.

Wird **Portamento** zusammen mit der Funktion **Monophon** aktiviert, wirkt die Portamento-Funktion nur bei Legato-Spielweise.

Monophon

Üblicherweise spielen die Manual- und auch Pedal-Parts der SEMPRA polyphon, erlauben also mehrstimmiges Spiel. Mit dieser Funktion kann ein Part dagegen auf **monophone**, also einstimmige Spielweise umgeschaltet werden. Somit können Sie z.B. ein Soloinstrument einstimmig spielen, während sie gleichzeitig „dahinter“ mit der gleichen Hand einen vollen Streichersatz spielen.



In den **Part-Optionen**, auf die wir weiter unten noch eingehen werden, können Sie zudem festlegen, ob bei mehrstimmigem Spiel die monophone Stimme auf der obersten oder untersten gespielten Taste erklingen soll. Außerdem kann festgelegt werden, ob bei Legatospiel bei jeder Taste ein neuer Ton angeschlagen werden soll oder erst, wenn alle Tasten losgelassen wurden.

Weitere interessante Spieleinstellungen für die Parts finden wir auf der zweiten Belegungsebene der **[F]-Taster**, auf die mit den Tasten **[Shift]** (temporär, solange der Taster gedrückt wird) bzw. **[Shift Lock]** (dauerhaft, bis der Taster wieder abgeschaltet wird) umgeschaltet werden können.



Die **[F]-Taster**-Funktionen dieser Ebene:

Anschlagdynamik

Hier können Sie die Dynamikkurve und damit die Reaktion des Parts auf die Anschlagdynamik vielfältig beeinflussen.

Wenn Sie den Taster **[Dynamik]** betätigen wird eine Box mit den Dynamikeinstellungen für den aktuellen Part eingeblendet:

Das Bild rechts zeigt die „neutrale“ Einstellung aller Parameter: Die Dynamik steigt linear mit der Anschlagstärke an.

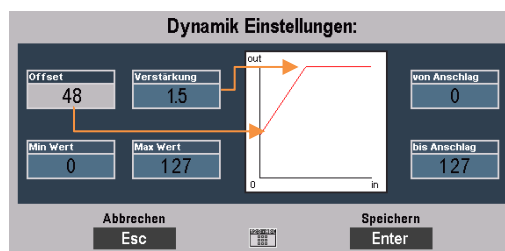


Ihre vorgenommenen Einstellungen können Sie jeweils mit Tippen auf **[Enter]** bestätigen oder über **[ESC]** verwerfen. Schauen wir uns an, was Sie hier alles einstellen können:

Mit den Parametern links von der Kurvengrafik können Sie den Verlauf der Dynamikkurve mit den entsprechenden Veränderungen des Dynamikverhaltens beim Spielen für den Part verändern:

Offset: bestimmt den *vertikalen* Startpunkt und verschiebt so die Dynamikkurve und damit den Dynamikbereich, den die Kurve umfasst nach oben bzw. unten.

Verstärkung dient dazu, die Dynamikkurve steiler/flacher und damit die Dynamikzunahme bzw. deren -Abschwächung um einen bestimmten Faktor zu verstärken, und das wahlweise in positiver (Werte > 0) oder auch negativer (Werte < 0) Richtung.

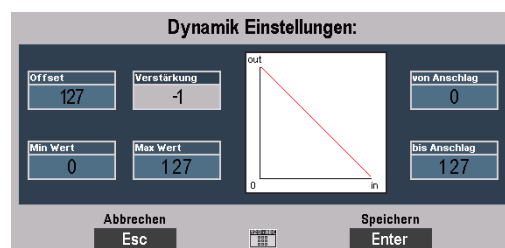


Die Eingabe erfolgt hier in Faktorwerten, die eine entsprechende positive/negative Verstärkung bezogen auf die lineare Kurve bedingen.

Bei *steilerer* Kurve erreichen Sie bereits mit weniger starkem Tastenanschlag größere Dynamikänderungen in die eine oder andere Richtung, bei einer *flacher* eingestellten Kurve müssen Sie dagegen im Verhältnis stärker anschlagen, um größere Dynamikänderungen zu erreichen.

Tipp: Negative Anschlagdynamik

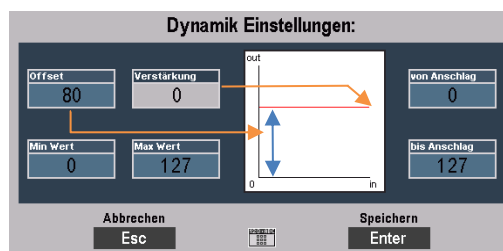
Wenn Sie hohe Offset-Werte in Verbindung mit negativen Verstärkungs-Faktoren einstellen, können Sie eine *abwärts* verlaufende Dynamikkurve erreichen: Das Dynamikverhalten wird also umgekehrt, ein stärkerer Tastenanschlag bedingt geringere Dynamikwerte.



Wofür? Sie können diese interessante Funktion z.B. nutzen, um allein über die Anschlagstärke zwischen zwei Parts/Klängen umzublenzen. Stellen Sie für den einen Part eine positive und für den anderen Part eine negative Dynamikkurve ein. Wenn Sie jetzt mit wechselnder Anschlagstärke spielen, wird mal der eine und mal der andere Klang hervorgehoben.

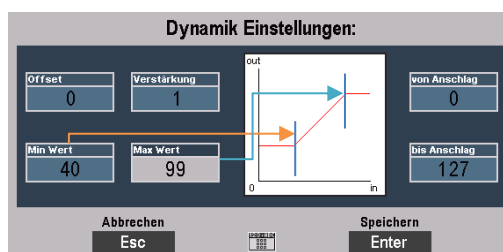
Tipp: Anschlagdynamik im Part abschalten

Sie möchten für einen oder mehrere Parts innerhalb Ihrer Registrierung die Anschlagdynamik komplett „abschalten“? Bitter sehr: Sie können über die Parameter **Offset** und **Verstärkung** erreichen, dass der Part überhaupt nicht mehr auf die Anschlagdynamik reagiert, sondern vielmehr mit einem festen Dynamikwert spielt. Dieser entspricht der Einstellung unter **Offset**. Gleichzeitig muss Faktor für die **Verstärkung** auf „0“ (keine Verstärkung) eingestellt werden.



Min(imaler) Wert: Dieser Parameter legt den horizontalen Startpunkt der Kurve und damit die minimale Anschlagstärke fest, die immer erreicht wird, auch wenn die Tasten nur ganz schwach angeschlagen werden.

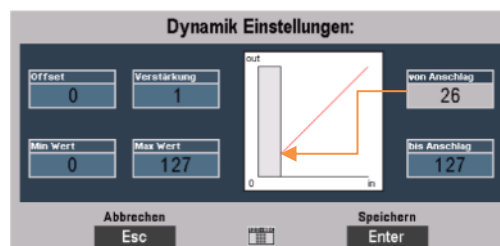
Max(imaler) Wert: Hiermit wird die – auch bei stärkstem Tastenanschlag – maximal erreichbare Anschlagstärke festgelegt. Wenn Sie stärker anschlagen, als es dem hier eingestellten Wert entspricht, werden Sie keine Dynamikveränderung mehr erreichen.



Dynamik Split

Sie können über die beiden Dynamik-Parameter **von Anschlag** bzw. **bis Anschlag** ein sog. *Dynamik-Fenster* einstellen, also den Anschlagbereich festlegen, in dem der Part überhaupt spielt:

Wenn Sie mit einer schwächeren Anschlagstärke spielen, als unter **von Anschlag** eingestellt, ist der Part nicht zu hören, ebenso wenig, wenn Sie stärker anschlagen, als unter **bis Anschlag** eingestellt.



Die Dynamikbereiche, in denen der Part nicht reagiert, werden in der Dynamikkurve im Display durch graue Abdeckungen gekennzeichnet.

Wofür? Während die Dynamikkurven das kontinuierliche Verändern der Betonung unterschiedlicher Parts über die Anschlagdynamik erlauben, ermöglichen die Dynamik-Splits einen „harten“ Wechsel zwischen Parts über die Anschlagstärke.



Stellen Sie z.B. in einem Part unter **bis Anschlag** einen Wert von „100“ ein, im anderen Part unter **von Anschlag** den Wert 101: Wenn Sie jetzt mit unterschiedlicher Dynamik spielen, werden Sie hören, dass zwischen beiden Parts gewechselt wird, wenn sie die eingestellten Grenzwerte mit ihrem Spiel erreichen. Wenn Sie eine Anschlagstärke bis „100“ spielen, hören Sie nur den einen Part, spielen Sie dagegen mit stärkerem Anschlag als „100“, hören Sie nur den anderen Part.

Sie können auch den Part mit Ihrem Hauptinstrument auf das komplette Dynamik-Fenster“ 0...127“ einstellen und bei weiteren Parts die Werte für **von Anschlag** aufsteigend z.B. in 20er- oder 30er Schritten abstufen: Sie können dann diese Klänge allein über die Anschlagdynamik zu ihrem Hauptinstrument hinzufügen, die Registrierung also allein über die Dynamik erweitern. Zu den Streichern kommen so durch stärker werdenden Tastenanschlag z.B. ein Chor, dann noch Bläser und schließlich die Pauken für den großen Schlussakkord hinzu, ohne dass Sie die Hand zum Presetwechsel von der Tastatur nehmen müssten.

Key Zones – Splitzonen für Parts festlegen

Im Kapitel „Erstes Spiel“ (ab Seite 39) haben Sie bereits kennengelernt, wie Sie über den Taster **[Split]** rechts auf dem Bedienfeld Ihrer SEMPRA für die Tastaturen eine Manualteilung eingeben, die Manuale also „splitten“ (engl. teilen) können. Damit haben wir die Manuale zunächst in zwei Bereiche mit gleicher Zahl an Parts für den linken und rechten Bereich geteilt.

Mit der **Key Zone** Funktion hier im **Part-Editor** können Sie die Splitverteilung auf den Tastaturen nun noch weitaus differenzierter gestalten: Denn für jeden einzelnen Part auf jedem Manual – und auch im Pedal (!) – können Sie einen individuellen Tastenbereich (die sog. **Key Zone**) festlegen, auf der dieser Part dann spielt. Die einzelnen Key Zones können Sie dabei völlig frei verteilen, sie können sich überlappen oder nebeneinander liegen, ganz wie Sie es gerade für Ihre Registrierung benötigen.

Die Key Zone Funktion erreichen Sie ebenfalls auf der **Shift-Ebene** der **[F]-Taster** im **Part-Editor**. Wenn Sie diese Ebene über **[Shift]** bzw. **[Shift Lock]** aktivieren, sehen Sie in den einzelnen Parts auch bereits die aktuellen Tastatur-Zonen (**Key Zones**) durch symbolisierte Klaviaturen angezeigt:



Die aktiven **Key Zones** sind dabei schwarz-weiß dargestellt, die inaktiven Tastenbereiche grau. So erkennen Sie auf einen Blick, auf welchen Tastaturbereichen die Parts gerade spielen.



Key Zone festlegen:

- Wählen Sie den Part im Display an, für den Sie eine **Key Zone** festlegen möchten.
- Betätigen Sie den **[F2]-Taster Key Zone**. Das Display fordert Sie auf, die erste Taste der neu festzulegenden Key Zone einzugeben. Gemeint ist hiermit die Taste, die Key Zone nach links begrenzen soll.
- Drücken Sie die gewünschte Taste auf der entsprechenden Klaviatur:



Für *Obermanual*-Parts auf dem *Obermanual*, für *Untermanual*-Parts auf dem *Untermanual*, für *Solomanual*-Parts (S60) auf dem *Solomanual* und für *Pedal*-Parts auf dem *Pedal*.

- Jetzt werden Sie aufgefordert, die **letzte** Taste der **Key Zone** einzugeben. Gemeint ist die Taste, die die **Key Zone** nach rechts begrenzen soll.
- Drücken Sie die gewünschte Taste auf der entsprechenden Tastatur.



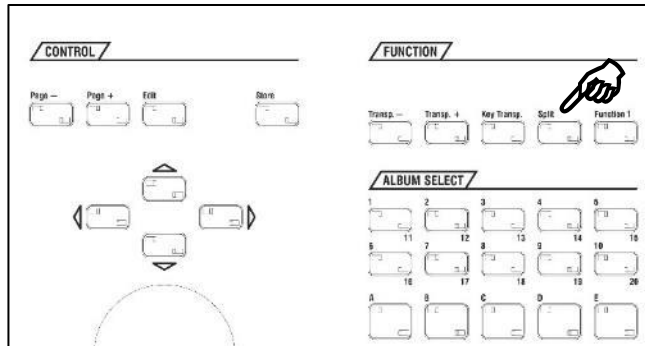
Damit ist die Key Zone festgelegt. Sie können den von Ihnen definierten Bereich am Tastatursymbol des entsprechenden Parts – hier an einem Beispiel gezeigt – ablesen:



Key Zones und Manualteilungen – Besonderheiten

Wir hatten im vorhergehenden Kapitel bereits die Manualteilungen über den Taster **[Split]** behandelt (siehe Seite 96 ff.). Dort haben wir auch schon einige Besonderheiten im Zusammenhang mit Manual-Splits, insbesondere dem Untermanual-Splitpunkt kennengelernt.

Diese haben auch Auswirkungen auf die **Key Zones** der Parts. Folgende Punkte müssen im Zusammenhang mit den Manual-Splits beachtet werden:



Wir erinnern uns: Über den Taster **[Split]** können das Ober- und das Untermanual global gesplittet werden, dabei „wandern“ die **Right-Parts** zunächst auf den rechten und die **Left-Parts** zunächst einmal auf den linken Manualbereich.

- Im **Obermanual** können Sie die **Key Zones** unabhängig von einer ggf. zuvor eingestellten Manualteilung festlegen, d.h. die individuellen **Key Zones** der Parts können den zuvor definierten globalen Splitpunkt für diese Parts aufheben.
- Wird dagegen ein globaler Splitpunkt im Obermanual über den Taster **[Split]** eingegeben, obwohl zuvor schon individuelle **Key Zones** auf dem Manual festgelegt waren, so werden diese jetzt ggf. auf den neu eingegebenen globalen Splitpunkt begrenzt. Außerdem werden *Right-Parts* dem *rechten* und *Left-Parts* dem *linken* Splitbereich zugeordnet.
- Im Untermanual können individuelle Key Zones nicht über den globalen Splitpunkt hinaus definiert werden, sondern werden automatisch nach links (für Right-Parts) bzw. rechts (für Left-Parts) auf den Globalsplitpunkt begrenzt.
- Möchten Sie im Untermanual alle Parts individuell mit Key Zones belegen, so heben Sie zuvor den globalen Untermanual-Split auf, in dem Sie den Splitpunkt über die Taste **[Split]** auf die höchste Untermanualtaste festlegen.
- Für entsprechende Global Presets sollte in diesem Fall der globale Untermanual-Splitpunkt auf der höchsten Taste im Preset gespeichert werden (siehe Seite 142, Menü Globalpreset Optionen).

Part Optionen

Über den [F]-Taster **Optionen** gelangen Sie zu vielen weiteren interessanten Part-Funktionen:



Die Anzeige gliedert sich in zwei Bereiche:

Die Parameter in der linken und mittleren Spalte wirken auch bei Parts, die Klänge externer MIDI-Tonerzeuger (Cloud Studio, Expander, etc.) spielen.

Die Parameter der rechten Spalte „**nur intern**“ können dagegen nur auf Parts verwendet werden, die Sounds der internen SEMPRA Tonerzeugung spielen, denn diese Funktionen werden direkt in der Tonerzeugung generiert!

Achtung: Die Parameter im Bereich **Sound-Controller (Modulation)** sowie **Schweller-Anteil** und **Distanz** sind nur aktiv, wenn die entsprechende Aktivierung „Soundcontroller“ (Art.-Nr. 41153) auf der SEMPRA installiert ist. Näheres dazu finden Sie in der Preisliste.

Sehen wir uns die verschiedenen Funktionen einmal an:

Allgemeine Parameter:

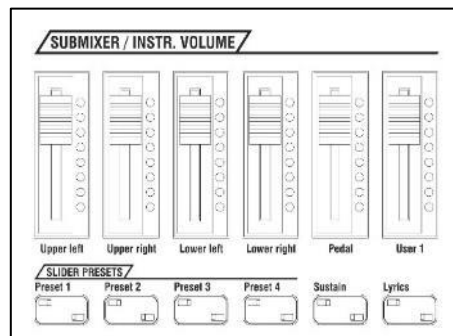
von Taste/bis Taste:

Sie haben im vorherigen Abschnitt kennengelernt, wie Sie eine Key Zone für einen Part direkt über die Tastatur eingeben können. Alternativ haben Sie hier die Möglichkeit, die Key Zone durch Eingabe der MIDI-Tastenummer 0...127 für die erste und letzte Taste festzulegen.

- Modus:** Der übliche Spielmodus für eine Key Zone ist **Filtern**: Der Part spielt nur auf dem definierten Tastenbereich der Zone (von Taste – bis Taste).
Alternativ können Sie hier den Modus **Repetieren** einstellen: In diesem Fall wird der als Key Zone definierte Tastenbereich über das gesamte Manual hin repetiert (wiederholt). Interessant z.B. für Chorstimmen: Definieren Sie einen größeren Tastenbereich als Key Zone, in dem der Chor auf jeden Fall noch natürlich und nicht zu hoch oder zu tief klingt (kein Sänger hat den Tonumfang ihrer SEMPRA!). Wenn Sie jetzt den Modus Repetieren einstellen, können Sie den Chor auf der gesamten Tastatur spielen, und er klingt immer ausgewogen und natürlich von der Tonhöhe her.
- Feste Note:** Sie können eine feste Note für den Part definieren, die dann auf allen Tasten der Klaviatur erklingt. Der Part spielt also auf allen Tasten die gleiche Tonhöhe. Interessant ist dieser Modus für bestimmte Effektsounds, die somit das gleiche Sample auf allen Tasten des Manuals den übrigen – normal spielenden – Parts überlagern.
- Pitch-Bereich:** Hier können Sie für jeden Part einen individuellen Regelbereich für das **Pitchrad** (Tonhöhenveränderung) zuweisen. Die Eingabe erfolgt in Halbtonschritten bis 12 (1 Oktave). Die Standard-Einstellung ist 2 (Halbtöne = 1 Ganztonschritt). Die Einstellung gilt sowohl für das Absenken der Tonhöhe (Pitchrad nach unten ziehen), als auch für das Anheben (Pitchrad nach oben drücken).
- Pitch:** Hier können Sie festlegen, ob der Part überhaupt auf das **Pitchrad** reagieren soll („ja“), oder nicht („nein“).
- Sustain:** Legen Sie hier fest, ob der Part auf den Sustain-Effekt (Fußschalter – „Pianopedal“) reagieren soll („ja“) oder nicht („nein“).
- Aftertouch:** Bei vielen Sounds können Sie durch nachträgliches stärkeres Drücken der Klaviaturtaste z.B. einen Vibrato-Effekt auslösen, der sog. **Aftertouch**. Hier legen Sie fest, ob der Part auf den **Aftertouch** ansprechen soll („ja“) oder nicht („nein“). Ob ein Effekt tatsächlich ausgelöst wird und welcher Effekt bzw. seine Intensität ist in den Soundparametern des jeweiligen Klanges festgelegt.
- Transponierung:** Bestimmt, ob der Part auf die Gesamttransponierung reagiert („Ja“) oder nicht („Nein“). In Stellung „Nein“ behält der Part seine aktuelle Tonhöhe, auch wenn die Orgel transponiert wird.

Submix Regler:

Üblicherweise sind die Parts der Manuale dem korrespondierenden Summen-Lautstärkeregler (**Submix-Regler**) links auf dem Bedienfeld zugeordnet. So regelt beispielsweise der Regler **[Upper right]** die Gesamt-Lautstärke aller **Upper right** Parts.



Sie können die Zuordnung eines Parts zu einem der möglichen Submix-Regler aber mit diesem Parameter auch selbst festlegen. Wenn Sie also z.B. einen Part aus der Gruppe **Upper right** mit über den Submix-Regler **Upper left** regeln möchten, stellen Sie hier den entsprechenden Regler ein.

Sie finden auch einige **User-Submix-Regler**, die Sie verwenden können, um bestimmte Parts auf einem eigenen, neuen Regler zusammenzufassen. Einen solchen **User-Regler** müssen Sie dann natürlich auch einem der Schieberegler, Handräder oder Schweller zuweisen, um ihn beim Spielen regeln zu können. Hierzu später mehr im Kapitel „Taster- und Reglerbelegungen“.

Manchmal kann es auch sinnvoll sein, dass ein Part von keinem der Submix-Regler beeinflusst wird. Für diesen Fall ist die Einstellung **Max.** (Maximum) vorgesehen. Ist **Max.** eingestellt, wird der Part nur noch durch seinen eigenen Part-Lautstärkeregler und natürlich auch den Gesamtlautstärkeregler der SEMPRA beeinflusst.

Portamento Zeit:

Die Portamento-Funktion im Part-Editor haben wir ebenfalls weiter oben bereits kennengelernt. Mit diesem Optionsparameter legen Sie fest, in welcher Geschwindigkeit (0...127) die Tonhöhe von einem zum anderen Ton gleitet.

Programmwechsel:

Dieser Parameter kann hilfreich sein auf Parts, die externe MIDI-Sounds spielen sollen. Hier können Sie festlegen, ob der Part auf eingehende Programm-Wechselbefehle (**Program Change**) zur Soundumschaltung reagieren soll oder nicht. Wenn Sie die Funktion abschalten (Pos. „nein“), werden über MIDI eingehende Soundwechsel von Part ignoriert.

Sound Controller (Aktivierung erforderlich)

Diese neue Funktion bezieht sich auf die Modulationsräder. Hier können Sie pro Part verschiedene Ziel-Controller (**Expression, Harmonic, Attack, Release...**) definieren, die dann mit dem Modulationsrad in Echtzeit gesteuert werden können.

Achtung: Bei den SEMPRA Modellen mit 2 Modulationsrädern erfolgt die Steuerung der **Obermanual-Parts** über das **Modulationsrad 1**, und die der **Untermanual-Parts** über das **Modulationsrad 2**.

Zum Verständnis: Die Funktion routet den Controller *Modulation* (der standardmäßig dem Modulationsrad zugeordnet ist) auf die entsprechenden Alternativ-Controller um. Sie können dieser Alternativ-Controller daher auch durch andere Regler (z.B. Schweller oder Schieberegler bzw. Zugriegel oder auch Aftertouch) steuern, wenn Sie diesen in den Regler-Presets (BMC-Menü 4 - 7) den Controller **Modulation** zuweisen! Ein entsprechend belegter Regler übernimmt dann die Funktion des Modulationsrades. Beachten Sie aber, dass auf demselben Part immer nur der gleiche Zielcontroller angesprochen werden kann, egal von welchem Regler die Modulation und damit die hier in den Part-Optionen eingestellten Ziel-Controller gesteuert werden!

Achtung! Der Wirkungsgrad der angesprochenen Zielcontroller (z.B. Harmonic = Klangfilter, oder Hüllkurvenparameter wie Attack, Release, bzw. LFO-Parameter wie Vibrato) hängt natürlich davon ab, ob und in welchem Maße der angesprochene Sound (bzw. Sounderzeuger bzw. MIDI-Sounds) auf den gesendeten Controller überhaupt reagiert und welcher Regelbereich dafür jeweils im Sound vorgesehen ist.

Min. Wert: Unterer Grenzwert (Mindest-Intensität des Controllers)

Max. Wert: Oberer Grenzwert (Maximale Intensität des Controllers)

Die interne Tonerzeugung der SEMPRA „kennt“ grundsätzlich alle hier angebotenen Controller, aber auch hier ist die Wirkung je nach gewähltem Sound bzw. dessen Soundparametern durchaus unterschiedlich. Ggf. können Sie hier natürlich – wenn vorhanden – mit dem SEMPRA Multi Sound Editor eingreifen und die entsprechenden Klangparameter so ändern, dass sich ein größerer Wirkungsbereich für diese Controller ergibt.

Interne Funktionen:**Mono Taste:**

Dieser Options-Parameter bezieht sich auf den Monophon-Modus, den wir ja schon weiter oben kennengelernt haben. Er wird über den **[F8]**-Taster aktiviert. Mit der Funktion **Mono Taste** hier in den Part-Optionen können Sie festlegen, ob der Part bei aktiviertem Monophon-Modus auf der **höchsten**, der **tiefsten**, oder auf der **zuletzt** gespielten Taste erklingt.

Achtung: Die Funktion ist nur im Part Upper rechts 1 einstellbar und gilt für alle Parts, die auf monophone Spielweise geschaltet sind!

Mono Retrigger:

Mit dieser Funktion können Sie festlegen, ob (je nach unter Mono Taste eingestelltem Monophon-Modus) bestimmen, ob nach dem Loslassen der zuletzt gespielten Monophon-Note die vorhergehende Note, also die *nächst niedrigere*, die *nächst höhere* oder die *vorletzte* Taste wieder neu gespielt wird oder nicht.

Achtung: Die Funktion ist nur im Part Upper rechts 1 einstellbar und gilt für alle Parts, die auf monophone Spielweise geschaltet sind!

Tipp: Schalten Sie einfach einmal einen Part auf **Monophon**-Modus und probieren Sie die verschiedenen Optionen für **Mono Taste** und **Mono Retrigger** aus, so lernen Sie die verschiedenen Wirkungsweisen am besten kennen.

Hawaii Effekt:

Der Hawaii-Effekt kann im Menü **Taster Presets** (siehe Kapitel „Taster- und Reglerbelegungen“) einem Fußtaster zugeordnet werden und löst bei Benutzung dieses Fußtasters ein Absenken (oder Ansteigen) der Tonhöhe mit anschließendem Zurückgleiten zur Normalstimmung aus. Der Effekt erinnert an das Ziehen einer Saite bei einer Hawaii-Gitarre und hat hierher seinen Namen.

Der Effekt wirkt nur auf solche Parts, in deren Options-Einstellungen hier eine entsprechende Tonabweichung (in positiven bzw. negativen 1/4-Tonschritten) eingestellt wird.

Hawaii-Zeit:

Sie haben hier die Möglichkeit, die Zeit (in Milli-Sekunden bzw. Sekunden) zu bestimmen, die der Ton bei Benutzung des Hawaii-Effektes benötigt, um zu seiner Ausgangstonhöhe zurückzukehren.

Wenn Sie die Einstellung „**Tempo**“ wählen, erfolgt das Zurückgleiten der Tonhöhe synchron zum aktuellen Begleitungs-Tempo.

Schweller-Anteil (Aktivierung erforderlich)

Eine interessante neue Part-Funktion für die internen Klänge der SEMPRA ist die Möglichkeit, einen individuellen Schweller-Anteil für jeden Part einstellen zu können. Der Parameter legt also fest, wie stark der Part überhaupt auf den Fußschweller reagiert und in welcher Richtung die Schwellerbewegung wirken soll.

Somit sind sehr wirkungsvolle Effekte möglich, etwa das Hinzublenden von Klängen über den Schweller zu einem Sound, der eine fixe Lautstärke verwendet und nicht vom Schweller beeinflusst wird.

Oder blenden Sie effektiv mit dem Fußschweller zwischen verschiedenen Sounds um, indem Sie für bestimmte Parts negative Werte für den Schweller-Anteil einstellen und für andere positive Werte. Bei negativem Wert reagiert der Part genau umgekehrt auf den Schweller: Bei zurückgenommenem Schweller wird der Klang lauter, beim „Durchtreten“ des Schwellers dagegen leiser.

Die Einstellungen:

- | | |
|----------------------------|--|
| 100 (Standard): | Der Part reagiert maximal auf den Schweller |
| 0: | Der Part reagiert nicht auf den Schweller, sondern spielt fest mit seiner eingestellten Lautstärke. |
| -100: | Der Part reagiert maximal und mit umgekehrter Wirkung auf den Schweller: Bei unterem Anschlag des Schwellers erreicht der Klang seine maximale Lautstärke. |
| Alle Zwischenwerte: | Der Sound reagiert anteilig in positiver oder negativer Richtung auf den Schweller |

Distanz:

Ebenfalls ein sehr interessanter Parameter, mit dem Sie Ihre Registrierungen noch plastischer und raumfüllender gestalten können.

Interessant ist der Parameter vor allem bei Sakralorgel- oder auch bei großen Orchesterregistrierungen.

Die Idee: Stelle Sie sich eine große Pfeifenorgel mit mehreren Pfeifenwerken oder auch ein großes Sinfonie-Orchester vor: Die einzelnen „Klangerzeuger“, also die Pfeifenwerke oder auch die einzelnen Instrumenten-gruppen wie Streicher, Bläser usw. sitzen hier räumlich getrennt an unterschiedlichen Positionen:

Das Brustwerk ist weiter vorn, das Schwellwerk steht weiter hinten auf der Orgelempore, die Violinen sitzen links vorn im Orchester, die Celli rechts weiter hinten.

Der Parameter **Distanz** erlaubt die Verschiebung des Direktanteils des Klanges zum Effekt- bzw. Hallanteil. Während der normale Hallparameter in den Parts einfach nur den Hall in entsprechender Menge zumischt, reduziert der Parameter Distanz den Direktanteil des Klanges. Je höher Sie den **Distanz** Parameter dosieren, desto diffuser wird der Klang auf diesem Part. Es entsteht der akustische Eindruck, dass der Klang weiter hinten im Raum steht. Somit können Sie eine effektvolle Tiefenstaffelung in Ihrer Registrierung erreichen. Das Klangbild wird plastischer.

Noch interessanter wird es, wenn Sie **Distanz** mit verschiedenen Einstellungen des **Panorama**-Parameters verbinden: „Schieben“ und positionieren Sie so ihre Pfeifenwerke oder Ihre Orchestermusiker einfach beliebig auf der imaginären Bühne oder dem Orgelboden hin- und her und machen Sie den Klang somit noch realistischer und natürlicher.

Hiermit haben Sie alle Part-Optionen kennengelernt. Wenden wir uns nun noch den übrigen **[F]**-Tasterfunktionen der Shift-Ebene zu:

Part Setup:

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, können Sie verschiedene Einstellungen insb. zur MIDI-Konfiguration des Parts vornehmen. Diese Option ist daher auch ausschließlich auf den **MIDI-Out**-Parts der Manuale aktiv.



Auf den übrigen Parts sind die Funktionen deaktiviert, es können keine Einstellungen vorgenommen, wohl aber die werkseitigen Konfigurationen abgelesen werden.



MIDI-Einstellungen des Parts

Da die meisten der hier einstellbaren Parameter zu den MIDI-Einstellungen gehören, erscheint es sinnvoll, im separaten Kapitel „MIDI“ darauf einzugehen, damit die Zusammenhänge deutlicher werden.

Hier nur so viel: Die **MIDI-Out**-Parts der Manuale bzw. des Pedals der SEMPRA sind bereits ab Werk so vorkonfiguriert, dass Sie diese Parts direkt verwenden können, um Klänge eines über die MIDI Out 1 Buchse (DIN-Buchse an der Rückseite der SEMPRA) angeschlossenen MIDI-Instrumentes (Keyboard, PC oder Soundmodul) anzuschließen.



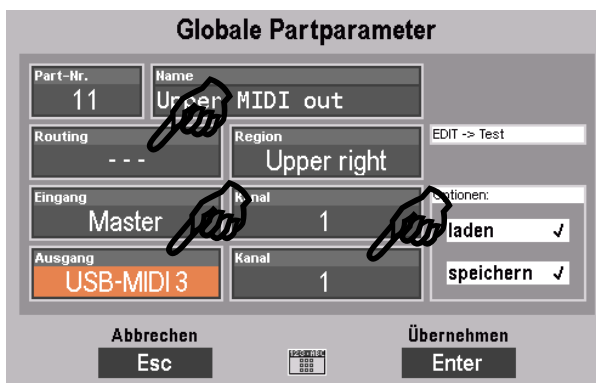
In den globalen Partparametern können Sie u.a. sehen:

- Welches **Routing** (vordefinierte Festlegungen des MIDI-Signalfloss) der Part verwendet
- davon abhängig: über welchen MIDI-Anschluss der Part seine Spieldaten sendet (Feld „**Ausgang**“), und auf welchem Sendekanal (Feld Ausgang „**Kanal**“, unabhängig vom Routing frei einstellbar) der Part die Daten ausgibt.



Der vom Part verwendete MIDI-Ausgang, und auch der Eingang („Master“ steht dabei z.B. für die internen Klaviaturen der SEMPRA) werden durch das eingestellte Routing bestimmt. Die Eingangs- und Ausgangskanäle können Sie auch selbst bestimmen. Sie sind aber ab Werk bereits sinnvoll voreingestellt.

- Um hier einen anderen MIDI-Ausgang einzustellen, den der Part verwenden soll, stellen Sie zunächst im Feld Routing den Wert „---“ ein.
- Hierdurch werden die voreingestellten Routings für den Part deaktiviert, Ein- und Ausgang sind jetzt frei für den Part einstellbar.
- Im Feld Ausgang können Sie nun einen beliebigen (nach intern oder extern gerichteten) MIDI-Ausgang einstellen. Eine Liste der möglichen internen und externen MIDI-Ausgänge finden Sie im Kapitel „**MIDI**“.
- Auch den Sendekanal (1...16) können Sie selbstverständlich einstellen. Achten Sie aber darauf, dass Sie für denselben MIDI-Ausgang die gleiche Kanalnummer nicht doppelt vergeben dürfen, wenn sie mehrere MIDI-Parts selbst konfigurieren.



Laden/Speichern im Globalpreset

In den globalen Part-Parametern können Sie festlegen, ob der betreffende Part in den Globalpresets, also den Kompletteinstellungen der SEMPRA gespeichert werden soll oder nicht. Wenn Sie also beispielsweise einem Part eine feste Konfiguration zuweisen möchten, die unabhängig vom Aufrufen irgendwelcher SONGS/Globalpresets immer beibehalten werden soll, haben Sie hier die Möglichkeit, den betreffenden Part komplett aus der Presetverwaltung herauszunehmen, oder auch nur das Speichern der Parteinstellungen in die Presets bzw. das Aufrufen der Parteinstellungen beim Preset-Aufruf zu unterbinden.

Tippen Sie dazu auf „**Laden**“ bzw. „**Speichern**“ und legen Sie durch Drehen am Datenrad mit den Häkchen das gewünschte Verhalten des Parts fest.

Mit **[Enter]** bestätigen Sie Ihre Einstellungen der globalen Partparameter. bzw. brechen die Eingabe mit **[ESC]** ab. Die Eingabebox wird daraufhin geschlossen, das Display kehrt zum Part-Editor zurück.



Part initialisieren

Bei so viel Einstellmöglichkeiten für die Parts, wie sie der Part-Editor der SEMPRA bietet, kann es manchmal sinnvoll sein, z.B. wenn man eine Registrierung grundsätzlich verändern möchte, einen Part zunächst „aufzuräumen“, d.h. alle Parameter für diesen Part auf einen definierten Anfangszustand zu stellen.

Hierfür wurde die Funktion **[!! INIT !!]** (Initialisieren) geschaffen.



Wenn Sie den entsprechenden **[F]**-Taster unterhalb des Displays betätigen, wird der aktuell angewählte Part in Grundstellung gebracht.

Das bedeutet:

- Der aktuelle Sound wird auf „No Sound“ zurückgesetzt.
- Lautstärke, Hall, Chorus, Panorama usw. werden auf Standardeinstellungen gesetzt.
- Eine etwaige Key-Zone und die Einstellungen zur Dynamik werden zurückgesetzt.
- Funktionen wie Solochoord, Portamento, Memory, Monophon usw. werden deaktiviert.
- Alle Part-Optionen und die globalen Parameter unter „Part Setup“ werden auf die werkseitigen Standardeinstellungen zurückgesetzt.



S-Crd-Mode (Solochoord-Modus)

Auf dem **[F]**-Taster 6 finden wir bei aktivierter **[Shift]**-Taste die Funktion **[S-Chrd-Mode]** – also Solochoord-Modus.

Wir haben diese Funktion bereits auf den Seiten 87 ff. kennengelernt.

Sie wird hier der Vollständigkeit nochmals erwähnt: Wenn Sie den **[F]**-Taster betätigen, können Sie aus der eingeblendeten Liste mit dem **Datenrad** den gewünschten Solochoord-Typ für den aktuellen Part auswählen.



Es stehen insg. 24 **Solochord**-Typen zur Verfügung:

Duo
Trio 1 close
Trio 2 open
Trio 3 open
Organ
Choir
Folk
Fanfare

Rock
Octave
Brass
Reeds
Miller
Chord
Standard Duett
Standard Trio

Full Chord
Rock Duett
Blue Grass Duett
Blue Grass Trio
Block
4-Way Full
4-Way Jazz
4-Way Open

Part kopieren

Manchmal kann es gewünscht sein, einen Part mit seinen Einstellungen auf einen anderen Part zu kopieren. Hierfür ist die **[F]**-Tasterfunktion **Kopiere** vorgesehen.

Beim Kopieren eines Parts werden seine Einstellungen wie der Sound, Lautstärke, Hall, Chorus, Panorama, Part Optionen, Dynamik-Einstellungen usw. in einen Zwischenspeicher übernommen. Der Part kann dann an einer anderen beliebigen Part-Position über denselben **[F]**-Taster wieder eingefügt werden. Dabei kann bei Bedarf sogar vor dem Einfügen das Preset oder sogar der SONG gewechselt werden, um den Part dorthin zu übernehmen.

Achtung: Sinnvollerweise werden bestimmte Parameter nicht mit kopiert, etwa die **key zone** oder die Part-Setup (MIDI-)Einstellungen. Denn hier müssen in der Regel die Einstellungen des Zielparts beibehalten werden, um eine ordentliche Funktion zu gewährleisten.

- Wählen Sie den zu kopierenden Part im **Part Editor** an.
- Betätigen Sie jetzt auf der SHIFT-Ebene den F-Taster **Kopiere**. Die Part-Einstellungen werden in den Zwischenspeicher übernommen. Das gelbe Blinken des F-Tasters zeigt an, dass sich Daten im Zwischenspeicher befinden.
- Wählen Sie jetzt – ggf. auch in einem anderen SONG/Preset – den Zielpart an, auf den Sie kopieren möchten.



- Betätigen Sie auf der SHIFT-Ebene die F-Taster-Funktion **Einfügen**.
- Die Einstellungen des Ausgangsparts werden jetzt auf den Zielpart kopiert und können hier verwendet werden.



SONGS und SONG-Presets (Globalpresets)

Moderne elektronische Tasteninstrumente wie Ihre SEMPRA bieten so viele Registrier- und Arrangiermöglichkeiten, dass es auch dem versiertesten Spieler kaum möglich ist, alle Einstellungen wie Klangwechsel, Spielparameter für die einzelnen Klänge, Lautstärken usw. manuell während des Spielens vorzunehmen.

Und das ist auch nicht notwendig, denn dafür gibt es schließlich die Möglichkeit, komplette Einstellungen des Instrumentes inkl. aller Klangzusammenstellungen, Lautstärken, der gewünschten Begleitung usw. abzuspeichern und dann beim Spielen jederzeit auf „Knopfdruck“ bzw. einen Fingertipp auf das Display wieder zu aktivieren.

Im Laufe der Zeit wird der Spieler so eine Vielzahl solcher Einstellungen bzw. „Presets“ erstellen. Hier ist es wichtig, irgendwann noch die Übersicht zu behalten, und das Gewünschte auch schnell wiederzufinden, wenn es benötigt wird.

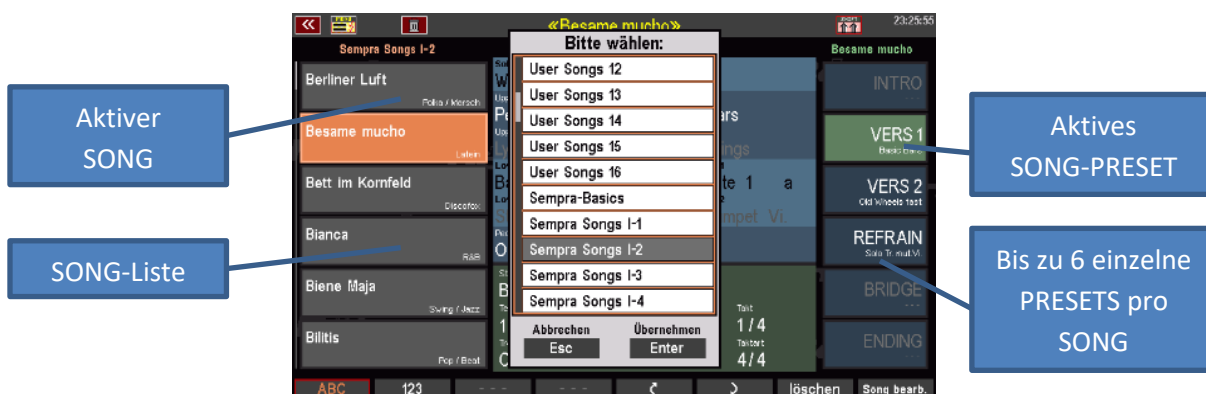
Bei der Konzeption der SEMPRA hat sich das BÖHM Entwicklerteam insbesondere zu diesem Punkt Gedanken gemacht. Mit den sog. **3-D Presets** ist dabei ein ganz neues, innovatives System der Preset-Verwaltung entstanden, dass überaus flexible und individualisierbare Katalogisierungs- und Kategorisierungsmöglichkeiten mit besonders komfortablen, teils ganz neuen Spielmöglichkeiten und einer fast schon als genial einfach zu bezeichnenden Bedienung verbindet.

3-D Presets

Aber warum „3-D“? Üblicherweise liegen bei Orgeln und Keyboards solche Gesamteinstellungen – wir nennen sie **SONG-Presets** oder **Globalpresets**, bei anderen Herstellern finden Sie auch Bezeichnungen wie „Totalpresets“, „Registrations“, „Settings“, usw.... - einfach „nebeneinander“ in einer Hierarchie-Ebene bzw. Liste.

Auch wenn meist eine Einteilung in Bänke erfolgt, fehlt es häufig an wirklich komfortablen Übersichts- und Zugriffsfunktionen. Man muss durch Listen scrollen, sich Nummern merken, schlimmstenfalls ständig Dateien nachladen, usw., insbesondere wenn im Laufe der Zeit die eigene Preset-Bibliothek wächst und wächst. Und will man irgendwann eingreifen und die gewachsene Bibliothek neu organisieren, so ist das Chaos meist perfekt, besonders, wenn man für einzelne Musikstücke ggf. auch noch mehrere Presets erstellt hat. Anders bei SEMPRA:

Sie haben auf den Seiten 40 ff. bereits kennengelernt, wie Sie in der SONG-Liste links im Display navigieren, diese Liste nach unterschiedlichen Kriterien filtern und auch die einzelnen **SONG-Presets** eines angewählten SONGS auf der rechten Seite im Display anwählen können:



SEMPRA führt als neue Hierarchie-Ebene die sog. **SONGS** in die Presetverwaltung ein. Dieser Begriff ist nicht zu verwechseln mit Sequenzen/Midifiles, die auch häufig als „Songs“ bezeichnet werden. Der Begriff „SONG“ bezieht sich hier vielmehr auf das Musikstück, dass mit den im SONG hinterlegten Preset-Einstellungen gespielt werden soll.

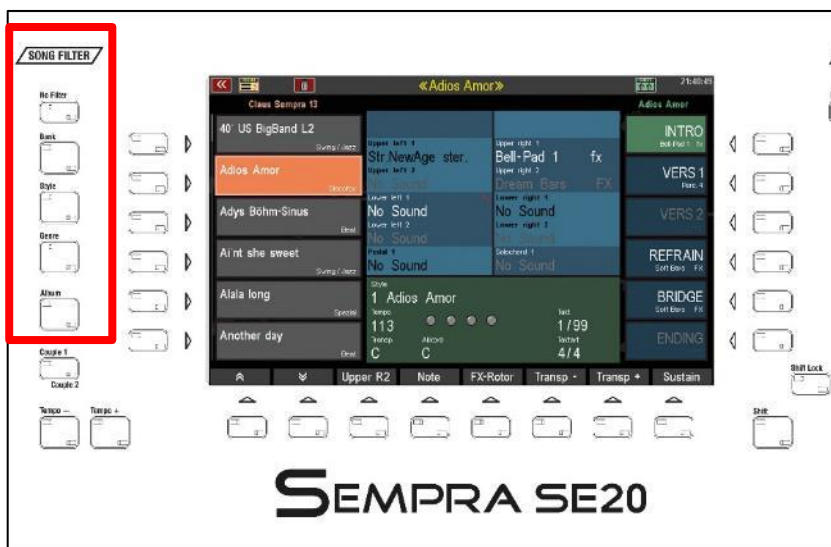
Und das ist auch gleich das Besondere dabei: Der SONG ist quasi ein kleiner „Ordner“, in dem alle Einstellungen, die Sie beim Spiel für die abwechslungsreiche Ausgestaltung eines Musikstückes benötigen, in Form von **bis zu 6 einzelnen SONG- oder Globalpresets** zusammengefasst werden.

Die SONGS und die jeweils zum aktuell gewählten SONG gehörenden Global Presets haben Sie auf dem Grundbildschirm des Displays jederzeit im direkten Zugriff, links finden Sie die SONG-Liste, rechts die bis zu 6 einzelnen Global Presets des gerade angewählten SONGS, wie im obigen Bild dargestellt.

Die SONG-Liste links können Sie in vielfältiger Weise organisieren und katalogisieren, um für Übersicht zu sorgen und immer die Auswahl im Zugriff zu haben, die Sie gerade benötigen. Alle Einzel-Presets folgen den SONGS und sind automatisch mit diesen verfügbar.

Die verschiedenen Arten der **Filterung für die SONG-Liste** im Display haben wir Ihnen auf den Seiten 43 ff. bereits vorgestellt. Sie erinnern sich? Mit der Tastergruppe **SONG FILTER** links vom Display können Sie die Art der Filterung (**kein Filter, Bank, Style, Genre, Album**) festlegen.

Im folgenden Kapitel werden Sie dann auch die ALBEN-Funktion kennenlernen, mit der Sie Ihre SONG-Sammlung ganz individuell nach Ihren Vorstellungen in Form von Alben zu je 6 Songs katalogisieren und über die Tastergruppe ALBUM SELECT auf dem Bedienfeld blitzschnell abrufen können.



Doch zuvor zeigen wir Ihnen die grundsätzlichen SONG- und Preset-Funktionen wie das Speichern und Löschen bzw. Bearbeiten von SONGS bzw. Globalpresets:

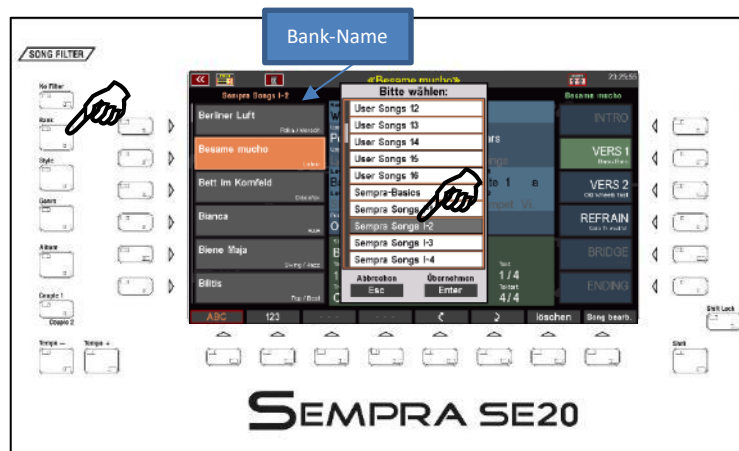
Organisation der SONGS / **SONG**-Presets

Bevor wir einmal **selbst SONGs und SONG-Presets** speichern wollen, zeigen wir Ihnen auf, wie diese in der SEMPRA organisiert sind.

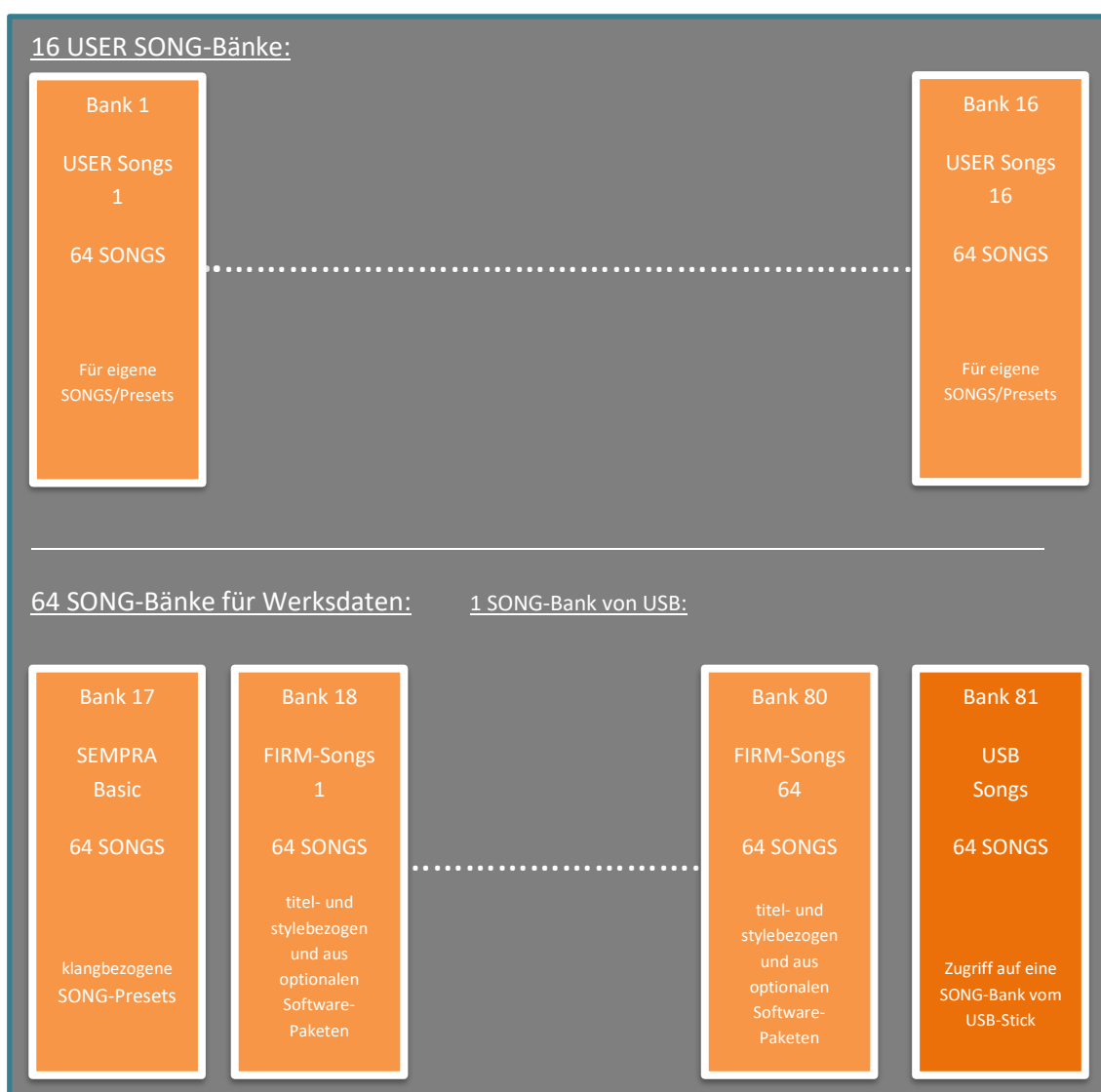
SEMPRA verfügt über insg. **80 interne SONG-Bänke zu je 64 einzelnen SONGS**. Dazu kommt eine USB-Bank, die den direkten Zugriff auf eine zuvor gewählte SONG-Bank auf einem USB-Stick und damit auf nochmals weitere bis zu 64 SONGS erlaubt.

Wenn Sie die SONG-Liste nach Bänken filtern und den Filter-Taster **[Bank]** nochmals betätigen, gelangen Sie zur Auswahlliste der zur Verfügung stehenden SONG-Bänke:

Die 80 internen SONG-Bänke teilen sich auf in **16 USER-Bänke** für Ihre selbst erstellten SONG-Presets und **64 Firm-Bänke**, die sowohl die werkseitig bereits vorhandenen SONG-Presets enthalten, aber auch freie Bänke für die spätere Installation von SONG-Presets aus optionalen BÖHM-Softwarepaketen vorhalten.



Die folgende Grafik verdeutlicht nochmals die Organisation der SONG-Bänke:



Wenn Sie sich jetzt nochmals verinnerlichen, dass jeder SONG bis zu **6 einzelne Presets** enthält, so ergibt sich bei 80 x 64 SONGs und den zusätzlichen 64 SONGS der USB-Bank die ungeheure Summe von **31.104** einzelnen SONG-Presets, auf die Sie direkten Zugriff haben.

Stellen Sie sich einmal vor, all diese Presets lägen ohne die übersichtliche SONG-Einteilung vor Ihnen.... Sie sehen, wie wertvoll das **3-D** Presetkonzept ist. Denn durch die Zusammenfassung in SONGS, die Filtermöglichkeiten der SONG-Liste nach verschiedenen Kriterien und letztlich die völlig freie Katalogisierungsmöglichkeit über die komfortable ALBEN-Funktion erlaubt es Ihnen, alle Ihre Presets auch in einer umfangreichen SONG-Bibliothek jederzeit blitzschnell wiederzufinden.

SONG-Presets – komplette Einstellungen der SEMPRA auf Knopfdruck

Wir wissen nun also, dass bis zu **6 SONG-Presets** in den SONGS der SEMPRA zusammengefasst werden. Diese einzelnen Presets wählen Sie wie schon bekannt über die 6 Felder rechts im Grundbildschirm an.

Was wird in diesen SONG-Presets gespeichert?

Die **SONG- oder Globalpresets** beinhalten jeweils eine komplette Spieleinstellung der Orgel. Dazu gehören u.a.:

- Die gewählten Klangfarben auf den Manualen und dem Pedal mit ihren jeweiligen individuellen Lautstärken, Splitzonen, Dynamik- und allen sonstigen Part-Einstellungen
- Der Upper-Hauptsplitpunkt (aber – zunächst einmal – nicht (!) der Lower-Hauptsplitpunkt)
- Den gerade angewählten Style oder das Playback, die Lautstärken der Begleitspuren, die Konfiguration der MUTE-Taster für Drums und Begleitung, das gerade gewählte Pattern (um z.B. direkt mit einem Fill oder Intro starten zu können), Synchro-Start, Tempo usw.
- Die aktuellen Einstellungen der Begleit-Optionen (außer „Bassspuren aus/an = globaler Parameter), ACC-EASY Konfiguration, Solochord, Memory, Manual Bass, Lowest Bass...
- Die Positionen der Lautstärke-Regler (Einzellautstärken, Submix-Summenregler und Begleitungs-Regler)
- Die komplette RealOrgan-Konfiguration mit allen aktuellen Einstellungen (Zugriegelpositionen für Upper, Lower, Pedal, Orgel-Typ, Leslie/Phasing-Einstellungen, Percussionen, Hüllkurven usw.)
- Die Nummer des gerade aktiven Taster-Presets (aber nicht dessen Inhalt selbst)
- Die Nummer des gerade aktuellen Regler-Presets (aber nicht dessen Inhalt selbst)
- Konfiguration des MIDI-Metronoms (BMC Menü 1 -3)

Nicht in den Presets gespeichert werden globale, übergeordnete Einstellungen, wie z.B. die Preset Coupler Konfigurationen, die MIDI-Einstellungen und Standard MIDI Routings, die Belegung der Soundtaster, das Mixer-Setup und die Mixer-Presets, die Einstellungen im BMC Menü „System Einstellungen“ usw. Diese Parameter gelten global und unabhängig vom gerade gewählten SONG / Globalpreset für die gesamte Orgel. Sie werden beim Einstellen automatisch **im sog. SETUP** der Orgel gespeichert und erst wieder verändert, wenn Sie die entsprechenden Einstellungen verändern.

SONGS / **SONG-Presets** speichern

Sie haben schon erfahren, dass u.a. 16 x 64 User-SONG-Plätze zur Verfügung stehen, die von Ihnen mit eigenen SONGS/Presets gefüllt werden können/wollen.

Und keine Angst: es kann nichts verloren gehen! Die Werksdaten sind fest im System verankert und können nicht gelöscht bzw. unwiederbringlich verändert werden. Selbst gespeicherte Daten werden grundsätzlich in einen eigenen Speicherbereich des internen Flash-Speichers der SEMPRA geschrieben.

Sie können Werksdaten zwar überlagern, aber diese nicht löschen bzw. wirklich überschreiben. Wenn Sie z.B. ein von Ihnen abgeändertes und neu gespeichertes SONG-Preset auf einer ab Werk bereits belegten Preset-Position eines SONGS wieder löschen, erscheint an dieser Position wieder das ggf. dort vorhandene werkseitige Preset.

Nehmen wir einmal an, Sie haben, z.B. ausgehend von einem werkseitigen SONG-Preset, eine neue Einstellung gefunden, die Sie jetzt speichern möchten. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:

1. Ein SONG-Preset in den aktuellen SONG speichern



Sie können Ihre neu gefundene Einstellung auf eine der 6 Preset-Positionen des aktuellen Songs speichern. Also entweder eine der bereits belegten Positionen überschreiben, oder die neue Einstellung auf eine noch nicht belegte Preset-Position speichern.

2. Einen neuen SONG anlegen

Alternativ – wenn Sie feststellen, dass Ihre neue Registrierung doch jetzt eigentlich besser für ein anderes Musikstück passt – können Sie auch gleich einen neuen SONG für dieses Musikstück anlegen und die Registrierung als erstes SONG-Preset in diesen neuen SONG speichern.

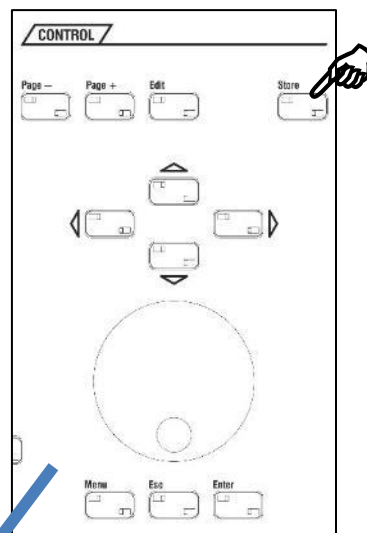


Für welche der beiden Möglichkeiten Sie sich auch entscheiden, den Speichervorgang selbst lösen Sie immer mit dem Taster **[Store]** auf dem Bedienfeld rechts vom Display aus.

- Drücken Sie den Taster **[Store]**, die LED im Taster blinkt.

Achten Sie jetzt einmal auf das Display: Sie werden sehen, dass die 6 Presetfelder rechts und auch das Feld für den **[F]-Taster 8** rechts unten im Display blinken.

Damit signalisiert Ihnen das Display die Speichermöglichkeiten, die Sie nun haben: Entweder die aktuelle Registrierung als SONG-Preset auf eine der 6 Positionen im **aktuellen** SONG speichern, oder alternativ über den **[F]-Taster 8** neuer SONG einen neuen SONG für die Registrierung anzulegen.



- Um jetzt ein Preset in den **aktuellen** SONG zu speichern, tippen Sie einfach auf die gewünschte Position oder betätigen Sie den rechts danebenliegenden Taster. Das Preset wird gespeichert, das Blinken erlischt.
- Das neu gespeicherte Preset erkennen Sie an der jetzt weißen Beschriftung. Außerdem wird das **Upper right 1** Instrument im Presetfeld mit angezeigt.
- Damit ist der Speichervorgang abgeschlossen.

Etwas umfangreicher ist der Speichervorgang, wenn Sie einen neuen SONG für ihre zu speichernde Registrierung anlegen möchten:

Kehren wir nochmals zur Situation der blinkenden Displayanzeige nach Betätigen des **[Store]**-Tasters zurück:

- Um einen neuen SONG zu speichern, drücken Sie den **[F]-Taster 8 Neuer Song** rechts unter dem Display.

- Im Display erscheint eine Eingabebox:

In dieser Eingabebox geben Sie nun nicht nur den **Namen** für Ihren neuen SONG ein, sondern legen in den anderen Feldern auch gleichzeitig die folgenden Merkmale fest:

Style-Typ: die Style-Kategorie für den SONG

Genre: das musikalische Genre, zu dem der SONG gehören soll



Bank: die User-SONG-Bank, in die Sie den neuen SONG speichern möchten

Nummer: die Position 1...64 innerhalb der Bank, auf die der neue SONG gespeichert werden soll. Bereits belegte Positionen werden angezeigt, können aber natürlich auch überschrieben werden. In diesen Fällen erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Leere Positionen sind mit „--“ gekennzeichnet.

Fällt Ihnen etwas auf? Genau! Mit diesen Merkmalen legen Sie die Filterkriterien fest, nach denen der neue SONG später je nach gewählter Filterart in die SONG-Liste einsortiert wird.

Des Weiteren gibt es noch zwei weitere Merkmale für den neuen SONG, die Sie hier während des Speicherns festlegen können:

Preset Typ: Beschriftungsvariante für die 6 Globalpreset Felder: Wählen Sie zwischen **INTRO...ENDING**, **VAR. 1...VAR. 6** oder einer einfachen Nummerierung **1...6**, **7...12**, **13...18**, **19...24** bzw. **25...32**.

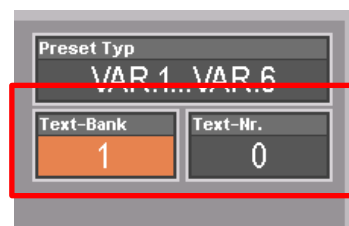
Die Variante **INTRO...ENDING** ist besonders für SONGS empfehlenswert, die die übliche Lied-Struktur aufweisen, also z.B. viele Schlager, Volkslieder, Pop- und Rocksongs, Evergreens, usw.

Die Variante **VARIATION1...VARIATION 6** ist dagegen z.B. für SONGS mit instrumenten- oder auch style-bezogenen Global Presets geeignet.

Die Nummerierungen **1...32** sind hilfreich, wenn Sie Alben mit mehreren SONGS für ein Musikstück anlegen, z.B. umfangreiche klassische Werke, die mehr als 6 Presets benötigen.

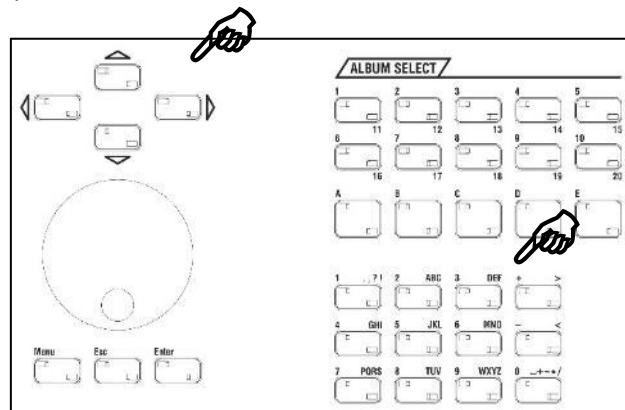


Text Bank /Text Nr. Wenn Ihre Orgel mit dem Cloud Studio ausgestattet ist, können Sie den neuen SONG mit einer entsprechenden Noten-Datei auf dem Cloud Studio verbinden. Hierzu dienen die Felder Text Bank /Text Nr. Geben Sie hier einfach die Bank-Nr. (Text Bank) und die Programm-Nr. (Text Nr.) der entsprechenden Notendatei ein, die im Cloud Studio Monitor zu dieser Noten-Datei angezeigt wird. Wenn Sie diese Kennzeichen mit in den SONG speichern, wird künftig beim Aufrufen des SONGS auch gleich automatisch die entsprechende Notendatei im Cloud Studio aufgerufen und auf dem Monitor des Cloud Studios angezeigt.



Jetzt wollen wir den neuen SONG aber endgültig speichern:

- Geben Sie den Namen für den neuen Song über die **Buchstaben-/Zifferntaster** auf dem Bedienfeld ein. Mit dem Taster **[SHIFT]** können Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung wechseln.
- Geben Sie ein Zeichen ein und wechseln Sie dann mit dem **[Cursor =>]** zur nächsten Position.



- Tippen Sie dann der Reihe nach die weiteren Eingabefelder an und geben Sie über das **Datenrad** oder die **+/- Taster** im Buchstaben-/Zahlenfeld den jeweils gewünschten Wert vor.
- Sie können auch ein zweites Mal auf das betreffende Feld tippen, um eine Auswahlliste zu öffnen, wie hier am Beispiel Genre dargestellt:
- Wählen Sie die gewünschte Listenposition durch Antippen aus und bestätigen Sie die Eingabe, indem Sie auf das Feld **Enter** (Übernehmen) tippen oder alternativ den Taster **[Enter]** drücken. Mit **Esc** können Sie den Vorgang abbrechen.
- Haben Sie Ihre Auswahl zu den einzelnen Feldern gemacht? Dann können Sie den SONG endgültig anlegen, indem Sie auf **Enter** tippen bzw. den Taster **[Enter]** drücken.



Der neu gespeicherte SONG wird jetzt in der SONG-Liste links im Display angezeigt, gleichzeitig blinken rechts die 6 – derzeit noch leeren – Preset-Felder auf.

Anm.: In unserem Beispiel haben wir den neuen SONG übrigens in eine bisher noch leere User-Bank (hier **User-Songs 3**) gespeichert. Daher sind keine weiteren SONGS in der Liste aufgeführt.



Das Display möchte von Ihnen wissen, auf welche der 6 Preset-Positionen die aktuelle Registrierung als erstes Globalpreset des neuen SONGs gespeichert werden soll.

- Tippen Sie auf die gewünschte Position (Im Beispiel „VERS 1“) oder betätigen Sie den entsprechenden **[F]**-Taster rechts daneben zur Auswahl.
- Das Preset wird gespeichert. Der Speichervorgang ist abgeschlossen.



Bei Bedarf können Sie jetzt gleich noch weitere Presets für den neuen SONG registrieren und speichern. Und schon haben Sie einen neuen SONG mit allen Presets für das neue Musikstück erstellt.

Wenn Sie nun einmal auf eine andere Filterung der SONG-Liste umschalten, oder über den Taster **[No Filter]** auch zur Gesamtliste umschalten, erscheint der neue SONG jeweils an den seinen Filtermerkmalen entsprechenden Positionen.



SONG bearbeiten

Sie können die Merkmale, die Sie für einen SONG beim Speichern festgelegt haben, auch nachträglich verändern, etwa wenn Sie sich vertan haben oder Sie den SONG bzw. seine Globalpresets später einmal so verändert haben, dass eine Anpassung der Filtermerkmale sinnvoll erscheint.

Die entsprechende Funktion finden Sie auf der **SHIFT**-Ebene der **[F]**-Taster unterhalb des Displays:

- Halten Sie den Taster **[Shift]** gedrückt oder schalten Sie die **[F]**-Taster dauerhaft auf die zweite Funktionsebene um, in dem Sie den Taster **[Shift Lock]** betätigen.
- Sie sehen nun auf dem **[F]**-Taster **8** die Funktion **Song bearb.** Tippen Sie auf den Taster.



- Im Display erscheint nun die schon vom Speichervorgang bekannte Eingabebox mit den SONG-Merkmalen. Nehmen Sie hier die gewünschten Änderungen vor und bestätigen Sie anschließend mit **ENTER**.
- Der Song wird mit den geänderten Merkmalen gespeichert.



Übrigens: Wenn Sie hier eine neue Bank/Positionsnummer auswählen, können Sie eine Kopie des SONGS anlegen. Der SONG wird dann mit den (ggf. geänderten Merkmalen) auf die neu gewählte Position gespeichert. An der ursprünglichen Position bleibt er mit den bisherigen, nicht geänderten Merkmalen erhalten.

SONG-Presets im SONG neu sortieren

Bleiben wir gleich einmal bei den **[F]**-Tasterfunktionen der **SHIFT**-Ebene:

Auf den Tastern **[F5]** bzw. **[F6]** sehen Sie zwei Pfeile (aufwärts bzw. abwärts). Mit diesen Tastern können Sie die Sortierung der 6 Presets im SONG verändern.

- Tippen Sie auf das Preset, dessen Position Sie ändern möchten.
- Mit jedem Druck auf einen der beiden Pfeil-Taster können Sie das betreffende Preset um eine Position verschieben.



Dabei wird im Falle bereits belegter Plätze die Position mit dem zu verschiebenden Preset getauscht.

Die neue Sortierung wird direkt für den SONG übernommen, ein nochmaliges Abspeichern des SONGS ist nicht notwendig.

Einzelne SONG-Presets oder komplette SONGS inkl. Presets löschen

Was Sie selbst gespeichert haben, können Sie bei Bedarf natürlich auch wieder löschen. Das gilt für **einzelne SONG-Presets genauso**, wie für ganze SONGS (inkl. der darin enthaltenen Presets natürlich!).

- Drücken Sie den **[F]-Taster Löschen** unterhalb des Displays.



- Die 6 Preset-Felder und das **[F]-Tasterfeld 8 Song löschen** blinken abwechselnd auf.
- Um ein **einzelnes SONG-Preset** zu löschen, tippen Sie im Display auf das entsprechende Presetfeld oder betätigen Sie den danebenliegenden **[F]-Taster**.



- Um den aktuellen SONG mitsamt seiner Presets zu löschen, betätigen Sie den **[F]-Taster Lösche Song** unterhalb des Displays.
- In beiden Fällen erfolgt eine Sicherheitsabfrage. Wenn Sie sicher sind, bestätigen Sie diese mit **Enter**.

Das Preset bzw. der SONG wird nun endgültig gelöscht.



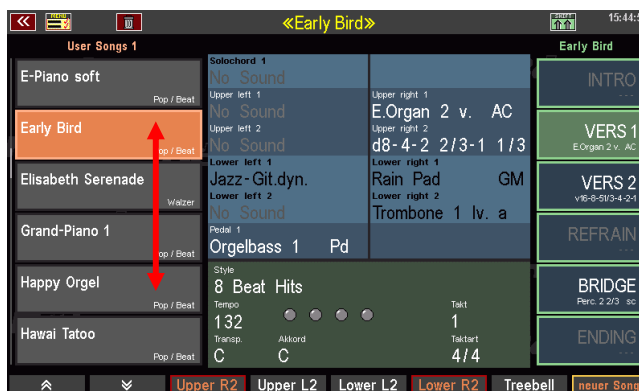
SONG-Presets in einen anderen SONG kopieren

Sie haben ein Preset erstellt, dass eigentlich auch gut zu einem anderen Musikstück passen würde, für das auch schon ein SONG existiert?

Sie können ein SONG-Preset nicht nur innerhalb eines Songs kopieren, in dem Sie es einfach auf eine weitere der 6 Positionen neu abspeichern.

- Wählen Sie zuerst das zu kopierende SONG-Preset in seinem derzeitigen SONG an.

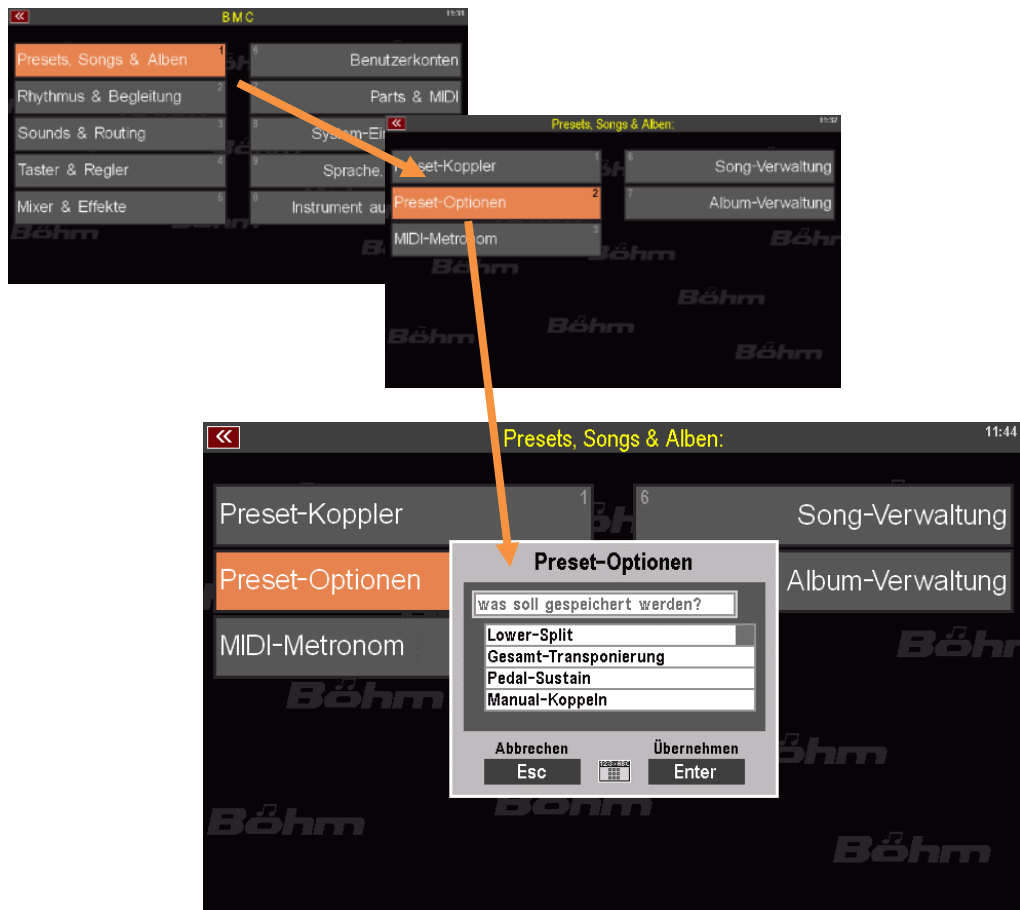
- Wenn Sie nun den Taster **[Store]** betätigen, um einen neuen Speichervorgang zu starten, haben Sie, solange die Presetfelder blinken, die Möglichkeit, in bekannter Art und Weise (über Scrollen mit dem Datenrad, die Pfeiltaster auf den **[F]**-Tastern unterhalb der SONG-Liste, die Auswahl einer anderen Bank, eines Albums, etc.) zu einem anderen SONG zu wechseln.



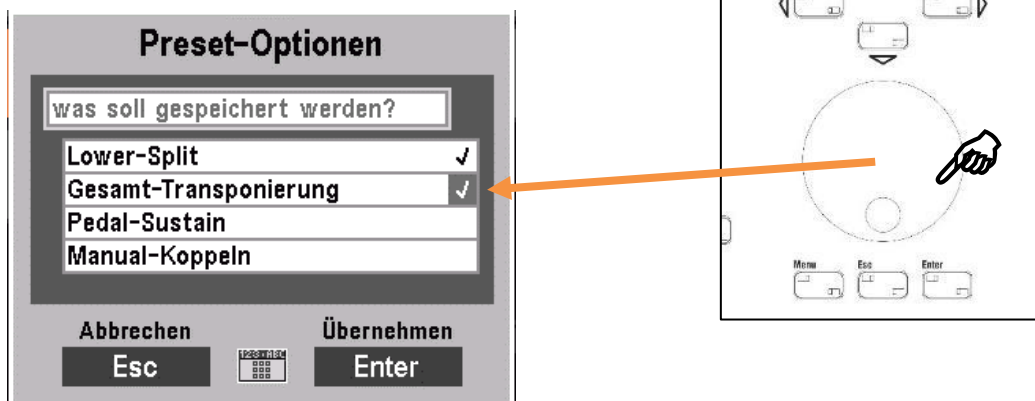
- Tippen Sie den gewünschten SONG an, es blinken jetzt die 6 Presetfelder des neu gewählten SONGS.
- Tippen Sie hier nun auf das Presetfeld, auf dem Sie das zu kopierende Preset des Ausgangs-SONGS speichern möchten.
- Das Preset wird jetzt an der entsprechenden Position in den neu gewählten SONG gespeichert.

SONG-Preset Optionen

Für einige Parameter können Sie über das **BMC-Menü „Preset Optionen“ (MENU - 1 – 2)** selbst festlegen, ob diese Funktionen in den Global-Presets gespeichert werden sollen oder nicht:



Wenn Sie dieses Menü aufrufen, können Sie einzelnen Parameter in der Auswahlbox „Was soll gespeichert werden?“ mit den **Cursortasten** anwählen und durch Drehen am **Datenrad** einen „Haken“ setzen, wenn der betreffende Parameter in den Presets gespeichert werden soll, bzw. den Haken löschen, wenn er nicht gespeichert werden soll:



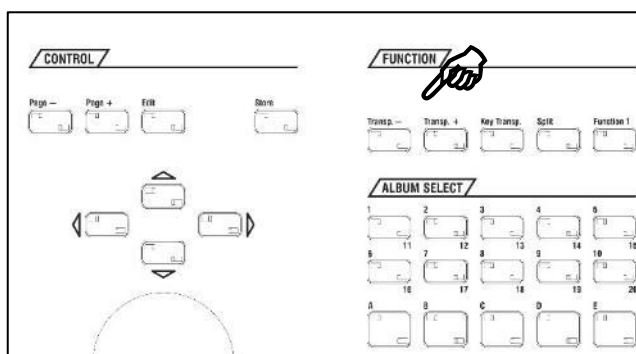
Ihre Einstellungen bestätigen Sie anschließend wie gewohnt, in dem Sie auf **[Enter]** tippen (Abbruch ohne Veränderung mit **[ESC]**).

Sie können die Preset-Speicherung hier festlegen oder ausschließen für die folgenden Funktionen:

Lower Split: der (normalerweise) global festgelegte Left/Right-Splitpunkt im Untermanual (nähere Erläuterungen zum Lower Split finden Sie auf Seite 96 ff.). In der werkseitigen Einstellung wird der Lower-Splitpunkt nicht in den Presets gespeichert. Auch enthalten die Werkspresets (Ausnahme: Sakral- und Theaterorgel-Presets) diesen Splitpunkt nicht, somit verändern Sie den einmal festgelegten Lower-Splitpunkt auch nicht. Es kann aber – z.B. eben für Sakral-Presets – sinnvoll sein, den Splitpunkt ganz zu löschen (Verlegen des Lower-Splits auf die höchste Taste), um auf dem Gesamtmanual pfeifenorgeltypisch ohne Split zu spielen. Wenn Sie Presets mit unterschiedlichen Lower-Split-Punkten erstellen möchten, sollten Sie die Option zur Speicherung hier aktivieren. Bedenken Sie aber, dass solche Presets dann später beim Spielen den vorher eingestellten Splitpunkt verschieben. Andererseits bleibt der neue, aus einem solchen Preset resultierende Splitpunkt aktiv, wenn Sie anschließend wieder Presets aufrufen, die ohne den Lower-Splitpunkt gespeichert sind. Hier muss dann ggf. der zuvor gewählte globale Splitpunkt zunächst über den Taster **[Split]** manuell wieder eingestellt werden.

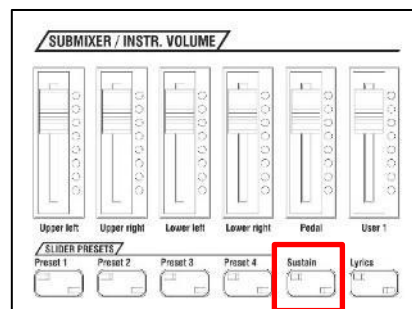
Gesamt-Transponierung: Mit den Tastern **[Transp.-]** bzw. **[Transp.+]** rechts auf dem Bedienfeld können Sie bekanntermaßen die gesamte Orgel in andere Tonarten transponieren.

Die Gesamttransponierung wird normalerweise nicht in den Presets gespeichert. Sie können hier die Speicherung der Transponierung aber aktivieren. Somit können Sie dann beim Spielen die SEMPRA aus den Presets heraus transponieren lassen, ohne erst eine Transponierung manuell vornehmen zu müssen.



Bedenken Sie aber, dass eine aus den Presets aufgerufene Transponierung (ebenso wie auch eine manuell eingestellte) solange aktiv bleibt, bis sie durch ein weiteres „transponierendes“ Preset oder manuell über die Transposer-Taster wieder verändert oder aufgehoben wird.

Pedal-Sustain: Die Funktion Pedal Sustain fügt den Pedal-Klängen einen Abkling-Effekt zu (sofern in den jeweiligen Sounds vorgesehen). Die Funktion wird normalerweise global über den Taster **[Sustain]** aktiviert und gilt dann global für alle Presets. Sie können diese Funktion aber auch individuell in die Globalpresets einspeichern, wenn Sie die Speicherung hier in den Preset Optionen aktivieren.



Manual-Koppeln: Bei installierter Funktion „Manual-Koppeln“ können Sie über entsprechende F-Taster-Funktionen (siehe Seite 206) die Tastaturen Ihrer SEMPra wie bei großen Pfeifenorgeln aufeinander koppeln und somit die Klänge z.B. zweier Manual von einem Manual aus spielen.

Die Koppeln werden normalerweise manuell geschaltet und sind nicht in den Presets enthalten. Sie können aber hier in den Preset Optionen festlegen, dass die Konfiguration der Koppeln (also welche Koppeln jeweils aktiviert sind) in die Globalpresets eingespeichert wird.

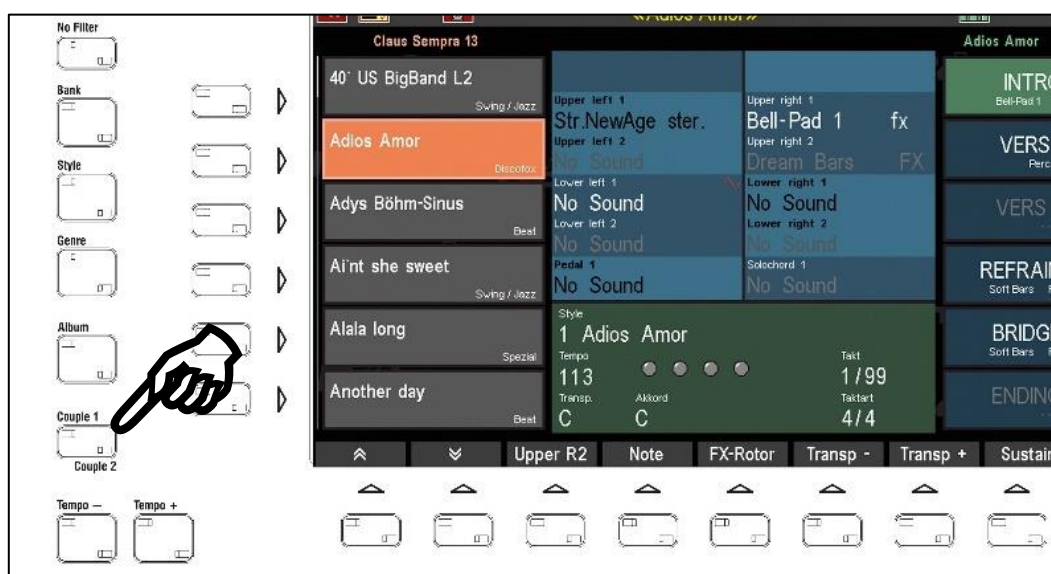
Die im Menü **Preset Optionen** vorgenommenen Einstellungen gelten jeweils für alle ab dem Zeitpunkt der Änderung gespeicherten Global Presets. Wenn Sie also z.B. eine Globaltransponierung oder den globalen Lower-Splitpunkt nur in ein einziges Global-Preset speichern möchten, dann aktivieren Sie hier die Option(en), erstellen und speichern Sie Ihr Global Preset und deaktivieren Sie anschließend hier im Menü die Option(en) wieder, damit diese in künftige Presets nicht mehr gespeichert werden.

Preset Coupler

Sie wissen nun, wie Sie eigene SONGS bzw. darin die bis zu 6 einzelnen SONG-Presets speichern können, und was alles in den Preset gespeichert wird.

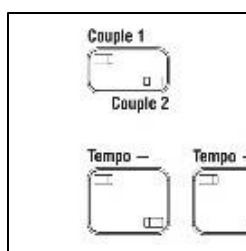
Nun kann es aber sein, dass man beim Spielen mit den SONG-Presets vielleicht gar nicht immer wirklich alle Inhalte der Presets auch tatsächlich aufrufen möchte. Stellen Sie sich z.B. vor, Sie haben gerade einen Style aktiviert, der Ihnen gut gefällt, dazu eine passende Begleit-Klangfarbe im linken Bereich des Untermanuals eingestellt, und zu dieser Einstellung möchten Sie jetzt mit verschiedenen Soundeinstellungen im Obermanual Ihre Melodie spielen. Würden Sie die SONGS/Presets wechseln, würden diese ja normalerweise gleich die darin enthaltenen Styles und auch die Sounds auf dem Untermanual links mit aufrufen und die aktuelle Einstellung, mit der Sie ja eigentlich spielen möchten, überschreiben.

Hier kommt der Taster **[Couple 1 / 2]** ins Spiel, den Sie links vom Display unterhalb der SONG-Filter Taster finden:



Vollständig heißt dieser Taster eigentlich **Preset Coupler**. Mit diesem Taster können Sie festlegen, welche Preset-Inhalte beim Abrufen der Globalpresets tatsächlich aus den Presets aktiviert werden sollen und welche nicht. Alle Funktionen, die hier auf „aktiv“ geschaltet sind, werden aufgerufen und überschreiben bzw. aktualisieren damit beim Preset-Aufruf die bisherigen Einstellungen. Funktionen, die hier nicht aktiviert sind, bleiben dagegen auch beim Preset-Wechsel unverändert, die aktuellen Einstellungen bleiben also trotz Presetwechsel erhalten.

Und mehr noch: Sie können über den Taster sogar bis zu vier unterschiedliche dafür festlegen und beim Spielen abrufen, welche Funktionen jeweils aus den Presets aufgerufen werden sollen und welche nicht. Der Taster verfügt dazu über vier Schaltpositionen, jede davon entspricht einer eigenen Koppler-Konstellation:



Beide LEDs im Taster aus:

Nur obere LED im Taster leuchtet (Couple 1):

Nur untere LED im Taster leuchtet (Couple 2):

Beide LEDs im Taster leuchten:

Konfiguration 1

Konfiguration 2

Konfiguration 3

Konfiguration 4

- Um die einzelnen Konfigurationen einsehen bzw. verändern zu können, drücken Sie einfach etwas länger auf den Taster **[Couple]**.
- Die Konfiguration für die aktuelle Tasterstellung wird angezeigt. Wenn Sie den Taster **[Couple]** mehrfach betätigen, wechselt die Display-Anzeige zyklisch zwischen den verschiedenen Konfigurationen entsprechend der Tasterstellung:



Konfiguration 1



Konfiguration 2



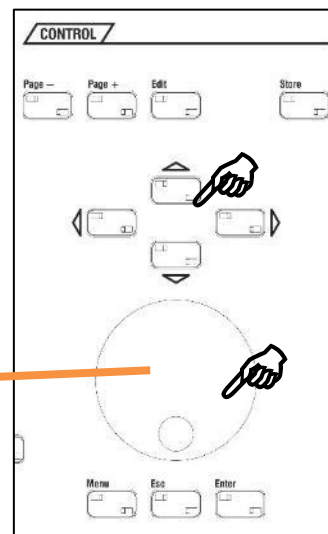
Konfiguration 3



Konfiguration 4

Diese vier Schaltpositionen des Tasters sind ab Werk bereits mit sinnvollen Koppler-Konfigurationen vorbelegt (siehe oben), die Sie aber natürlich auch ändern können.

Sie können dazu die einzelnen Zeilen in der Anzeige mit den **Cursortasten** anwählen und durch Drehen am **Datenrad** einen „Haken“ setzen, wenn die betreffende Funktion aus den Presets geladen werden soll, bzw. den Haken löschen, wenn Die Funktion nicht mit dem Presetwechsel verändert werden soll:



Ihre Einstellungen bestätigen Sie anschließend wie gewohnt, in dem Sie auf **[Enter]** tippen (Abbruch ohne Veränderung mit **[ESC]**).

Achtung: Die Einstellungen für das Obermanual, das Solomaterial und den rechten Split-Bereich des Untermanuals werden immer mit dem Preset-Wechsel verändert! Hierbei handelt es sich üblicherweise um die Klänge, die von der rechten Hand für das Melodie-Spiel bzw. für Einwüfe und Nebenmelodien genutzt werden. Hier kann man unterstellen, dass ein Wechsel mit den Presets regelmäßig Sinn macht, denn sonst bräuhete man ja kein neues Preset aufrufen.

Für die übrigen Funktionen gelten die in der aufgerufenen Koppler-Position aktivierten Festlegungen. Wenn Sie z.B. die Konfiguration 1 oben betrachten, so wird hier (neben den Melodie-Instrumenten) lediglich der Sinus (also die RealOrgan Einstellung), die Registrierung für Untermanual links und die Pedal-Registrierung aus den Presets aufgerufen. Alle übrigen Funktionen bleiben unverändert.

Mit aufsteigender Konfiguration kommen immer weitere Funktionen dazu. Bei aktivierter Konfiguration 4 dann werden alle Funktionen und damit der gesamte Preset-Inhalt aufgerufen.

Erinnern Sie sich an unser Beispiel? Wir wollten den Style und die Begleitregistrierung auf dem Untermanual links beibehalten und dazu mit wechselnden Melodie-Registrierungen spielen. Eine dafür sinnvolle Koppler-Konfiguration könnte also wie folgt aussehen:



Es werden neben den Melodie-Instrumenten nur die Einstellungen für den Sinus (RealOrgan), die Submixer für Manuale und Pedal (Lautstärken), Taster- und Reglerbelegungen, die Effekt- und Hall-Programme und – sofern vorhanden – die optionalen Preset-Einstellungen wie Lower Split, Transponierung usw. aus den Presets aufgerufen.

Den gesamten Begleitungs-Bereich mit der Style-Auswahl, den ACC-Funktionen und Mutes, den Begleitungs-Lautstärken usw. haben wir in dieser Beispiel-Konfiguration dagegen deaktiviert (kein Haken gesetzt), ebenso die Registrierung für Untermanual links.

Im Ergebnis bleiben unsere Begleitregistrierung und die gesamte aktuelle Einstellung für die Style-Begleitung also beim Preset-Wechsel „unangetastet“. Wir können also querbeet durch die SONGS und Presets schalten, ohne dass sich der Style und die Begleit-Registrierung auf Untermanual links verändern.

Alben und Themen

Das Arbeiten mit Alben und Themen

Die Option, SONGs in Alben und Themen zu verwalten, stellt eine einfache und klar strukturierte Möglichkeit dar, hunderte von SONGs nach eigenen Präferenzen zu organisieren und zu katalogisieren und sie bei Bedarf schnell wiederzufinden und abzurufen.

In Analogie zu einem Sammler, der seine CD- oder Vinyl-Sammlung aufräumen möchte, könnte man sagen: Jede einzelne CD (oder Vinyl) entspricht einem Album. Auf jedes SEMPRA-Album passen maximal sechs SONGs (es mag Situationen geben, in denen mehr SONGs benötigt werden; darauf kommen wir später zurück). Nun möchte unser Sammler seine CDs/Vinyls nach Themen sortieren, und zwar soll jedes Fach seines Musikregals einem anderen Thema gewidmet sein. Im ersten Fach sollen nur Klassik-Alben stehen, im zweiten Easy Listening, im dritten Jazz usw. Auf der SEMPRA entsprechen die einzelnen CDs/Vinyls den Alben, während die Themen den Regalfächern entsprechen. Das ist auch schon alles.

Album oder Thema – womit anfangen?

Die Strukturierung in Alben und Themen ist so flexibel, dass es keine Rolle spielt, womit Sie die Organisation Ihrer SONGs beginnen. So lassen sich Themen (die die Alben enthalten) jederzeit neu anlegen, umbenennen oder löschen. Zugleich gibt es, abhängig davon, wie Sie Ihre SEMPRA nutzen, Vorgehensweisen, die für Sie möglicherweise besonders sinnvoll sind.

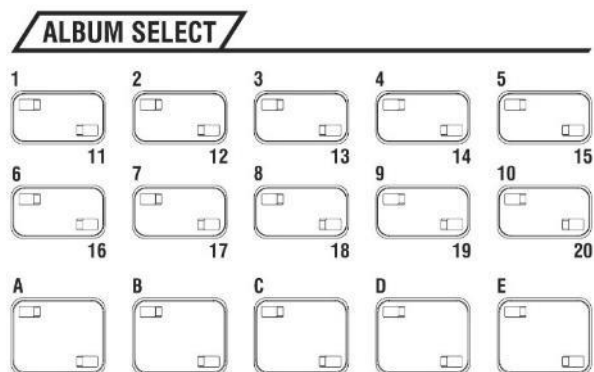
In jedem Thema können bis zu 100 Alben gespeichert werden. Solange Sie also nicht mehr als 100 Alben verwenden, brauchen Sie sich um Themen überhaupt nicht zu kümmern. Alle Alben werden automatisch in ein Thema gespeichert. Ein weiteres Thema brauchen Sie also erst dann anzulegen, wenn Sie mehr als 100 Alben spielen möchten.

Haben Sie große Sammlungen oder sind Sie Konzert-Organist und spielen auf verschiedenen Veranstaltungen unterschiedliche Repertoires, ist es durchaus sinnvoll, gleich von vornherein mit Themen zu arbeiten. Bspw. könnte dann jedes Ihrer Konzerte ein eigenes Thema darstellen. In diesem Fall legen Sie zunächst das Thema (z. B. „Konzert Xmas 2020“) an. Dann aktivieren Sie dieses Thema und befüllen die darin enthaltenen noch leeren Alben mit Ihren SONGs. Ein anderes Szenario könnte sein, dass Sie eine Vorliebe für klassische Stücke haben. Dann könnten Sie ein Thema anlegen, das Sie „Klassik“ nennen. Die Alben könnten dann bspw. nach Komponistennamen sortiert werden. Sie sehen, mit Alben und Themen können Sie problemlos Ihre eigenen Sortiervorstellungen umsetzen.

Zum Verständnis: Sie können dieselben SONGs auch in beliebig vielen Alben ablegen, denn die Alben stellen letztlich nur Verweise auf die SONGs dar, deren tatsächlicher Speicherort natürlich weiterhin durch die SONG-Bank- und darin die Positionsnummer bestimmt wird. Lediglich innerhalb eines Albums kann derselbe SONG nur einmal zugeordnet werden.

Die Tastergruppe ALBUM SELECT

Angewählt werden die Alben später beim Spielen über die Tastergruppe **[ALBUM SELECT]** auf dem oberen Bedienfeld der SEMPRA. Sie finden hier 10 kleinere, doppelt belegte Taster mit den Nummernpositionen 1...20. Darunter gibt es 5 größere Taster mit den Buchstaben A...E.



Die Zählweise der Alben, das sich hinter diesen Tastern verbirgt, ist einfach:

Album 1A
 Album 1B
 Album 1C
 Album 1D
 Album 1E
 .
 .
 .
 Album 20A
 Album 20B
 Album 20C
 Album 20D
 Album 20E

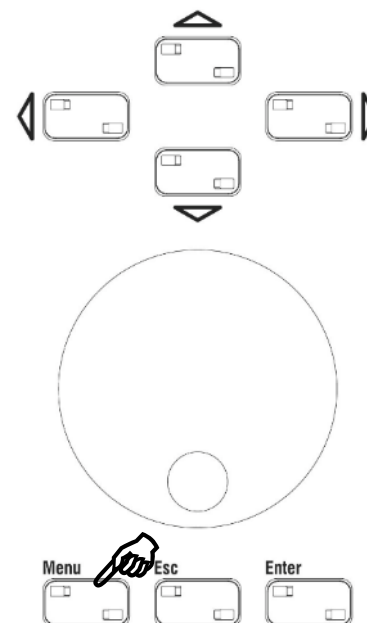
Zu jeder Nummer **1** bis **20** gibt es also die 5 Alben **A** bis **E**. Wir kommen so (20 x 5) auf alle 100 Albenpositionen, die wir über diese Taster erreichen können.

Nun geht es aber konkret ans Zusammenstellen und Bearbeiten der Alben und Themen.

Alben zusammenstellen

Ein Album stellen Sie folgendermaßen zusammen:

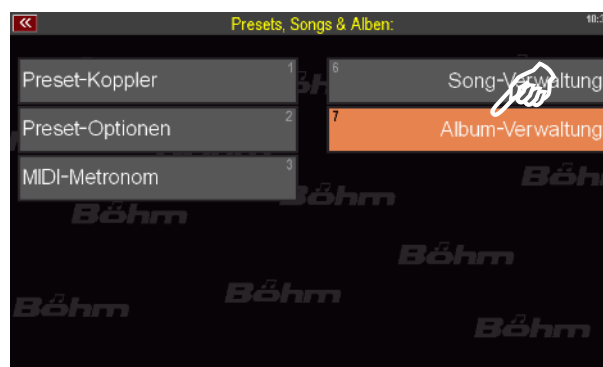
- Drücken Sie den Taster **[Menu]**, unterhalb des Datenrads.



- Das Display-Menü wird aufgerufen. Wählen Sie oben links den Eintrag **[Presets, Songs & Alben]**.



- Das entsprechende Untermenü öffnet sich. Tippen Sie hier unten rechts auf **[Album-Verwaltung]**.



- Die Album-Verwaltung öffnet sich.

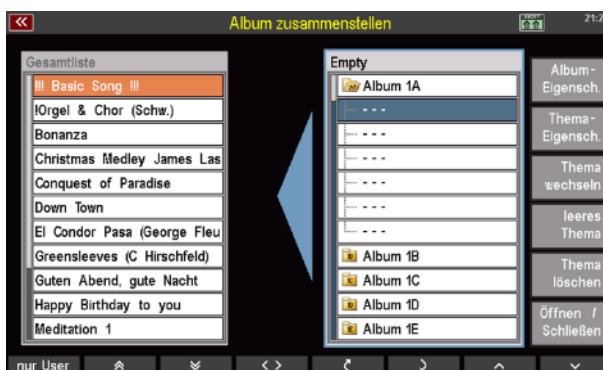


- Das Fenster der Album-Verwaltung lässt sich in vier Bereiche unterteilen: Links sehen Sie Ihre SONGs [2], rechts daneben befindet sich die Liste mit den (noch leeren) Alben [2], am rechten Rand die Optionen zur Alben- und Themenbearbeitung [2], während unten die bekannte Funktionsleiste [2] sichtbar ist.



- Die auffallendsten Bestandteile dieses Untermenüs sind die SONG-Liste [2], links sowie die Album-Liste [2], rechts. Über der Album-Liste sehen Sie den Namen des Themas, dem diese Alben zugeordnet sind. Hier ist das der Name „Empty“. Dieser Themen-Name lässt sich selbstverständlich ändern. Dazu kommen wir später im Zusammenhang mit der Thema-Verwaltung auf Seite 161.

- Um nun Ihre SONGs in ein Album zu einzuordnen, tippen Sie zunächst in der Album-Liste auf eines der Alben. In diesem Beispiel entscheiden wir uns für das oberste Album mit dem Namen „Album 1A“. Sie können jedoch mit jedem der Alben beginnen (verwenden Sie ggf. das **Datenrad** oder die **[Cursor-Taster]**, um in der Liste zu navigieren).



- Tippen Sie auf die Zeile „Album 1A“ und das Album öffnet sich. Die sechs leeren Zeilen, die nun unter dem Albumnamen sichtbar geworden sind, entsprechen den sechs SONGs, die jedes Album beinhalten kann. Die erste leere Zeile ist bereits ausgewählt. Der blaue von rechts nach links zeigende Pfeil zwischen der SONG- und der Album-Liste sowie die blaue Umrahmung der Album-Liste zeigen an, dass die Album-Liste ausgewählt ist.

- Nun tippen Sie links in die SONG-Liste. Der orange, von links nach rechts weisende Pfeil zwischen der SONG- und der Album-Liste sowie die orange Umrahmung der SONG-Liste zeigen nun an, dass die SONG-Liste ausgewählt wurde.

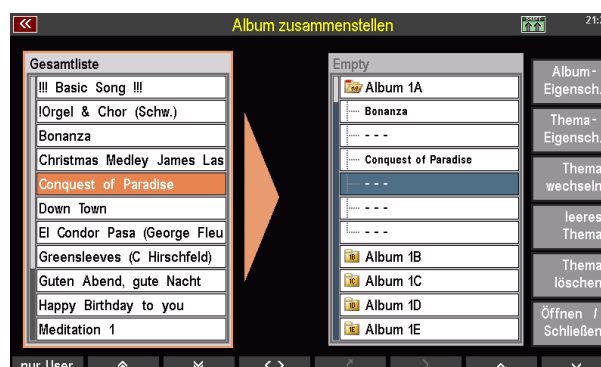
Anmerkung: SONGs in der Song-Liste lassen sich erst auswählen, wenn in der Alben-Liste ein Album geöffnet ist.



- Tippen Sie nun auf einen der Einträge in der SONG-Liste. In unserem Beispiel wählen wir „Bonanza“. Augenblicklich erscheint der Eintrag auf der rechten Seite in der Alben-Liste. Damit haben Sie Ihren ersten SONG im „Album 1A“ abgelegt.

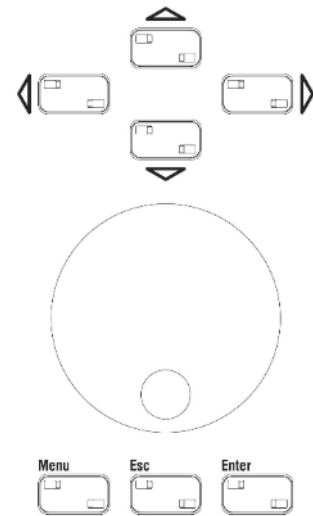


- Weitere Einträge können Sie nun nach Belieben hinzufügen. Dabei ist es nicht wichtig, dass Sie die Plätze im Album der Reihe nach füllen. Sie möchten den nächsten SONG an dritter Stelle im Album ablegen? Kein Problem. Tippen Sie in die Album-Liste, um sie zu aktivieren. Anschließend tippen Sie auf den dritten Listenplatz. Nun tippen Sie links in die SONG-Liste, um sie zu aktivieren (der blaue, nach links weisende Pfeil zwischen den beiden Listen wird zum orangenen, nach rechts zeigenden Pfeil). Mit einem zweiten Tippen wählen Sie den SONG aus, den Sie in das Album einsortieren möchten. In unserem Fall ist das „Conquest of Paradise“, welches daraufhin in der Album-Liste auf dem dritten Listenplatz erscheint.



Alben speichern

- Nachdem Sie Ihre Alben nun zusammengestellt haben können Sie sie über den Taster **[Store]**, rechts oberhalb des Datenrades, abspeichern. Dieses Vorgehen ist sinnvoll, wenn Sie weiter in der Album-Verwaltung arbeiten möchten.
- Wollen Sie hingegen die Album-Verwaltung verlassen, können Sie das direkt über den Escape-Taster **[Esc]** tun. Damit werden Ihre zusammengestellten Alben automatisch gespeichert und gleichzeitig springen Sie eine Ebene zurück zu „Presets/Songs & Alben“. Betätigen Sie die Taste **[Esc]** ein weiteres Mal, gelangen Sie zum Hauptfenster des BMC (Böhm Music Computer). Ein letzter Druck auf **[Esc]** bringt Sie dann auf den Grundbildschirm zurück.



Anmerkung: Unabhängig davon, wie Sie Ihre Alben speichern (über den **[Esc]**- oder den **[Store]**-Taster), zeigt Ihnen Ihre SEMPRA kurz ein Bestätigungsfeld:

„Empty“ erfolgreich gespeichert! („Empty“ steht hierbei für den Namen des Themas. Diesen Namen können Sie selbstverständlich ändern. Dazu mehr ab Seite 161.)



Überschreiben/Löschen von SONGs in einem Album

Überschreiben von SONGs in einem Album

Beim Überschreiben wird ein bereits existierender SONG in einem Album durch einen anderen SONG aus Ihrer SONG-Liste ersetzt.

Zum Überschreiben eines SONGs gehen Sie folgendermaßen vor:

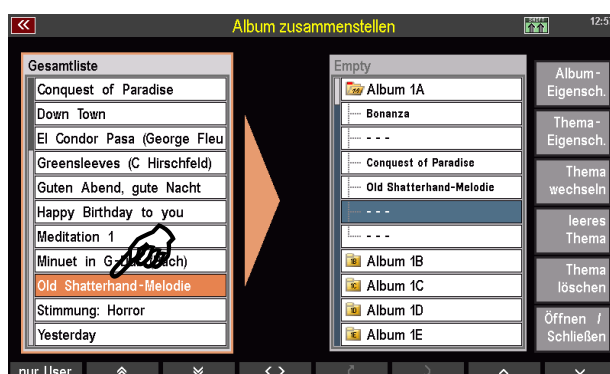
- In der Album-Verwaltung aktivieren Sie die Alben-Liste, indem Sie auf eines der Alben tippen. Alternativ können Sie auch hier den Cursor mit den Cursor-Tastern oder dem Datenrad auf den Ordner setzen und **[Enter]** drücken. Das ausgewählte Album wird dadurch gleichzeitig geöffnet und der blaue, nach links weisende Pfeil zwischen den beiden Listen wird sichtbar.



- Tippen Sie auf die Zeile, die den SONG-Eintrag enthält, den Sie überschreiben möchten. Die Zeile wird dadurch blau markiert.
- Nun aktivieren Sie die SONG-Liste (der orange, nach rechts weisende Pfeil zwischen den beiden Listen ist sichtbar).



- Tippen Sie auf den SONG, den Sie Ihrem Album hinzufügen möchten (ggf. scrollen Sie mit dem **Datenrad** Ihre Liste nach unten oder oben bzw. verwenden die **Cursor-Taster**, um den entsprechenden SONG-Eintrag auf dem Display anzuzeigen). Daraufhin erscheint der SONG an der Stelle des alten Eintrags im ausgewählten Album.



Anmerkung: Die Cursor-Taster können bei der Navigation zwischen den beiden Listen oder im geöffneten Album eine große Hilfe sein. Mit den horizontalen Cursor-Tastern springen Sie zwischen der SONG- und der Alben-Liste hin und her, während Sie mit den vertikalen Cursor-Tastern durch die Listen scrollen können.

Löschen von SONGs in einem Album

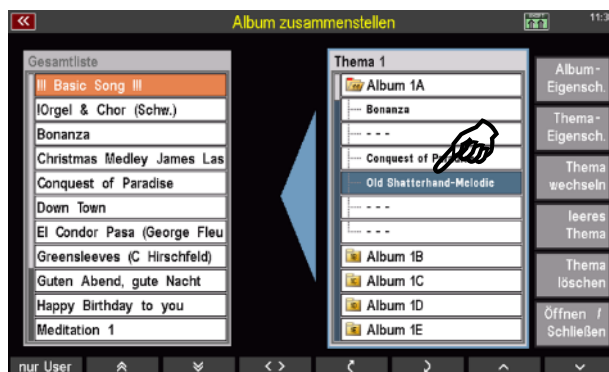
Beim Löschen wird ein bereits existierender SONG aus einem Album entfernt, ohne dass ein neuer SONG diesen Platz einnimmt.

Zum Löschen eines SONGs gehen Sie so vor:

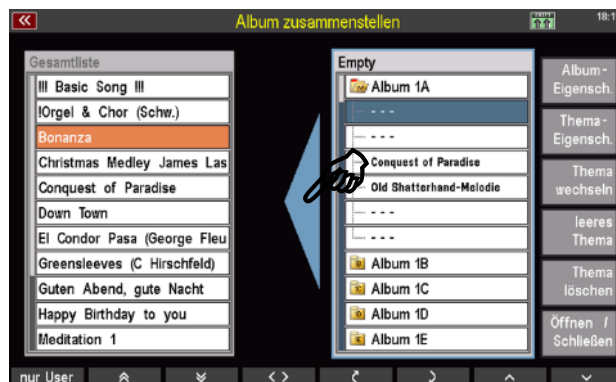
- Sie aktivieren die Album-Liste durch Tippen auf einen der Ordner. Hier ist es das „**Album 1A**“ (mit dem Öffnen eines Ordners wird gleichzeitig der erste SONG ausgewählt). Es erscheint der blaue, nach links zeigende Pfeil zwischen der Album- und der SONG-Liste.



- Nun tippen Sie auf den SONG, den Sie löschen möchten. In diesem Beispiel ist das der SONG „Old Shatterhand-Melodie“. Die Zeile wird dadurch blau markiert.



- Im letzten Schritt löscht ein Tippen auf den blauen, nach links weisenden Pfeil den SONG aus dem Album. Anstatt des SONG-Namens sehen Sie nun drei horizontale Striche, die anzeigen, dass dieser Speicherplatz nicht mehr belegt ist.



Doppelte Album-Einträge

Innerhalb eines Albums ist es nicht möglich, einen SONG hinzuzufügen, der bereits zuvor in diesem Album abgelegt wurde. In einem solchen Fall reagiert Ihre SEMPRA mit einem Hinweis.

Anmerkung: In verschiedenen Alben kann derselbe SONG hingegen durchaus vorhanden sein.



Die Funktionsleiste in der Album-Verwaltung

Die am unteren Rand des Touch-Displays liegende Funktionsleiste mit den dazugehörigen **[F-Tastern]** haben Sie bereits im Zusammenhang mit der Erklärung des Touch-Displays (siehe S. 29 ff.) kennengelernt. Je nach angezeigten Elementen im Hauptdisplay der Album-Verwaltung, stellt die Funktionsleiste verschiedene Befehle zur Verfügung. Alle Funktionen können, wie immer, über eine Berührung der entsprechenden Touch-Fläche auf dem Bildschirm oder die unter dem Bildschirm befindlichen Taster ausgelöst werden.

Direkt nach dem Öffnen der Album-Verwaltung ist die Funktionsleiste folgendermaßen belegt:

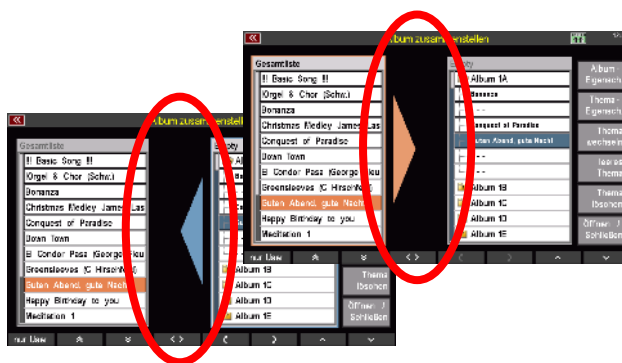


- 2 Standardmäßig werden in der SONG-Liste alle SONGs angezeigt, die aktuell in der SEMPRA bzw. in Ihrem gerade aktiven Benutzerkonto gespeichert sind. Die Auswahl „nur User“ zeigt stattdessen lediglich die in den User-Bänken abgelegten SONGs an. Welche SONG-Liste angezeigt wird, entnehmen Sie der Listenüberschrift. In unserem Beispiel ist das die Gesamtliste.
- 2 Mit den nach oben und unten weisenden Doppelpfeilen navigieren Sie in der SONG-Liste. Dabei verschiebt sich der Inhalt immer jeweils um den im Fenster sichtbaren Bereich nach oben oder nach unten, abhängig davon, welchen Richtungspfeil Sie betätigen.
- 2 Da sich diese Funktion auf das Eintragen in bzw. das Entfernen von SONGs aus Alben bezieht, ist sie zu diesem Zeitpunkt noch inaktiv (das Symbol wird grau dargestellt). Haben Sie durch Tippen auf ein Album die Alben-Liste aktiviert und ein Album geöffnet, wird auch das Symbol in der Mitte der Funktionsleiste 2 aktiv (es wird nun weiß dargestellt).



Diese Funktion entspricht den beiden farbigen Pfeilen zwischen der SONG- und der Alben-Liste:

- Ist die SONG-Liste aktiviert und ein SONG ausgewählt, wird er durch Tippen auf dieses Symbol (oder Drücken der darunterliegenden Funktionstaste) im geöffneten Album abgelegt. Dabei wird dann entweder ein freier Platz belegt oder ein bereits existierender Eintrag überschrieben.
- Haben Sie in der Alben-Liste in einem geöffneten Album einen SONG ausgewählt, löschen Sie mit [**<** **>**] den Eintrag aus der Liste.



- 2 Die Reihenfolge der Alben (innerhalb des Themas) lässt sich mit dieser Funktion ebenso ändern, wie die Reihenfolge der SONGs innerhalb eines Albums.

Album (innerhalb des aktuellen Themas) verschieben:

- Aktivieren Sie die Alben-Liste, indem Sie auf sie tippen. Automatisch ist das erste Album (Album 1A) ausgewählt.
- Durch Drücken der geschwungenen, nach unten weisenden Pfeiltaste wird dieses Album nun um eine Stufe nach unten verschoben. Jeder Druck auf diese Taste verschiebt das Album eine Stufe weiter nach unten. Umgekehrt verschiebt jeder Druck auf die geschwungene, nach oben zeigende Pfeiltaste das Album um eine Stufe nach oben.

Anmerkung: Verschieben Sie das oberste Album nach oben, wird es ans Ende der Alben-Liste, also ganz nach unten, gesetzt. Umgekehrt wird das letzte Album an den Anfang der Alben-Liste gesetzt, wenn Sie es nach unten verschieben.

SONG innerhalb eines Albums verschieben

- Aktivieren Sie die Alben-Liste, indem Sie auf sie tippen. Automatisch ist das erste Album („Album 1A“) ausgewählt. Tippen Sie nun auf das Album, das Sie bearbeiten möchten (in unserem Beispiel ist das „Album 1A“); es öffnet sich und zeigt die enthaltenen SONGs bzw. die leeren Listenplätze. Dabei ist der erste Eintrag in der Alben-Liste bereits automatisch ausgewählt. Um diesen Eintrag (unabhängig davon, ob er einen SONG enthält, oder leer ist) nun um eine Position nach unten zu verschieben, betätigen Sie die geschwungene, nach unten weisenden Pfeiltaste. Die geschwungene, nach oben zeigende Pfeiltaste verschiebt den Eintrag wieder um eine Position nach oben. Entsprechend verschiebt ein zweimaliges Drücken der Tasten den ausgewählten Eintrag um zwei Positionen nach unten oder oben.

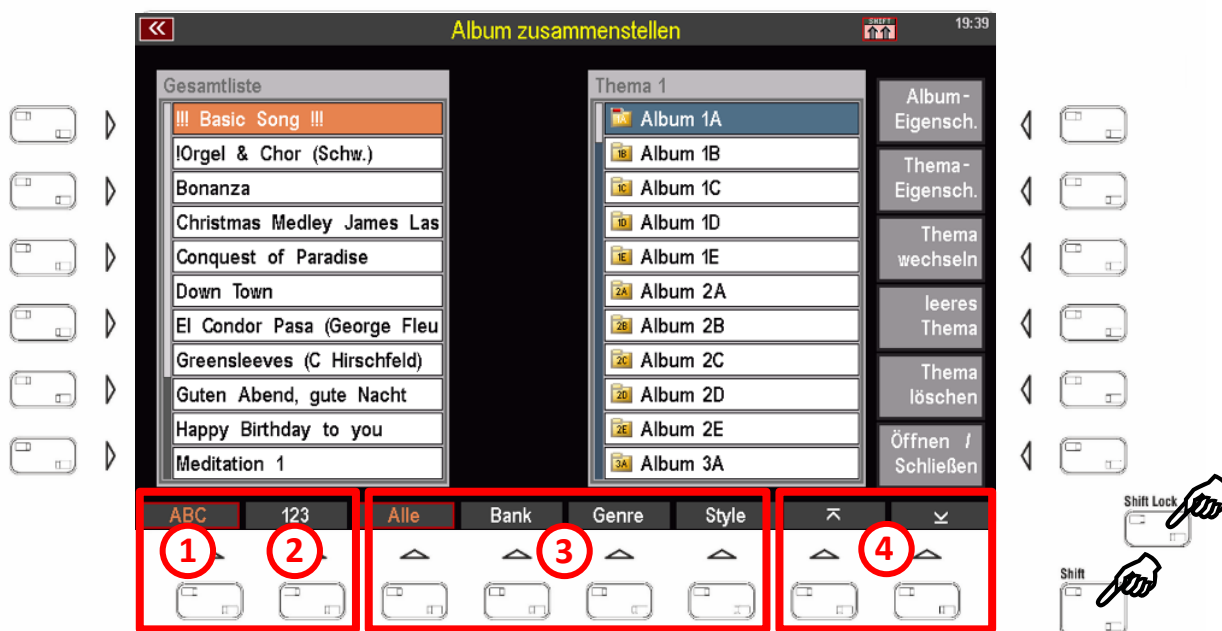
Anmerkung: Verschieben Sie den ersten Eintrag nach oben, wird er ans Ende der Liste, also auf Position 6, gesetzt. Umgekehrt wird der letzte Eintrag an den Anfang des Albums gesetzt, wenn Sie es nach unten verschieben.

- 2 Mit den nach oben und unten weisenden Doppelpfeilen am rechten Bildschirmrand navigieren Sie in der Alben-Liste. Dabei verschiebt sich der Listeninhalt immer jeweils um den im Fenster sichtbaren Bereich nach oben oder nach unten (abhängig davon, welchen Richtungspfeil Sie betätigen).



Sobald Sie die Alben-Liste durch Tippen auf ein Album aktiviert haben, ändern sich die beiden Doppelpfeile in Einfachpfeile. Dadurch wird Ihnen angezeigt, dass Sie sich nun innerhalb eines Albums befinden. Durch Drücken der Pfeiltasten navigieren Sie also jetzt innerhalb des ausgewählten Albums.

Durch Drücken der Taste **[Shift]** oder **[Shift Lock]** werden weitere Funktionen sichtbar.



- 2 Der F-Taster „**ABC**“ sortiert die ausgewählte SONG-Liste alphabetisch.

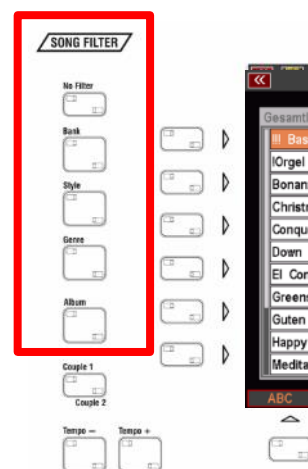
- 2 „**123**“ sortiert die ausgewählte SONG-Liste numerisch.

Anmerkung: Die Möglichkeit, die angezeigte SONG-Liste alphabetisch oder numerisch zu sortieren, lässt sich auch bei aktivem Filter nutzen (siehe 2)

- 2 Damit Sie nicht jedes Mal durch alle Ihre SONGs scrollen müssen, um einen bestimmten SONG zu finden, den Sie in ein Album einordnen möchten, können Sie mit den Tastern „Alle“, „Bank“, „Genre“ und „Style“ festlegen, welcher SONG-Filter Sie bei der Suche unterstützt.
- Ein Tippen auf die entsprechende Schaltfläche auf dem Bildschirm oder ein Drücken des zugeordneten darunterliegenden F-Tasters aktiviert den jeweiligen Filter und zeigt die zuletzt ausgewählte Einstellung in der SONG-Liste an. Ein zweiter Druck auf denselben Taster öffnet die Filterliste. Drücken Sie bspw. auf „Bank“, wird Ihnen die zuletzt geöffnete Bank angezeigt. Ein weiterer Druck auf den Taster „Bank“ öffnet die Bank-Liste, aus der Sie die Bank wählen können, die die gesuchten SONGs enthält.
 - Diesem Vorgehen entsprechend können Sie ebenfalls mit den Filtern „Genre“ und „Style“ verfahren.

Anmerkung: Die beschriebenen Filter-Funktionen lassen sich auch über die Hardware-Taster, links neben dem Display aufrufen. Informationen zu den SONG-Filtern und Erklärungen zum Umgang mit ihnen finden Sie auf den Seiten 43 f.

- 2 Mit diesen Pfeil-Tastern springen Sie an den Anfang bzw. an das Ende der Alben-Liste.



Album-Eigenschaften bearbeiten

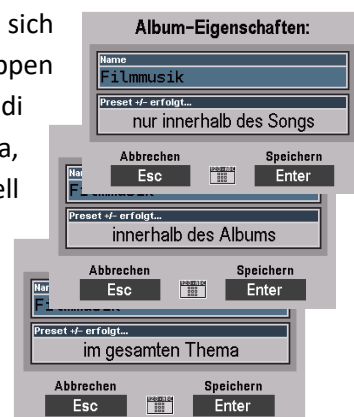
Wichtige Funktionen, um die Arbeit mit Alben an Ihre Vorlieben anzupassen finden Sie auf der rechten Seite der Album-Verwaltung. Wir schauen sie uns der Reihe nach an:



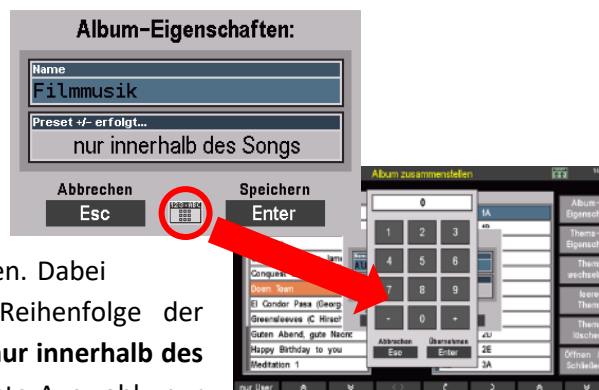
- ❓ **Album-Eigenschaften:** Die Albumeigenschaften beziehen sich immer auf das zuvor ausgewählte Album. Standardmäßig ist zunächst das erste Album (hier: Album 1A) ausgewählt. Möchten Sie die Album-Eigenschaften auf ein anderes Album anwenden, wählen Sie dieses zunächst aus, indem Sie darauf tippen.

Aktivieren Sie die Albumeigenschaften, indem Sie darauf tippen oder den entsprechenden **[F-Taster]** rechts daneben betätigen. Es öffnet sich ein Dialogfeld mit 2 Einstellungsmöglichkeiten.

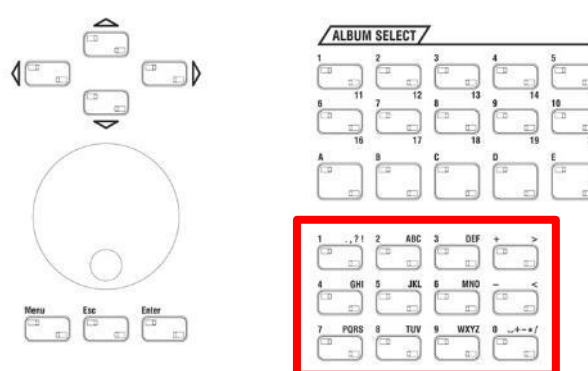
- Das Feld „**Name**“ erklärt sich von selbst. Hier geben Sie dem ausgewählten Album einen Namen. Das Feld ist grau unterlegt, was bedeutet, dass es bereits vorausgewählt ist. Sie können also sofort hineinschreiben. Dazu verwenden Sie entweder den **Ziffern-/Buchstabenblock** oder eine angeschlossene USB- oder Funk-Tastatur (siehe S. 36 f.).
- Bestätigen Sie Ihre Eingabe am Schluss durch Tippen auf das Feld **[Enter]**. Alternativ können Sie dazu auch den Taster **[F-Taster]** rechts unter dem Scrollrad verwenden.
- Im darunterliegenden Feld „**Preset +/- erfolgt ...**“ legen Sie fest, wie sich Ihre SEMPRA bei der Weiterschaltung von Presets verhalten soll. Tippen Sie in dieses Feld, können Sie mit dem Datenrad verschiedene Modi auswählen. Presets werden dann entweder im gesamten Thema, innerhalb des ausgewählten Albums oder nur innerhalb des aktuell ausgewählten SONGs weitergeschaltet. Durch diese Funktion ist es bspw. möglich, Musikstücke mit mehr als 6 Presets zu versehen, indem Sie die Presets einfach auf zwei oder mehr SONGs aufteilen und diese dann hintereinander in einem Album ablegen. Wählen Sie dann für dieses Album die Funktion „**innerhalb des Albums**“. Durch Weiterschalten der Presets mit den **[Manual-Preset-Tastern]** (oder den entsprechend belegten **[F-Tastern]**) (springt Ihre SEMPRA nun, wenn das letzte Preset des ersten SONGs erreicht ist, automatisch zum ersten Preset des nachfolgenden SONGs im aktuellen Album).
- Die Funktion „**im gesamten Thema**“ erweitert die Preset-Weiterschaltung auf alle Alben innerhalb des gerade aktuellen Themas, während ...
- ... „**nur innerhalb des Songs**“ die Weiterschaltung auf die im Hauptscreen sichtbaren 6 Presets im aktuell ausgewählten SONG beschränkt. Dies ist für die meisten Organisten sicherlich die Standardeinstellung.
- Zum Schluss bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Tippen auf das Feld „**Enter**“.



Tipp: Ihnen ist bestimmt bereits das kleine Zahlenfeld-Symbol zwischen den Touch-Tastern „ESC“ und „Enter“ aufgefallen. Ein Tippen auf dieses Feld öffnet eine Zahlentastatur (eine Buchstabentastatur ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht implementiert), mit der sich die Einstellungen auch numerisch vornehmen lassen. Dabei entsprechen die einzugebenden Zahlen der Reihenfolge der einstellbaren Modi. Die Standardeinstellung ist „**nur innerhalb des Songs**“. Diese Auswahl hat die Ziffer 0. Die nächste Auswahl „**nur innerhalb des Albums**“ lässt sich über die Ziffer 1 und „**im gesamten Thema**“ durch die Zahl 3 anwählen.



Probieren Sie den Ziffernblock einfach aus. Es lassen sich keine „falschen“ Werte eingeben. Nebenbei – die Zahlen können Sie auch über das Tasterfeld, rechts neben dem Scrollrad, eingeben.



Anmerkung: Die Funktion „**Preset +/- erfolgt ...**“ bezieht sich auf die beiden linken [Manual Preset-Taster], die sich auf der Leiste zwischen Unter- und Obermanual befinden. Da diese Taster bei umgerüsteten Orgeln nicht vorhanden sind, kann die entsprechende Funktion ebenfalls auf [F-Taster] oder [Fußpistons] gelegt werden. Mehr zu diesem Themenbereich finden Sie auf S. xxx).

- ☐ **Öffnen/Schließen:** Diese Funktion öffnet und schließt das ausgewählte Album in der Alben-Liste. Sie funktioniert damit äquivalent zum Tippen auf ein Album in der Album-Liste.

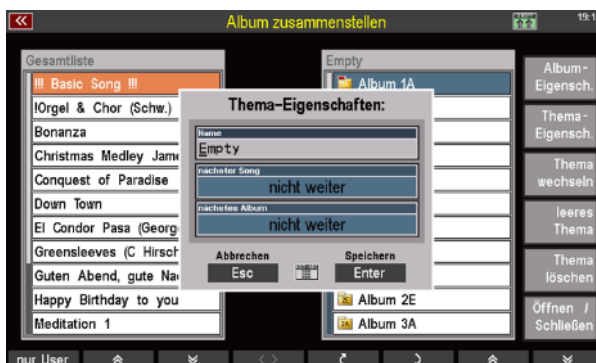
Themen Eigenschaften bearbeiten

- ☐ **Thema-Eigenschaften / Playback-Songplayer:** Auch die Thema-Eigenschaften beziehen sich, äquivalent zu den Album-Eigenschaften, immer auf das jeweils ausgewählte Thema. Standardmäßig ist ein Thema mit dem Namen „Empty“ angelegt. Wenn Sie schon SONGs in Alben sortiert haben, verwenden Sie bereits dieses Thema.

Nach dem Aktivieren der Funktion „**Thema-Eigenschaften**“ öffnet sich ein Dialogfeld mit 3 Einstellungsmöglichkeiten:

- **Name:** Hier können Sie dem aktuellen Thema einen passenden Namen geben und damit den doch eher unspezifischen Namen „Empty“ ändern. Das Feld ist bereits vorausgewählt und so können Sie gleich losschreiben. Dazu verwenden Sie entweder den **Ziffern-/Buchstabenblock** oder eine angeschlossene USB- oder Funk-Tastatur (siehe S. 36 f.).

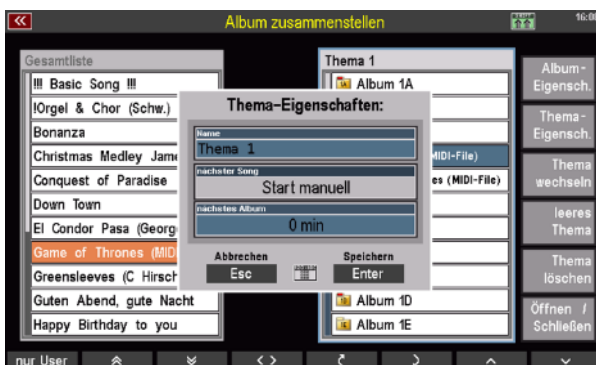
- Bestätigen Sie Ihre Eingabe am Schluss durch Tippen auf das Feld **[Enter]**. Alternativ können Sie dazu auch den Taster **[F-Taster]** rechts unter dem Scrollrad verwenden.
- Die Felder „**nächster Song**“ und „**nächstes Album**“ beziehen sich ausschließlich auf SONGs, die anstelle eines Styles ein Playback enthalten (ein Playback ist eine spezielle SEMPRA-MIDI-Datei; mehr zu diesem Thema finden Sie auf **S. xxx**). Diese Playback-SONGs lassen sich durch die hier vorzunehmenden Einstellungen automatisiert wiedergeben.



Ihre SEMPRA funktioniert dann ähnlich wie ein CD-Player. Gestartet wird das Abspielen der Playback-SONGs wie gewohnt durch einen Druck auf den Taster **[Start/Stop]** im Bereich **Accompaniment Functions**, mit dem Sie auch Ihre Styles Starten und stoppen.

Anmerkung: Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie bspw. die Pausen Ihres Konzertabends mit Musik füllen wollen. Sie brauchen also weder einen CD-Player noch ein mp3-Abspielgerät – Ihre SEMPRA unterstützt Sie auch hier, vorausgesetzt Sie haben genügend MIDI-Files als Playbacks in Ihrer SEMPRA gespeichert. Informationen zu Playback-/MIDI-Files, zu ihrer Bearbeitung sowie zur Erstellung von SONGs, die anstelle eines Styles ein Playback enthalten, finden Sie auf **S. xxx**.

- Im Feld „**nächster Song**“ stellen Sie die Zeit in Sekunden ein, die zwischen der Wiedergabe der einzelnen Playback-Songs liegt. Sie haben hier die Möglichkeit, zwischen 0 und 9 Sekunden zu wählen. Darüber hinaus gibt es 2 weitere Optionen: Die Auswahl „**Start manuell**“ lässt Sie den neuen Playback-Song von Hand starten, während „**nicht weiter**“ die Funktion komplett ausschaltet. Haben Sie „**Start manuell**“ gewählt, springt Ihre SEMPRA nach Beendigung des aktuellen Playback-SONGs zwar automatisch zum nächsten, spielt ihn allerdings nicht, sondern wartet, bis Sie den Taster **[Start/Stop]** betätigen.



Anmerkung: Die Auswahl der einzelnen Einstellmöglichkeiten erfolgt via Datenrad oder auch wieder durch das Zahlenfeld, das mit dem kleinen Zahlenfeld-Symbol zwischen den Touch-Tastern „**ESC**“ und „**Enter**“. Hier entsprechen die Zahlen 0 bis 9 auf dem Zahlenfeld den einzustellenden Sekundenwerten; 10 entspricht „**Start manuell**“. Die Einstellung „**nicht weiter**“ kann nur über das Datenrad angewählt werden.

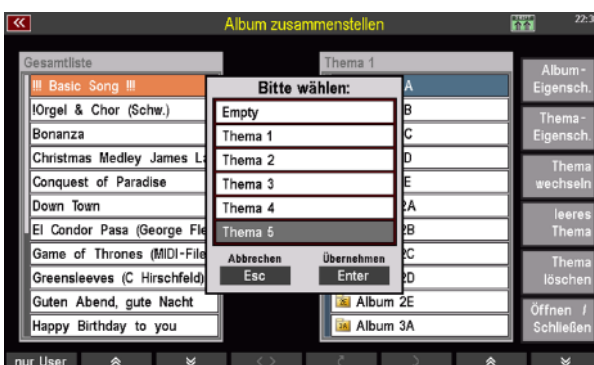
- Die Funktion „**nächstes Album**“ weitet das automatisierte Abspielen von Playback-Songs auf alle Alben im aktuellen Thema aus. Über dieses Funktionsfeld definieren Sie, ob Ihre SEMPRA, nachdem der letzte Playback-Song in einem Album gespielt wurde, automatisch zum nächsten Album weiterspringt. Die Zeit, nach der das nächste Album (und dort der 1. SONG) gewählt wird, reichen von 0 bis zu 15 Minuten und können in 2,5 Minuten-Schritten festgelegt werden. Ferner haben Sie auch hier die Möglichkeit, den ersten SONG im folgenden Album manuell zu starten („**Start manuell**“) sowie die Funktion auszuschalten („**nicht weiter**“).



Anmerkung: Auch hier erfolgt die Auswahl der einzelnen Einstellmöglichkeiten via Datenrad oder mittels des Zahlenfeldes, das über das Zahlenfeld-Symbol zwischen den Touch-Tastern „ESC“ und „Enter“ aufgerufen werden kann. Arbeiten Sie mit dem Zahlenfeld, entspricht die Zahl 0 einer Verzögerung von 0 Minuten (der nächste Playback-SONG wird also augenblicklich gestartet). Mit den Zahlen 1 bis 6 wählen Sie eine Verzögerung zwischen 2,5 und 15 Minuten in 2,5 Minuten-Schritten. Die Einstellung „**nicht weiter**“ kann auch hier nur über das Datenrad und nicht über den Zahlenblock angewählt werden.

- ❓ **Thema wechseln:** Diese und die beiden folgenden Funktionen erklären sich von selbst: Ein Tippen auf „**Thema wechseln**“ erlaubt es, ein anderes Thema auszuwählen, um die in ihm enthaltenen Alben und SONGs zu spielen, es zu bearbeiten oder das nun ausgewählte Thema auf einen USB-Stick zu speichern. Es versteht sich von selbst, dass das Aufrufen dieser Funktion erst dann sinnvoll ist, wenn bereits mindestens ein weiteres Thema angelegt ist (siehe hierzu „**leeres Thema**“). Existieren zwei oder mehr Themen, gehen Sie folgendermaßen vor, um das Thema zu wechseln:

- Tippen Sie auf „Thema wechseln“. Es öffnet sich ein Dialogfeld, in dem alle existierenden Themen untereinander aufgelistet sind.
- Tippen Sie auf das Thema, auf das Sie wechseln möchten. Verwenden Sie ggf. das Scrollrad oder die **[Cursor-Taster/Pfeil-Taster]**, um in einer längeren Liste zu navigieren.
- Aktivieren Sie das ausgewählte Thema zuletzt durch Tippen auf „**Enter**“ oder durch Drücken des Tasters **[Enter]** unterhalb des Scrollrads.



🔍 leeres Thema:

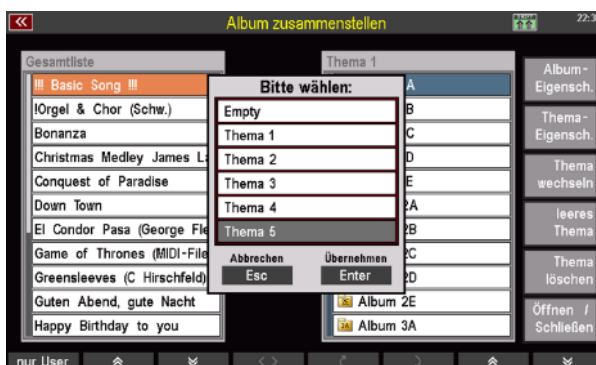
Über dieses Feld können Sie ein neues, noch leeres Thema mit weiteren 100 Alben anlegen.

Achtung: Sie können erst ein zweites, drittes oder weiteres Thema anlegen, wenn Sie alle bestehenden Themen umbenannt haben. Der Name „Empty“ ist dem jeweils neuesten Thema vorbehalten. Sollte in Ihrer Themen-Liste ein Thema mit diesem Namen existieren, wird kein weiteres leeres Thema angelegt.

🔍 Thema löschen:

Das Löschen von Themen ist ebenso einfach, wie das Neuanlegen:

- Tippen Sie auf „**Thema löschen**“ und wählen Sie im sich öffnenden Dialogfeld das Thema aus, das Sie löschen möchten, indem Sie auf den Namen des Themas in der Liste tippen.

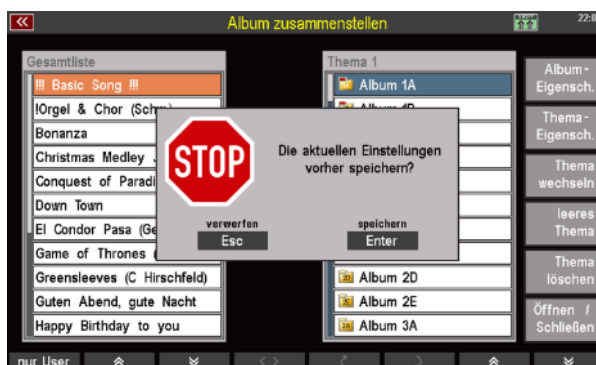


- Tippen Sie nun auf **[Enter]** oder drücken Sie den Taster **[Enter]** unterhalb des **Scrollrads**. Ein Warnhinweis erscheint, den Sie ebenfalls mit **[Enter]** bestätigen. Damit ist das ausgewählte Thema gelöscht.



Anmerkung: Bitte beachten Sie, dass mit dem Löschen eines Themas alle in ihm enthalten Alben mitsamt ihrem Inhalt gelöscht werden. Da die Alben aber nur SONG-Verweise enthalten, bleiben Ihre SONGs natürlich dennoch in den SONG-Bänken gespeichert und werden keinesfalls gelöscht. Sie können Sie nach Belieben anderen Themen und Alben zuordnen.

- Immer dann, wenn ein neues Thema angelegt oder zu einem anderen Thema gewechselt werden soll, ebenso beim Verlassen des Menüs fragt Ihre SEMPRA, ob die aktuellen Einstellungen gespeichert werden sollen. Zum einen wird damit sichergestellt, dass ggf. umfangreiche zuvor von Ihnen geleistete Arbeit (Zuordnung von SONGs in die Alben) auch tatsächlich gespeichert wird, oder aber möglicherweise auch vorgenommene Änderungen eben nicht gespeichert und beim Verlassen des Menüs der zuletzt gespeicherte Zustand wieder hergestellt wird.



Das Spielen mit Alben (Abrufen der Alben)

Sie haben nun Alben benannt und mit SONGs gefüllt. Möglicherweise haben Sie auch ein weiteres Thema (oder sogar mehrere Themen) angelegt. Sie wissen jetzt, wie einfach die Verwaltung Ihrer SONGs in Alben ist. Ebenso einfach ist das Musizieren mit Alben und das Aufrufen Ihrer SONGs.



- Es gibt verschiedene Wege, Ihre Alben aufzurufen. Der am häufigsten eingeschlagenen Weg verläuft über das Bedienfeld „Album Select“ (1) auf dem oberen Bedienfeld. Hier sehen Sie dieselbe Sortierung, wie in Ihrer Album-Verwaltung: Das erste Album trägt werksseitig den Namen „Album 1A“. Die oberen beiden Reihen der [Album Select]-Taster sind nummeriert, was der Zahl im Album-Name entspricht. Die untere Reihe der [Album Select]-Taster ist mit Großbuchstaben versehen, und genau diese Buchstaben (A bis E) finden sich am Ende des Album-Namens hinter der Zahl. Um also „Album 1A“ aufzurufen, drücken Sie den Taster „1“ und danach den Taster „A“. Und voilà: Die zweite Zahl auf dem [Album Select]-Taster (in unserem Beispiel ist das die 11) wird durch zweimaliges Drücken des Tasters gewählt. Um also bspw. das „Album 13B“ zu erreichen, drücken Sie zwei Mal auf den [Album Select]-Taster „2“ und danach auf „B“. Nun können Sie im Hauptscreen wie gewohnt Ihren SONG und darin ein Preset wählen.
- Eine weitere Möglichkeit, Ihre Alben aufzurufen, ist der „SONG-Filter“ (2) links neben dem Bildschirm. Drücken Sie auf den Filter-Taster [Album], springt Ihre SEMPRA automatisch zu dem Album, in dem sich der aktive SONG befindet. Ist der aktive SONG noch in kein Album eingeordnet, springt Ihre SEMPRA zum „Album 1A“. Drücken Sie den Taster ein zweites Mal, öffnet sich eine Liste der Alben, aus denen Sie ein beliebiges Album wählen können.



Nachträgliche Änderungen an SONGS

Vielleicht nehmen Sie irgendwann Änderungen an einem SONG vor, der in einem oder mehreren Ihrer Alben verwendet wird? Kein Problem! Die Alben „merken“ allerdings, wenn sich z.B. ein SONG-Name nachträglich, also nach der Übernahme des SONGS in das Album geändert hat.

In diesem Fall bekommen Sie beim Aufrufen des Albums einen entsprechenden Hinweis:

Wenn Sie hier mit **[ENTER]** bestätigen, wird das Album entsprechend angepasst, der Hinweis erscheint für dieses Album künftig nicht mehr.



Es kann auch vorkommen, dass Sie einen SONG endgültig aus der SEMPRA löschen, dieser aber noch in irgendwelchen Alben „verankert“ ist. Wenn Sie ein solches Album aufrufen, kann das Album einen solchen bereits gelöschten SONG natürlich nicht wiederfinden.

Auch in solchen Fällen erhalten Sie einen entsprechenden Hinweis, um über **[Enter]** das Album ggf. zu aktualisieren:

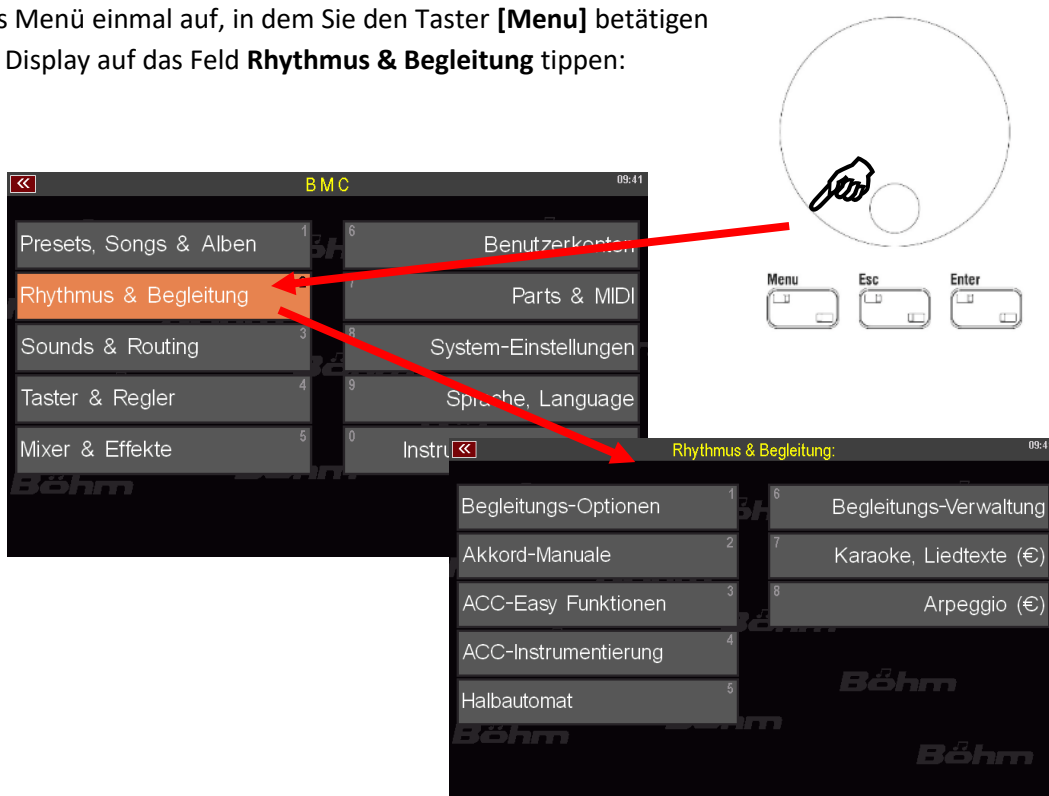


Begleitungseinstellungen im BMC-Menü

Grundsätzliche Erläuterungen zum Spielen mit Style-Begleitungen haben Sie bereits im Kapitel „Spielen mit Styles“ ab Seite 76 kennengelernt. Einige der bereits dort kennengelernten Optionen erreichen Sie auch aus dem BMC-Menü **Rhythmus & Begleitung** der SEMPRA. Darüber hinaus finden Sie in diesem Menü weitere interessante Spiel und Verwaltungsfunktionen für die Begleitung.

Auch den Style-Editor erreichen Sie über dieses Menü. Mit ihm können Sie die internen oder auch z.B. importierte Styles im Yamaha®-Format umfangreich bearbeiten, die Style-Partituren ergänzen oder auch Spuren, Pattern und letztlich komplette Styles selbst neu einspielen können. Diesem umfangreichen Werkzeug widmen wir daher ein eigenständiges Kapitel im Anschluss ab Seite .

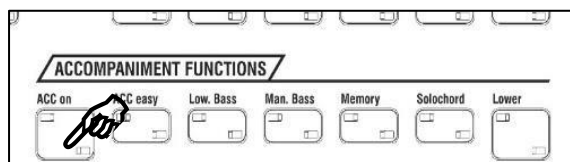
Rufen Sie das Menü einmal auf, in dem Sie den Taster **[Menu]** betätigen und dann im Display auf das Feld **Rhythmus & Begleitung** tippen:



Begleitungs-Optionen

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, gelangen Sie zum Einstellmenü für verschiedene Begleitfunktionen.

Dieselben Funktionen erreichen Sie auch durch längeres Drücken auf den Taster ACC on auf dem Bedienfeld. Erläuterungen zu den Einstellungen finden Sie auf den Seiten 83 ff.



Akkord-Manuale

Üblicherweise erfolgt das Begleit-Spiel und damit auch die Akkordeingabe im linken Bereich des Untermanuals.

Auf Seite 83 haben Sie bereits erfahren, wie Sie die üblicherweise vollgriffige Akkordsteuerung über den Taster [ACC easy] auf verschiedene Einfinger-Modi, den Organist- oder auch den Pianist-Modus umschalten können.

Abhängig von der eingestellten Art der Akkordspiels können Sie im Menü **Akkord Manuale** festlegen, auf welchen Tastaturbereichen die Akkorderkennung für die Style-Begleitung erfolgen soll:

- Um hier Änderungen vorzunehmen, wählen Sie die gewünschte Zeile in der Eingabebox an und setzen bzw. entfernen Sie durch Drehen am **Datenrad** die Markierung, um die Akkorderkennung für den betreffenden Manualbereich ein- oder auszuschalten. Sie können auch jeweils mehrere Markierungen setzen, wenn Sie mehrere Tastaturbereiche parallel für die Akkordeingabe nutzen möchten.
- Betätigen Sie **[Enter]**, um die gewählten Einstellungen zu übernehmen.
- Die Einstellungen zu den Akkord-Manualen werden in den SONG-Presets gespeichert, können also preset-spezifisch erfolgen.

Die folgenden Optionen sind einstellbar (default = werkseitige Voreinstellung):

für vollgriffige Akkordeingabe (auch Organist-Modus:

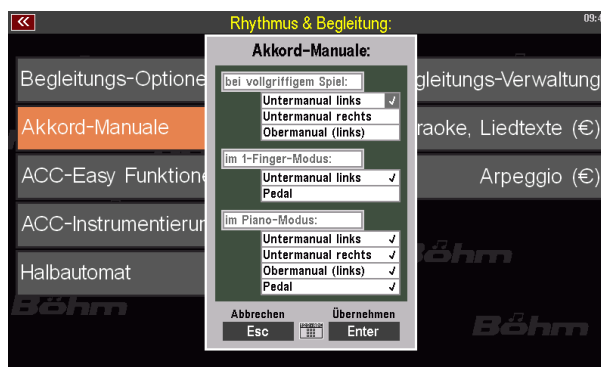
Untermanual links (default)
Untermanual rechts
Obermanual links

Für 1-Finger-Akkordeingabe:

Untermanual links (default)
Pedal

Für Piano-Modus:

Untermanual links
Untermanual rechts
Obermanual links
Pedal

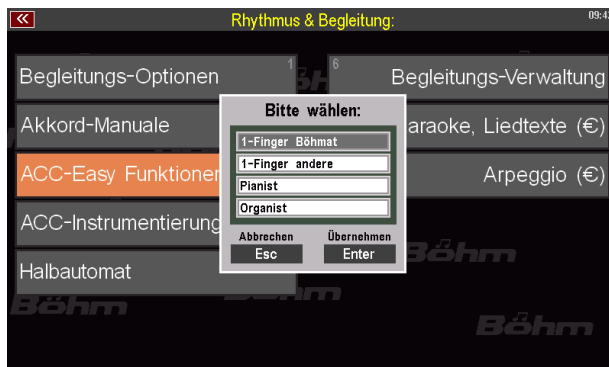


Anmerkung: Der Sinn des Piano-Modus ist es, für die Akkorderkennung das Spiel beider Hände auf einer (idealerweise ungeteilten) Tastatur heranzuziehen. In diesem Fall sollte das betreffende Manual also nicht gesplittet sein. Sie können aber auch z.B. im Untermanual beide Bereiche (links und rechts) für die Akkordsteuerung aktivieren. Wenn Sie nun auf beiden Split-Bereichen gleichzeitig spielen, erfolgt die Auswertung beider Bereiche für die Akkorderkennung.

ACC-Easy

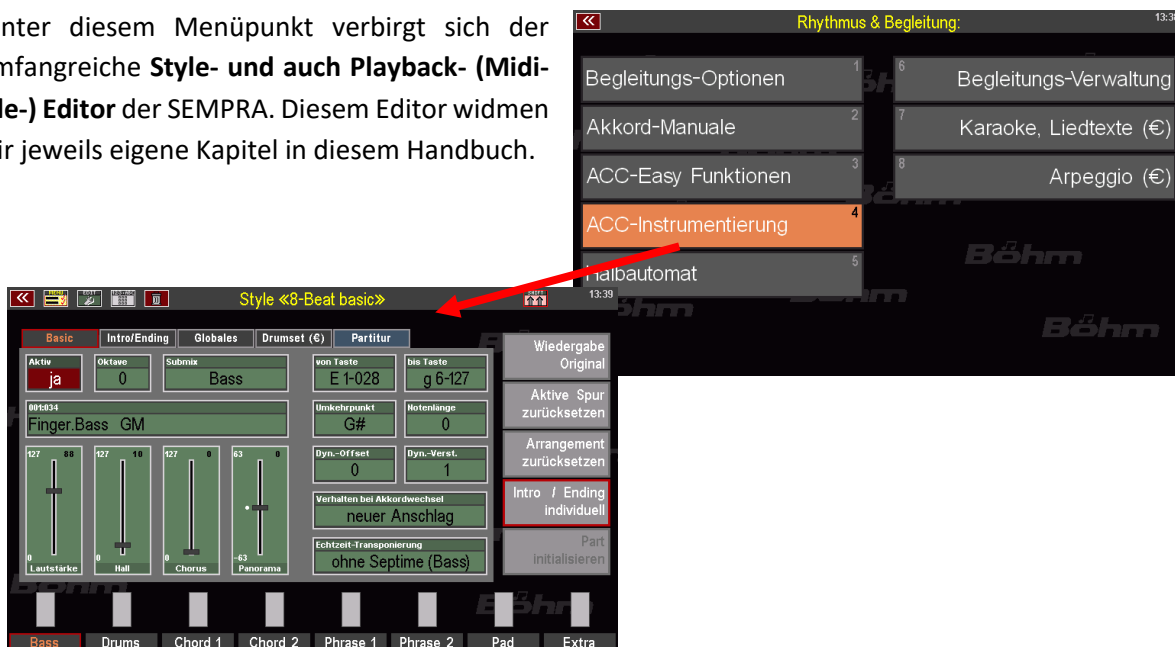
Auch diese Einstellungen haben Sie bereits kennengelernt. Ist der Bedienfeldtaster ACC easy ausgeschaltet (LED leuchtet nicht), gilt für die Akkorderkennung die übliche vollgriffige Spielweise.

Ist ACC easy eingeschaltet, gilt der hier eingestellte Modus für die Akkorderkennung. Die Erläuterungen zu den Modi finden Sie auf den Seiten 84 ff.



ACC-Instrumentierung

Hinter diesem Menüpunkt verbirgt sich der umfangreiche **Style- und auch Playback- (Midi-File-) Editor** der SEMPRA. Diesem Editor widmen wir jeweils eigene Kapitel in diesem Handbuch.



Je nachdem, ob aktuell ein Style oder ein Playback als Begleitung aktiv ist, erreichen Sie über den Menüpunkt **ACC-Instrumentierung** den entsprechenden Editor.

Die Erläuterungen zum **Style-Editor** finden Sie im gleichnamigen Kapitel ab Seite 171.

Die Erläuterungen zum **Interactive Playback- bzw. Midi-File-Editor** finden Sie innerhalb des gleichnamigen Kapitels auf den Seiten 195 ff.

Halbautomat

Mit dem Halbautomaten können Sie zwei einstellbaren Tastaturbereichen jeweils bis zu 2 Drum-Instrumente zuweisen. Diese erklingen immer dann beim Spielen einer Taste auf den entsprechenden Manualen, wenn der Taster **[Semi Autom.]** auf dem Bedienfeld eingeschaltet ist.

Diese Funktion und die Einstellmöglichkeiten haben wir bereits auf Seite 90 ff. beschrieben.

Sie können hier im Menü ebenfalls die Einstellungen zum Halbautomaten aufrufen und vornehmen.



Style Editor

Allgemeines

Mit dem umfangreichen Style Editor der SEMPRA können Sie sowohl die vorhandenen Styles nach Ihren Wünschen bearbeiten, aber auch z.B. Styles im Yamaha® Format, die Sie in Ihre SEMPRA importiert haben, anpassen und optimieren.

Dabei bietet der Style Editor nicht nur die Möglichkeit, die Instrumentierungen der einzelnen Stylespuren und insbesondere des Schlagzeuges sowie verschiedene Steuerparameter zu verändern, sondern auch eine einfach zu beherrschende, aber umfangreiche Möglichkeiten eröffnende Aufnahme-Funktion, mit der Sie nicht nur zu vorhandenen Spuren ergänzende weitere Noten ergänzen, sondern auch ganze Pattern, Spuren oder letztlich auch komplette Styles neu einspielen können.

Mit der App „Easy Editor Styles“ wird der Style Editor nochmals um einige weitere interessante und besonders komfortable Funktionen erweitert. Wir gehen zunächst auf die zahlreichen Möglichkeiten des Standard-Editors ein und widmen uns dann in einem gesonderten Abschnitt den erweiterten Möglichkeiten der „Easy Editor Styles“ App.

Wenn Sie werkseitige Styles bearbeiten (dazu gehören auch die Styles aus den ggf. auf Ihrer SEMPRA installierten zusätzlichen Software-Paketen) und anschließend abspeichern, so können Sie die Speicherung entweder auf einer der User-Stylebänke vornehmen, oder Sie überspeichern den Style an seinem Original-Platz. In diesem Fall haben Sie allerdings keinen Zugriff mehr auf den Originalstyle. Sofern Sie den betreffenden Style grundsätzlich in Ihrer eigenen Bearbeitung nutzen möchten, ist das natürlich auch sinnvoll, denn so verwenden alle SONG-Presets, die diesen Style benutzen, automatisch Ihre bearbeitete Version des Styles.

Und keine Angst: Ihre bearbeitete Version überschreibt zwar den Original-Style, allerdings löscht es diesen nicht wirklich. Bei der SEMPRA sind User- und Firm-Speicher grundsätzlich strikt getrennt. Das bedeutet in diesem Fall, dass der bearbeitete Style zwar den Werksstyle überlagert, allerdings im User-Speicherbereich.

Der Werksstyle befindet sich aber nach wie vor im Speicherbereich für die Werksdaten, wo er nicht verändert werden kann. Wenn Sie also z.B. Ihren bearbeiteten Style löschen, kommt der Original-Style an der gleichen Position – nach dem nächsten Start des User-Kontos – wieder zum Vorschein. Es kann also nichts verloren gehen!

Mehr zum Speichern weiter hinten in diesem Kapitel, jetzt wollen wir erst einmal die verschiedenen Bearbeitungsfunktionen des Style Editors kennenlernen:

Wählen Sie also jetzt einmal einen Style im Grundbildschirm der SEMPRA an, den Sie bearbeiten möchten. Wir haben hier einmal einen Yamaha®-Style – 80sClassicRock.T548.prs – ausgesucht, den wir zuvor über das USB-Menü in die SEMPRA importiert haben:



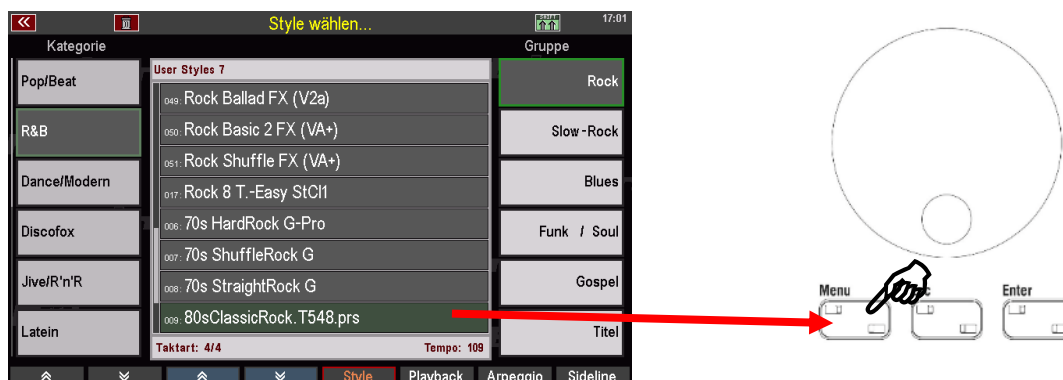
Zur Erinnerung: Wie Sie Midi-Styles, also z.B. Styles in Yamaha® Format auf die User-Styleplätze Ihrer SEMPRA importieren können, wird im Kapitel USB-Funktionen ab Seite 289 erläutert.

Solche Styles im Yamaha® Format sind nach dem Import auch gleich lauffähig, aber da die Soundpools natürlich nicht identisch sind, ist es sinnvoll, solche Styles vor der Verwendung zunächst im Style Editor zu optimieren und klanglich zu „verfeinern“. Das geht mit etwas Übung sehr schnell und differenziert, so dass Sie nach einigen Versuchen immer schneller zum klanglichen Ziel kommen und überaus hörenswerte Ergebnisse erreichen werden.

- Rufen Sie den **Style Editor** über das BMC-Menü auf:
- Öffnen Sie mit dem Taster **[Menu]** das BMC Menü und rufen Sie dann im Display das Feld **Rhythmus & Begleitung – ACC-Orchestrierung** auf:



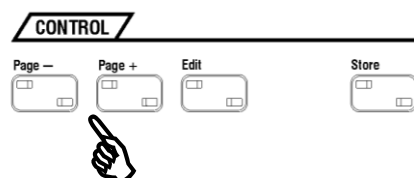
Sie können den **Style Editor** auch direkt aus dem Style-Selector heraus aufrufen, in dem Sie den zu editierenden Style hier aufrufen und den Taster Menü drücken:



Der Style-Editor für unseren „80sClassicRock“ öffnet sich:



Der Style-Editor besteht - wie Sie das auch bereits von einigen anderen Menüs her kennen – aus mehreren Seiten, zwischen denen Sie mit den Tastern **[Page-]** **[Page+]** rechts vom Display wechseln können.



Seite „Basic“: Die Seite zeigt die „Basic“-, also die Grundinstrumentierung der einzelnen Style-Spuren an. Hier stellen Sie die Instrumentierungs- und Spielparameter für die einzelnen Spuren ein, also welcher Sound spielt, Lautstärken und Effekt-Intensitäten, das Panorama, Dynamik, Notenumfang, Repetieren, Transponierverhalten usw.



Seite „Intro/Ending“: Manchmal ist es sinnvoll, dass Intros/Endings eine eigene Instrumentierung verwenden, z.B. wenn diese Pattern einen größeren Notenumfang benötigen, wenn in diesen Pattern eine andere Lautstärke oder gar ein anderer Sound benötigt wird, usw. Sofern eine eigene Intro/Ending-Instrumentierung für eine Spur vorhanden oder von Ihnen angelegt wurde, ist diese Seite anwählbar, und die von der Basic-Seite bekannten Instrumentierungsparameter können hier nochmals spezifisch für die Intro/Ending-Pattern eingestellt werden, unabhängig von der Basic-Einstellung. Die Intro/Ending Instrumentierung gilt immer übergreifend für alle vier Intros/Endings des Styles.

Seite „Globales“: Auf dieser Seite legen Sie globale Parameter fest, die für den gesamten Style gelten und nicht lediglich für eine einzelne Spur. Das sind z.B. die Gesamt-Lautstärke des Styles, sein Standard-Tempo und außerdem alternative Instrumente für die einzelnen Drum-Instrumentengruppen.

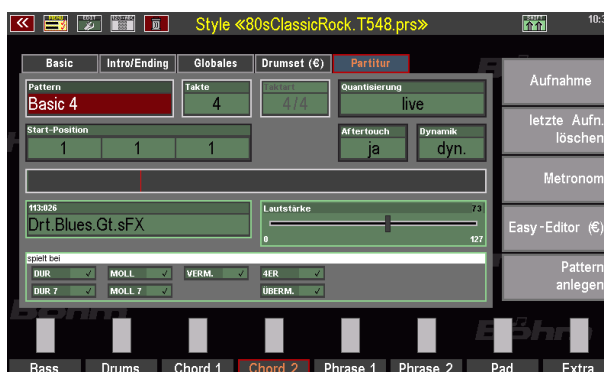


Seite Drumset (€): Diese Seite ist nur bei installierter App „Easy Editor Styles“ (Art.-Nr. 41160) zugänglich. In diesem Fall stehen zusätzlich zu den alternativen Drum-Sounds auf der Seite „Globales“ zwei editierbare User-Drumsets je Style zur Verfügung. In diesen Sets können alle enthaltenen Drum-Instrumente (ein Drumset enthält bei der SEMPRA immer 128 Instrumente) gegeneinander ausgetauscht und alle Instrumente individuell in der Lautstärke geregelt werden.

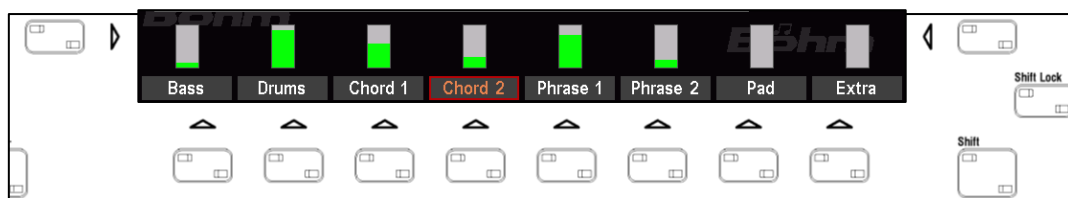


Seite „Partitur“: Auf dieser Seite finden Sie den Style-Recorder, mit dem Sie z.B. einer Spur durch Realtime-Aufnahme weitere Noten hinzufügen, Pattern neu anlegen und einspielen, oder auch komplette Spuren oder gar Styles neu einspielen können.

Einige Funktionen auf der Seite **Partitur** stehen nur bei vorhandener App „Easy Editor Styles“ (Art.-Nr. 41160) zur Verfügung.



Mit den **[F]**-Tastern unter dem Display können Sie die Style-Spur wählen, die Sie bearbeiten möchten (aktive Spur). Bei laufendem Styleplayer sehen Sie in den Feldern darüber die Spur-Aktivitäten (ausschlagende grüne Balken).

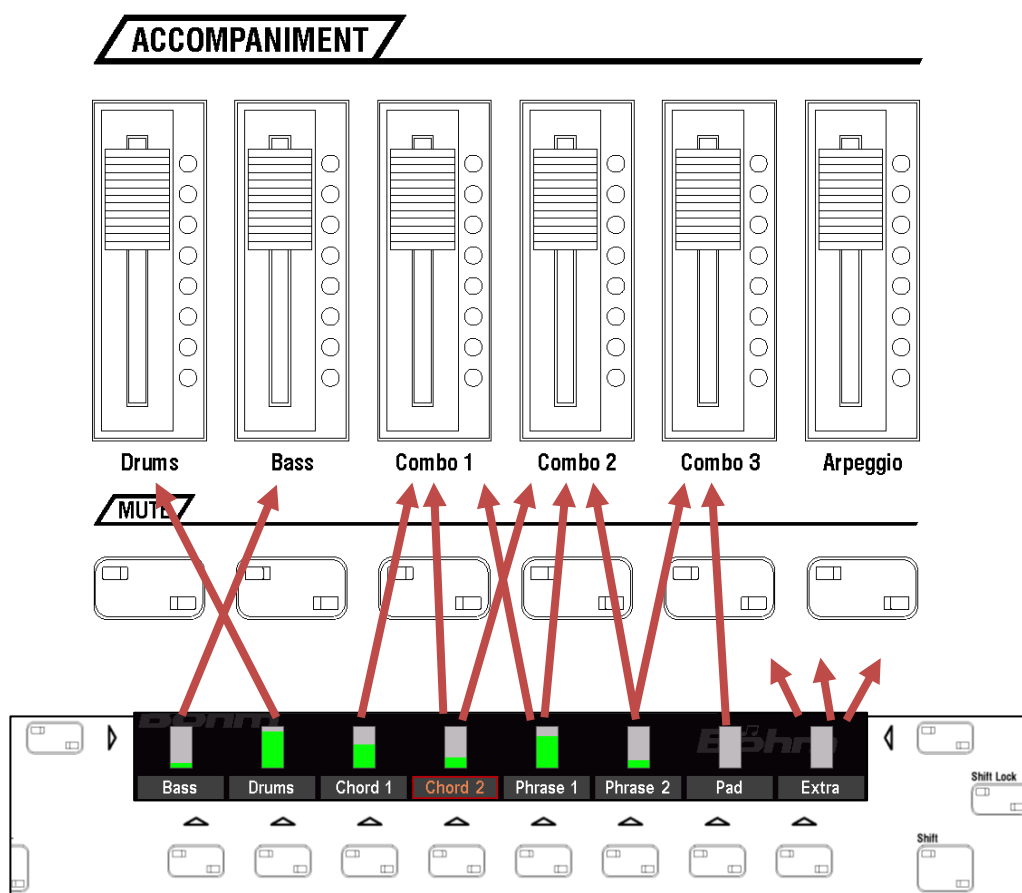


Tippen Sie 2x auf eine der Spuren, um die Spur auf **SOLO** zu schalten. Es ist dann - z.B. für Kontroll-Zwecke – nur noch diese eine Spur hörbar. Nochmaliges Tippen auf die Spur schaltet SOLO wieder ab und alle Spuren sind wieder hörbar.

Die angezeigte Spur-Benennung spiegelt die Organisation der SEMPRA Styles wider:



Ein SEMPRA-Style verfügt über bis zu 8 Spuren/Instrumente, wobei für jedes Instrument getrennte Partituren für DUR bzw. MOLL-Akkorde vorhanden sein können. Die Spuren-Einteilung steht im Zusammenhang mit den Lautstärkereglern bzw. Mute-Tastern auf dem Bedienfeld der SEMPRA:



- Bass:** Bass-Instrumente – liegen auf dem ACC-Regler und Mute-Taster „Bass“
- Drums:** Schlagzeug – liegt auf dem ACC Regler und Mute-Taster „Drums“
- Chord1/Chord2:** Akkord-Instrumente, wie z.B. Rhythmus-Gitarren, liegen i.d.R. auf den Reglern und Mute-Tastern Combo 1 und 2
- Phrase1/ Phrase2:** Instrumente, die melodieartige Sequenzen oder Akzente spielen, z.B. Bläser/Flöten, Gitarren, Pianoläufe usw., liegen i.d.R. auf den Reglern und Mute-Tastern Combo 2 und 3
- Pad:** Füllende Flächen-Sounds wie z.B. Streicher-„Teppiche“, Pad-Sounds usw., liegen i.d.R. auf dem Regler/MuteTaster Combo3.
- Extra:** Spur für sonstige Instrumente, Submix-Zuordnung nach Bedarf. Bei Yamaha® Styles liegt hier häufig eine Spur mit Percussion-Instrumenten, die dann dem Submix Regler Drums zugeordnet werden sollten.

Soweit ein schneller Überblick. Im Folgenden schauen wir uns nun die einzelnen Editor-Bereiche und deren Parameter und Funktionen detailliert an. Probieren Sie dabei am besten die beschriebenen Parameter und Funktionen gleich aus, so bekommen Sie sofort einen Eindruck von deren Wirkungsweise.

Sie können (und sollten) alle Änderungen natürlich bei laufendem Style vornehmen, damit Sie sofort die entsprechende akustische Rückmeldung auf Ihre Eingaben und Änderungen erhalten.

Eine Besonderheit gilt nur beim Aufrufen der Seite Partitur: Wenn Sie diese Seite bei laufender Style-Wiedergabe aufrufen, wird die Wiedergabe zunächst gestoppt, damit nicht bereits direkt eine Aufnahme erfolgt.

Basic-Instrumentierung

Auf der Seite **Basic** des Style-Editors legen Sie die Basis-Instrumentierung der Style-Spuren fest. Schauen wir uns die Editor-Seite einmal genauer an:

The screenshot shows the 'Basic' editor page for a style named '80sClassicRock.T548.prs'. The interface includes various controls for instrument and playback settings, numbered 1 through 16. Callout boxes provide detailed descriptions for several of these controls:

- 1:** Gewählte Editor-Seite (Selected Editor Page)
- 2:** Style Name (Style Name)
- 3:** Lautstärke (Volume)
- 4:** Hall (Reverb)
- 5:** Chorus
- 6:** Panorama
- 7:** Oktave (Octave)
- 8:** Submix
- 9:** von Taste (From Key)
- 10:** bis Taste (To Key)
- 11:** Umkehrpunkt (Turning Point)
- 12:** Notenlänge (Note Length)
- 13:** Dyn.-Offset (Dynamic Offset)
- 14:** Dyn.-Verst. (Dynamic Volume)
- 15:** Verhalten bei Akkordwechsel (Behavior on Chord Change)
- 16:** Echtzeit-Transponierung (Real-time Transposition)

Additional callout boxes describe functions on the right side of the interface:

- Wiedergabe Original:** Vergleichen mit der letzten gespeicherten Version des Styles (Compare with the last saved version of the style)
- Aktive Spur zurücksetzen:** Aktive Spur auf den letzten gespeicherten Zustand zurücksetzen (Reset active track to last saved state)
- Arrangement zurücksetzen:** Gesamte Instrumentierung (alle Spuren) auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen (Reset entire instrumentation to last saved state)
- Intro / Ending individuell:** Eigene Intro/Ending Instrumentierung für die aktive Spur anlegen (1x antippen – Feld wird aktiviert) bzw. löschen (nochmals antippen – Feld wird deaktiviert) (Create own Intro/Ending instrumentation for the active track (1 tap – field is activated) or delete (tap again – field is deactivated))
- initialisieren:** (Initialize)

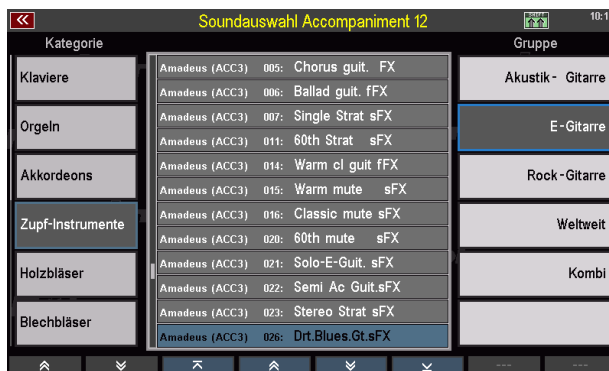
At the bottom, a callout box explains the track selection and solo functions:

- Anwahl der zu editierenden Style-Spur mit Aktivitätsanzeige (bei laufendem Style):** (Selection of the style track to be edited with activity indicator (when style is running))
- 2x Drücken = SOLO-Funktion für die aktive Spur:** (Pressing 2x = SOLO function for the active track)

Schauen wir uns die einzelnen Instrumentierungs- und Spielparameter an:

Instrumentierungsparameter Basic

- 1 **Spur aktiv ja/nein**
Hier können Sie die gewählte Spur ganz abschalten („nein“) oder wieder aktivieren („ja“).
- 2 **Sound**
Wählen Sie hier die Klangfarbe, mit der die aktive Spur spielen soll. Sie können Sounds direkt über die Soundtaster auf dem Bedienfeld auswählen.
Oder tippen Sie direkt auf das Feld, um zur bekannten Soundauswahl zu gelangen.
- 3 **Lautstärke**
Lautstärke einstellen für die aktive Spur.
- 4 **Hall**
Hall-Intensität einstellen für die aktive Spur
- 5 **Chorus**
Chorus-Intensität einstellen für die aktive Spur
- 6 **Panorama**
Stereo-Panorama-Position einstellen für die aktive Spur:
- 63: ganz links
+ 63: ganz rechts



Die Regler der Parameter **Lautstärke...Hall** können Sie besonders einfach einstellen, wenn Sie auf den entsprechenden Regler tippen. Dieser wird dann im Display vergrößert dargestellt.



- 7 **Oktave**
Ändern der Oktavlage für die aktive Spur um +/- 4 Oktaven

8

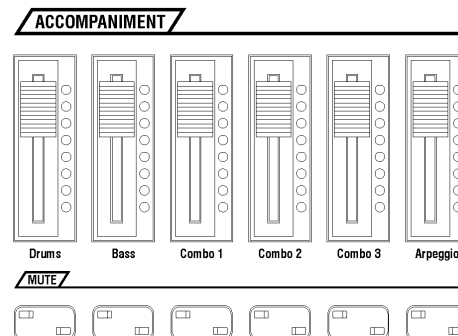
Submix

Legen Sie hier fest, welchem Submix-Lautstärke-regler die aktive Spur zugeordnet werden soll. Die Regler **Drums...Bass...Combo1-3** stehen hier für die entsprechenden Schieberegler für die Begleitung auf dem Bedienfeld.

Wir empfehlen, eine ähnliche Verteilung wie bei den Werksstyles beizubehalten, also z.B.

Rhythmus-Gitarren (Chord-Spuren) auf Submix Combo 1 oder 2, Akzent- bzw.

Melodieinstrumente (Phrase-Spuren) auf Combo 2 oder 3, Pad-Sounds (Streicher- oder Synthe-Flächensounds) auf Combo 3.



Die Extra-Spur wird nach jeweiliger Belegung zugeordnet, also z.B. Percussion-Instrumente in Yamaha® Styles auf Submixer Drums.

Sie können hier aber auch z.B. die Submixer der Manuale bzw. des Pedals auswählen. Wenn Sie also für spezielle Anwendungen eine Begleitspur überdem Submixer **Upper re.** gemeinsam mit den Obermanual-Instrumenten regeln möchten, können Sie hier eine solche Zuordnung vornehmen.

Spielparameter Basic

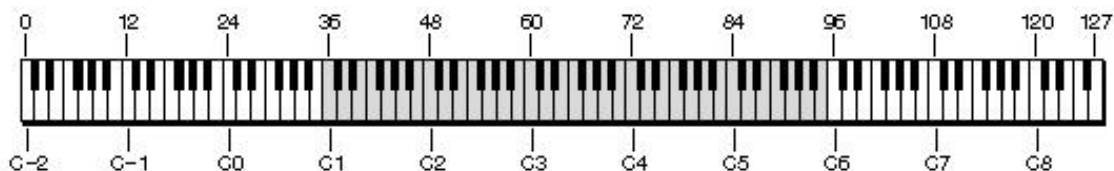
Die folgenden Parameter bestimmen das Spielverhalten der Spuren:

9

von Taste / bis Taste

10

Legen Sie hier fest, in welchem Notenbereich die Spur spielen darf. Noten innerhalb der Spur-Partitur, die höher oder tiefer liegen als der eingestellte Bereich, werden automatisch auf- oder abwärts in den zulässigen Bereich hinein oktaviert. Von Taste definiert die linke Begrenzung (tiefste spielbare MIDI-Note/Tastenummer), bis Taste die rechte Begrenzung (höchste spielbare MIDI-Note/Tastenummer)



11

Umkehrpunkt

Bestimmt, ab welcher Note bei Akkordwechseln eine Umkehrung der Akkordlage in die nächst höhere/tiefere Oktavlage erfolgt. Achtung: der unter von/bis Taste eingegebene Notenbereich kann nicht überschritten werden, höhere oder tiefere Akkordtöne repetieren entsprechend.

Einstellbar: Standard (Umkehrpunkt bei G)
Noten C#...H
Keiner (Alle Akkordlagen gem. Partitur)

12

Notenlänge

Dieser Parameter dient dazu, die Notenlängen relativ zu den tatsächlichen Längen in der Spurpartitur zu dehnen bzw. zu stauchen. Ein Stauchen bzw. Verkürzen der Notenlängen (Werte < 0) sorgen für einen akzentuierteren Klang, die Noten erklingen mehr stakkato-mäßig. Ein Dehnen bzw. Verlängern der Notenlängen (Werte > 0) sorgen für eine mehr legato-mäßige Spielweise, die Noten gehen ineinander über. Achtung: Bei zu hohen Werten kann sich die Rhythmik der Töne deutlich ändern bzw. „holpern“.

13

Dynamik Offset/Verstärkung

Mit diesen Parametern können Sie die Anschlagdynamik der Spur verändern und entsprechende klangliche Veränderungen bewirken. Interessant z.B. für Akustikgitarren oder auch das Schlagzeug. Die Parameter bewirken eine relative Erhöhung bzw. Reduzierung des Dynamikbereichs bezogen auf die tatsächlich in der Partitur enthaltenen Werte.

14

Dynamik Offset verschiebt dabei den Startpunkt (Mindestwert der Dynamik) nach oben oder unten, **Dyn. Verstärkung** bestimmt den Faktor, mit dem die Dynamik bei höheren Werten in der Partitur zunimmt. So lassen sich mit höheren Werten bzw. Faktoren Kompressor-Effekte erzielen, oder auch einzelne Noten in der Partitur akzentuieren, insbesondere, wenn Sounds verwendet werden, die aus mehreren dynamisch gelayerten Samples bestehen. Geringere Werte bzw. Faktoren „entschärfen“ die Dynamik, der Klang wird „weicher“ und weniger akzentuiert.

15

Verhalten bei Akkordwechseln

Dieser Parameter bestimmt das Verhalten von Noten, die zum Zeitpunkt eines Akkordwechsels bereits spielen. Je nach Art der Spur-Partitur können unterschiedliche der gebotenen Alternativen klanglich günstig sein:

Keine Verstimmung: Die Noten spielen trotz Akkordwechsel in ihrer ursprünglichen Tonhöhe weiter. Sinnvoll für Partituren mit sehr kurzen und schnellen Noten. Bei längeren Noten kann es zu Disharmonien kommen, da sich die ausgehaltenen und die bereits in der neuen Harmonie spielenden Noten „reiben“.

Note aus: Alle spielenden Noten werden im Moment eines Harmoniewechsels beendet. Die Spur erklingt erst wieder mit der nächsten Note in der Partitur, dann in der neu gewählten Harmonie.

Weicher Einsatz: Alle spielenden Noten werden im Moment eines Harmoniewechsels beendet und in der neuen Harmonie direkt neu angeschlagen, dabei aber weich übergeblendet. So werden bei perkussiven Instrumenten störende Doppelanschläge bei Harmoniewechsel unterdrückt. Sinnvoll vor allem für Rhythmus-Gitarren oder andere direkt einsetzende Spuren mit raschen Notenfolgen.

Neuer Anschlag: Wie „weicher Einsatz“, aber direkter Toneinsatz der neuen Harmonie, ohne Einblenden. Sinnvoll für Klänge wie z.B. Streichersätze, die in der Regel schon einen weicheren Toneinsatz haben. Harmoniewechsel erfolgen mit dieser Option direkter.

16

Echtzeit-Transponierung

Hier können Sie verschiedene Optionen für die Echtzeittransponierung der Spur bei Akkordwechseln festlegen und insbesondere das Verhalten von Septim-Akkorden variieren:

Keine Transponierung: Die Spur reagiert nicht auf Akkordwechsel (z.B. für Drumpuren oder Spuren, die Effektsounds spielen).

Ohne Septime (Bass): Die Spur ignoriert gespielte Septimen (z.B. für Bass-Spuren). Es erklingen nur die entsprechenden Akkord-Töne ohne Septime.

Septime ab C1 (24) / C (36) / c (48) / c1 (60) / c2 (72): Septimen werden nur gespielt, wenn sie in der Partitur mind. auf bzw. oberhalb der entsprechenden Noten (Tastenummern) liegen. Andernfalls erklingen nur die entsprechenden Grundakkorde ohne Septime.

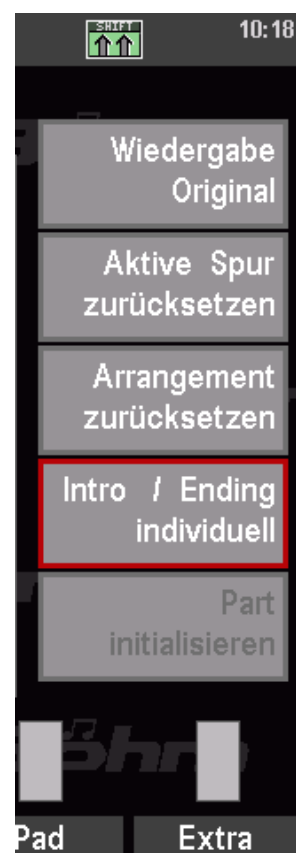
Probieren Sie einfach die verschiedenen Parameter einmal aus, so bekommen Sie am besten ein Gefühl für die jeweilige Wirkung. Sie können nichts „kaputt“ machen!

Wichtig beim Ausprobieren und Editieren: Spielen Sie verschiedene Akkorde und alle Pattern Ihres Styles durch, also alle Variationen, Intros/Endings, Fills usw. Nur so erhalten Sie einen umfassenden Eindruck davon, wie Ihre Änderungen sich auf die einzelnen Teile des Styles und die verschiedenen Akkordlagen auswirken und ggf. Korrekturen vornehmen.

Mit dem grauen Feld **Wiedergabe Original** rechts können Sie jederzeit zur letzten gespeicherten Version des Styles umschalten und so Ihre Änderungen mit dem Original vergleichen und bewerten. Ist die Funktion aktiviert, sehen Sie auch die gespeicherten Parameter-Werte und nicht mehr ihre ggf. geänderten Werte. Tippen Sie nochmals darauf, um wieder zu Ihrer bearbeiteten Version zurückzukehren.

Das Feld **Aktive Spur zurücksetzen** rechts verwirft Ihre Änderungen für die aktuelle gewählte Spur und setzt diese auf die zuletzt gespeicherte Version zurück.

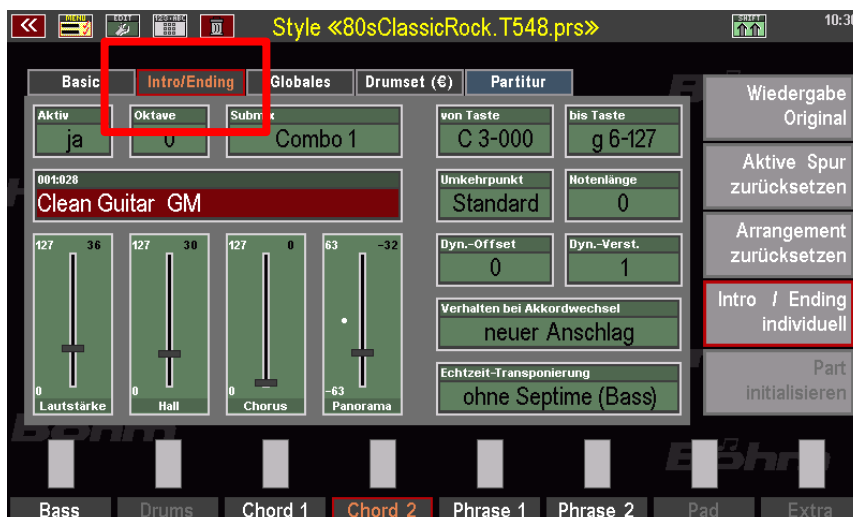
Tippen Sie auf **Arrangement zurücksetzen**, um alle Änderungen für alle Spuren zu verwerfen und die gesamte Style-Instrumentierung auf die zuletzt gespeicherte Version zurückzusetzen.



Intro/Ending individuell instrumentieren

Das Feld **Intro/Ending** individuell in der rechten Aktions-Spalte zeigt an, ob eine eigene Intro/Ending-Instrumentierung für die aktive Spur vorliegt. In diesem Fall ist das Feld rot umrandet. Ist keine Intro/Ending-Instrumentierung vorhanden, fehlt der rote Rand.

Sie können hier jederzeit eine solche Instrumentierung für die aktive Spur anlegen, in dem Sie auf das nicht aktive Feld tippen. Das Feld wird nun rot umrandet dargestellt, außerdem wird die Editor-Seite Intro/Ending aktiv und damit anwählbar:



Die Instrumentierungs- und Spielparameter auf der Intro-/Ending-Seite sind identisch mit denen der Basic-Seite. Sie gelten aber nur für die Partitur, die die aktuelle Spur in den Intros und Endings des Styles spielt.

Achtung: Um Ihre Einstellungen zu kontrollieren, müssen Sie während des Editierens die Intros und Endings ihre Styles auch abrufen, damit die Änderungen hörbar werden. Wenn Sie den Style dagegen in seinen Basis-Variationen laufen lassen, hören Sie auch nur die Basis-Instrumentierung und nicht die eigene Instrumentierung für Intro/Ending!

Sie können eine vorhandene individuelle Intro/Ending-Instrumentierung auf einer Spur auch löschen, in dem Sie die Spur anwählen und dann auf das aktive Feld **Intro/Ending individuell** tippen. In diesem Fall erfolgt eine Sicherheitsabfrage:

Wenn Sie mit **[Enter]** bestätigen, wird die Instrumentierung gelöscht, das Feld Intro/Ending individuell für die Spur wieder auf inaktiv gesetzt und die Editorseite Intro/Ending ist für die Spur nicht mehr anwählbar. Die Spur spielt nun auch die Intro- und Ending-Pattern mit der Basic-Instrumentierung.



Globale Parameter

Auf der Seite Globales finden Sie Parameter, die für den gesamten Style gelten:

Gewählte Editor-Seite

Style Name

Vergleichen mit der letzten gespeicherten Version des Styles

Aktive Spur auf den letzten gespeicherten Zustand zurücksetzen

Gesamte Instrumentierung (alle Spuren) auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen

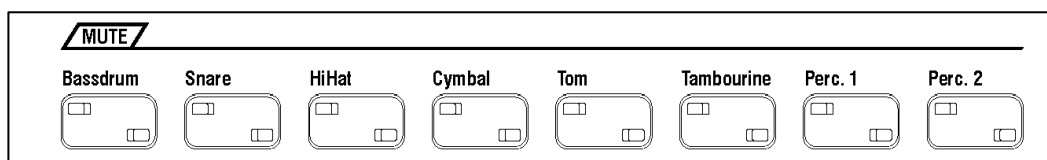
Anwahl der zu editierenden Drum-Instrumentengruppe
Aktivitätsanzeige der einzelnen Drum-Gruppen (bei laufendem Style)
2x Drücken = SOLO-Funktion für die aktive Drum-Gruppe

- 1 **Style-Lautstärke**
Mit diesem Regler können Sie die Gesamtlautstärke Ihres Styles regeln. Diese Funktion ist besonders wertvoll, um den fertig bearbeiteten Style in seiner Lautstärke z.B. an andere Styles anzupassen, ohne nachträglich in die Lautstärkeverhältnisse der Spuren und Schlaginstrumente untereinander eingreifen zu müssen.

- 2 **Standard-Tempo**
Legen Sie hier das Standard-Tempo für den Style fest. Dieses Tempo wird eingestellt, wenn der Style neu aus der Style-Liste angewählt wird. Achtung: Aus den SONG-Presets heraus kann der Style selbstverständlich auch mit einem anderen als dem Standard-Tempo aufgerufen werden, da die Presets das aktuell eingestellte Tempo speichern.

Die weiteren Funktionen auf dieser Editor-Seite wirken auf die Schlagzeug-Instrumentierung:

Sie kennen die Unterteilung des Schlagzeuges in 8 einzelne Instrumentengruppen bereits von den Drum Mute Tastern auf dem Bedienfeld der SEMPRA:



Diese Gruppen finden Sie im unteren Bereich der Editor-Seite **Globales** wieder. Für jede dieser Drum-Instrumentengruppen können Sie verschiedene alternative Sounds auswählen und das Dynamikverhalten einstellen. Somit können Sie den Sound des Schlagzeuges detailliert verändern und für Ihren Style optimieren.

Wenn die SEMPRA mit der App „**Easy Edit Styles**“ (Art.-Nr. 41160) ausgestattet ist, besteht für jede Drum-Gruppe die Möglichkeit, neben den „festen“ Set-Alternativen auch zwei style-spezifische User-Drumsets auszuwählen. Diese können auf der Editor-Seite **Drumset (€)** editiert werden. Hier besteht die Möglichkeit, Instrumente innerhalb des Sets gegeneinander auszutauschen und einzeln in der Lautstärke zu regeln. Die Anpassungsmöglichkeiten für das Schlagzeug werden dadurch extrem erweitert.

Doch schauen wir uns zunächst die Möglichkeiten an, die direkt auf der Seite **Globales** zur Verfügung stehen:

Wählen Sie die jeweils zu bearbeitende Drum-Instrumentengruppe über die **[F]**-Taster unter dem Display aus. Die Parameter-Ansicht schaltet dabei jeweils auf die Einstellungen der gewählten Drum-Gruppe um.

3

Variation

Hier können Sie verschiedene Alternativ-Sets für die aktive Drum-Gruppe auswählen. Also z.B. eine andere Bass-Drum (auch „Orchestra“), Snare-Drum (auch „Brush“), ein anderes Hihat- oder Tomtom-Set, usw. Die zur Verfügung stehenden Alternativ-Instrumente sind intern festgelegt und abhängig von dem in der Basic-Instrumentierung für die Drum-Spur eingestellten Drumkit.

Bei vorhandener App „Easy Edit Styles“ (Art.-Nr. 41160): Um einer Drum-Gruppe eines der beiden frei editierbaren User-Kits zuzuweisen, stellen Sie im Feld Variation den Eintrag User 1 (User-Drumset1) oder User 2 (User-Drumset2) ein. Weitere Erläuterungen folgen im nächsten Abschnitt.

4

Dynamik-Parameter

5

Für jede Drum-Gruppe können Sie außerdem das Dynamikverhalten über die Parameter **Offset** (Einsatzpunkt), **Verstärkung** (Steigerungsfaktor), **Min.** (Mindest-Dynamik, die nicht unterschritten werden kann) und **Max.** (maximaler Dynamikwert, der nicht überschritten werden kann) detailliert beeinflussen. Ein höherer Offset und eine höhere **Verstärkung**

6

7

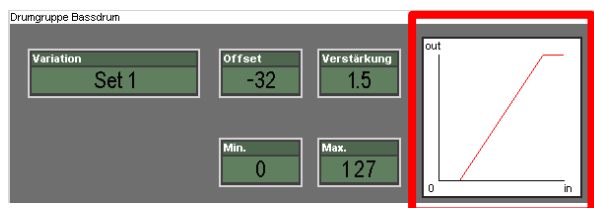
wirken ähnlich wie ein Kompressor, die betreffende Instrumenten-Gruppe bekommt mehr „Druck“. Aber Vorsicht: Der tatsächlichen Dynamikwerte werden bei zu hohen Einstellungen dieser Parameter im oberen Bereich komprimiert, wodurch das Schlagzeug dann „maschinell“ klingen kann, da zu wenig Dynamik-Bandbreite übrigbleibt!

Andersherum kann der zu Verfügung stehende Dynamikbereich durch Absenken etwa von **Offset** in den negativen Bereich auch erweitert werden. Ggf. wählen Sie in diesen Fällen eine etwas höhere Verstärkung, um oben wieder etwas „Punch“ zu erzielen.

Ausreißer nach oben oder unten können mit den Parametern **Min.** bzw. **Max** „aufgefangen“ werden.

8

Wertvoll für die gezielte Einstellung der Dynamik-Parameter ist die grafische Darstellung der Dynamik-Parameter. Hier können Sie direkt sehen, wie sich die Einstellungen zu den Dynamik-Parametern auswirken.



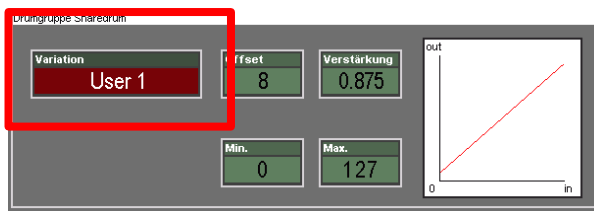
Die Dynamik-Parameter und die grafische Anzeige entsprechen den Dynamik-Funktionen, die auch für die einzelnen Parts auf den Manualen zur Verfügung stehen und im Part-Editor geändert werden können. Unsere Erläuterungen zu diesen Parametern auf der Seite 114 gelten insofern auch für die Dynamik-Einstellung hier im Style-Editor.

User-Drumsets editieren (nur bei vorh. App „Easy Edit Styles“, Art.-Nr. 41160)

Wie Sie im vorherigen Abschnitt erfahren haben, können Sie im Feld **Variation** auf der Editor-Seite **Globales** die einzelnen Drum-Gruppen u.a. zwei editierbaren User-Drumsets pro Style zuordnen:

Der Eintrag **User 1** ordnet die Drum-Gruppe dem **User-Drumset 1** zu, der Eintrag **User 2** dem **User-Drumset 2**.

Sie können die 8 Gruppen beliebig auf die beiden User-Sets verteilen.



Um die User-Sets anschließend zu editieren, wechseln Sie auf die Editor-Seite **Drumset (€)**:

Auf dieser Editor-Seite können Sie nun die beiden User Drumkits bearbeiten. Die entsprechenden Änderungen werden auf den Instrumentengruppen hörbar,

- für die das entsprechende Set auf der Seite „Globales“ eingestellt wurde und
- wenn die tatsächlich in der Gruppe spielenden Instrumente bearbeitet, also ausgetauscht oder in der Lautstärke verändert werden.

Schauen wir uns die Editor-Seite an:

Liste der Drum-Instrumente im User-Kit:

Austauschliste: Hier wählen Sie mit dem Datenrad das Alternativ-Instrument aus. Zur Auswahl stehen alle Instrumente des aktuellen User-Sets. Alternativ zum Datenrad können Sie über [F-3] Liste eine Listenauswahl der Austausch-instrumente aufrufen.

Wiedergabe Original

Einstellungen zurücksetzen

Arrangement zurücksetzen

Einstellungen initialisieren

Alle Einstellungen der User-Drumkits zurücksetzen

Umschaltung zwischen den User-Drumsets 1 und 2

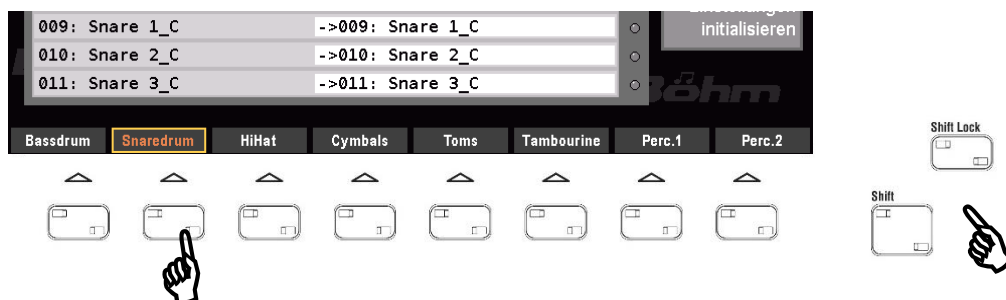
Navigation im Set: Seitenweise auf- und abwärts bzw. direkt zum Anfang oder Ende der Liste

Aktivitätsanzeige: gelbes Blinken zeigt die Aktivität der Instrumente an, die dem aktiven User-Drumset zugeordnet sind. Lokalisieren Sie hier anhand der Anzeige das oder die zu bearbeitenden Druminstrumente.

Umschaltung zur Lautstärkeregelung für die Drum-Instrumente

Instrument	Alternativ-Instrument	Lautstärke (Vol.)
030: ScratchDwn1	->030: ScratchDwn1	Vol. ±000
031: Sticks	->031: Sticks	Vol. ±000
032: Sqareclk	->032: Sqareclk	Vol. ±000
033: Metronom	->033: Metronom	Vol. ±000
034: Metrobel	->034: Metrobel	Vol. ±000
035: Bass1_A	->035: Bass1_A	Vol. ±000
036: Bass2_A	->036: Bass2_A	Vol. ±000
037: Sidest_A/B/D	->037: Sidest_A/B/D	Vol. ±000
038: Snare1_A (F3)	->038: Snare1_A	Vol. -014
039: HandClap_A/D	->039: HandClap_A/D	Vol. ±000
040: Snare2_A	->040: Snare2_A	Vol. ±000
041: Tom6_A	->041: Tom6_A	Vol. ±000

Auf der **SHIFT** Ebene der **[F]**-Taster können Sie als Einstellungshilfe die SOLO-Funktion für die verschiedenen Drum-Instrumentengruppen aktivieren, um gezielt einzelne Gruppen abhören zu können:



Um ein Drum-Instrument zu tauschen, gehen Sie also wie folgt vor:

- Starten Sie die Style-Wiedergabe, damit Sie eine sofortige akustische Kontrolle Ihrer Änderungen haben.
- Lokalisieren in der Liste das Instrument, dass Sie verändern möchten. Mit den Pfeil-Funktionen auf den **[F]**-Tastern können Sie durch die Instrumenten-Liste scrollen. Achten Sie auf die Aktivitätsanzeigen: Gelb blinkende „LEDs“ zeigen Ihnen die Aktivität der einzelnen Instrumente an, aber nur der Instrumente, die dem aktiven User-Set auch zugeordnet sind.
- Mit dem Taster **[F1] User 1 / 2** können Sie zwischen den beiden User-Sets 1 und 2 wechseln.
- Setzen Sie den **Cursor** in der Austausch-tabelle auf die Zeile des zu ändernden Instrumentes. Mit dem **Datenrad** oder über die mit **[F3]** anwählbare Listenansicht wählen Sie nun das gewünschte Austausch-Instrument aus. Ihre Änderungen sind bei laufender Wiedergabe sofort hörbar.
- Sofern notwendig rufen Sie über den **[F]**-Taster **Lautstärke** die Lautstärke-Einstellungen für die Instrumente des Sets auf. Hier können Sie mit dem **Datenrad** die Lautstärken der einzelnen Instrumente erhöhen bzw. verringern. Achtung: Diese Einstellungen verändern letztlich die Dynamik der Instrumente. Je nach Einstellung kann es also auch zu Sample-Änderungen kommen, wenn ein Instrument aus dynamisch gelayerten Einzelsamples besteht (z.B. bei Bassdrums, Toms, Snares...).

Editierete Styles neu abspeichern

Sie haben bis hierher bereits umfangreiche Möglichkeiten kennengelernt, um Styles im Style-Editor der SEMPRA zu bearbeiten und optimal anzupassen. Vielleicht haben Sie beim Durcharbeiten unserer Erläuterungen bereits umfangreiche Änderungen an einem Style vorgenommen, die Sie nun sichern möchten. Denn mit den bisher aufgezeigten Funktionen des Style Editors können Sie bereits viel aus Ihren Styles herausholen.

Bevor wir uns auf den nächsten Seiten den Recording-Funktionen im Style Editor widmen, möchten wir daher zunächst zeigen, wie Sie einen veränderten Style in der SEMPRA abspeichern können. Dabei werden sowohl alle bisher beschriebenen Änderungen im Style gespeichert als auch die im Folgenden beschriebenen Funktionen des Style-Recorders (Editor-Seite **Partitur**).

- Um einen bearbeiteten Style neu abzuspeichern, betätigen Sie den Taster **[Store]** rechts vom Display auf dem Bedienfeld. Der Speicher-Dialog wird im Display angezeigt:
- Wenn Sie z.B. den Namen des Styles oder die Kategorie- und Gruppenzuweisung ändern möchten, können Sie diese Eingaben jetzt in den entsprechenden Feldern vornehmen.
- Die User-Bank und Position (Nummer) in der Bank brauchen Sie nur zu ändern, wenn Sie die bearbeitete Version auf einen anderen Platz als die ursprüngliche Version des Styles speichern möchten. In diesem Fall bliebe die ursprüngliche Version an ihrem bisherigen Platz ebenfalls erhalten.
- Wollen Sie dagegen die ursprüngliche Version des Styles mit Ihrer jetzt neu bearbeiteten Version ersetzen, belassen Sie die angezeigte Bank- und Nummern-Position. Dadurch wird die bisherige Style-Version des Playbacks beim Speichern überschrieben und durch die neue Version ersetzt.
- Wenn Sie alle Eingaben im Speicherdialog vorgenommen haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.
- Sollten Sie den Style an seiner aktuellen Position überschreiben oder haben Sie einen anderen Platz zum Speichern ausgewählt, der bereits belegt ist, erhalten Sie einen Sicherheitshinweis.
- Bestätigen Sie den Hinweis, wenn Sie wirklich speichern möchten, mit **[ENTER]**. Der Style wird gespeichert. Abbruch des Vorgangs mit **[ESC]**.

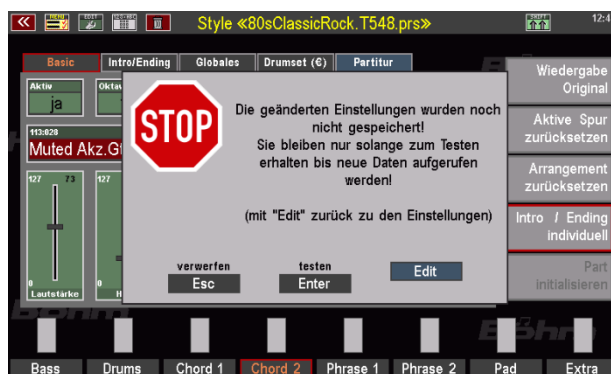


Sollten Sie Ihre Änderungen noch nicht gespeichert haben und versuchen, das Style Editor Menü zu verlassen, erhalten Sie einen Warn-Hinweis:

Sie haben die Auswahl, wie Sie fortfahren möchten:

Verwerfen (ESC): Ihre Änderungen werden ohne Speicherung verworfen. Das Display kehrt zum Grundbildschirm zurück.

Testen (ENTER): Ihre Änderungen bleiben temporär gespeichert. Das Display kehrt zum Grundbildschirm zurück und Sie können den Style mit den aktuellen Änderungen ausprobieren. **ACHTUNG!** Wenn Sie einen neuen Style aufrufen, werden die Änderungen für den aktuellen Style verworfen!



Um den aktuellen Style weiter zu bearbeiten oder die Änderungen endgültig zu speichern, rufen Sie erneut den Style Editor auf und speichern Sie den geänderten Style wie oben beschrieben ab.

Edit: Wenn Sie sich vertan haben und im Style Editor verbleiben möchten, tippen Sie auf Edit. Der Hinweis wird wieder ausgeblendet und Sie können mit der Style-Bearbeitung fortfahren.

Styles auf USB sichern

Gerade bei umfangreichen eigenen Style-Bibliotheken empfiehlt es sich, diese regelmäßig auf USB-Stick zu sichern. Wie Sie Ihre Styles bankweise oder auch alle Bänke auf einmal auf USB-Stick sichern können, wird auf der Seite 274 erläutert.

Interactive Playbacks / Midi-Files

Neben Styles, also Rhythmus-Figuren können Sie auf der SEMPRA auch Midi-File-Sequenzen als weitere Begleitungsart verwenden. Dabei können Sie solche Files einfach direkt vom USB-Stick abspielen oder auch in die Orgel importieren, also intern abspeichern. Solche intern gespeicherten Midi-Files nennen wir bei der SEMPRA „**Playbacks**“.

Allgemeines zum Spielen mit Midi-Files auf der SEMPRA

Das Spielen mit Midi-Files bzw. Playbacks unterscheidet sich ein wenig vom Spiel mit Styles. Ein Midi-File ist eine Sequenz, d.h. es enthält ein vollständiges Musikstück, wobei für jedes enthaltene Instrument eine eigene Spur mit den entsprechenden Midi-Befehlen (Noten, Controller, Soundauswahl usw.) vorliegt. Maximal kann ein Midi-File aus 16 solcher Spuren bestehen. Die Spur 4 enthält häufig die Melodie-Stimme, die Spur 10 z.B. das Schlagzeug.

Dadurch, dass ein Midi-File das komplette Arrangement eines Musikstücks enthält, gibt das File auch den harmonischen Ablauf, also die jeweiligen Harmonien bzw. Akkorde vor. Die Akkord-Erkennung der SEMPRA ist daher bei der Verwendung von Playbacks als Begleitungstyp deaktiviert.

Das Tempo, also die Ablaufgeschwindigkeit des Playbacks können Sie natürlich mit den Tempo-Reglern der SEMPRA (Taster **[Tempo-]****[Tempo+]** oder Datenrad) beeinflussen. Allerdings enthält ein Playback auch direkte Tempodaten, also das Grundtempo des Songs bzw. ggf. auch Tempo-Beschleunigungen oder -Verzögerungen, die dann natürlich von der SEMPRA während der Wiedergabe umgesetzt werden.

Interactive Playbacks

Ein Midi-File bzw. Playback enthält – veränderbare – Midi-Daten, die bei der Wiedergabe die Tonerzeugung der SEMPRA steuern. Ein solches File ist also nicht starr wie eine Audio-Aufnahme, die Sie nur starten und wiedergeben könnten, sondern das File kann vielmehr von Ihnen vielfältig verändert und beeinflusst werden. So können Sie die Instrumentierungen der einzelnen Spuren im File verändern, also die Klänge bzw. Drumkits austauschen oder editieren, Lautstärken und Tonlagen oder die Dynamik ändern usw. Auch können Sie das gesamte File in der Lautstärke regeln, in andere Tonlagen transponieren, usw. Näheres dazu folgt später in diesem Kapitel.

Mit den „**Interactive Playbacks**“ gehen wir bei der SEMPRA noch einen Schritt weiter: Denn während der Ablauf eines Midi-Files zunächst festliegt – es gibt einen Startpunkt und ein Ende – erlaubt das Konzept der Interactive Playbacks bei der SEMPRA eine ähnlich flexible Ablaufsteuerung wie bei einem Style. Dazu können Sie:

- das Playback durch einfache Vorgabe der jeweiligen Start-Taktnummern in bis zu 6 Abschnitte (oder „Pattern“) unterteilen. Diese Pattern werden automatisch den entsprechenden Style-Patterntastern wie INTRO/ENDING, VARIATION, BREAK oder BRIDGE zugeordnet.

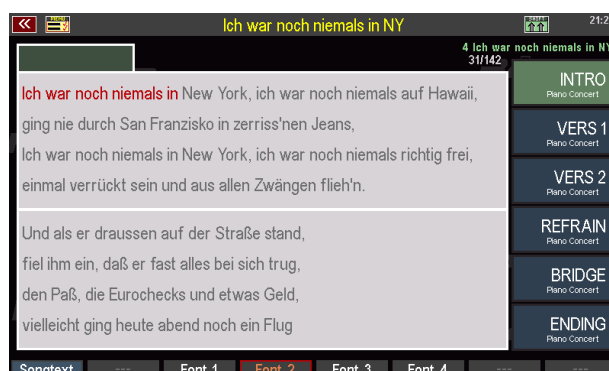
- Diese Taster und damit die entsprechenden Pattern des Playbacks können Sie dann während des Spielens beliebig oft anwählen - wie beim Spiel mit einem Style. Das Playback springt dabei jeweils erneut auf die Startposition des gewählten Patterns (d.h. die zuvor vorgegebene Taktnummer, in der der Abschnitt beginnen soll) und führt die Wiedergabe von dort aus fort.
- So können Sie die Wiedergabereihenfolge für die 6 Pattern des Playbacks beliebig während des Spielens durch einfaches Betätigen der entsprechenden Pattern-Taster festlegen und so den Ablauf der Playback-Begleitung variieren. So bleiben Sie flexibel, und Ihr Playback kann nicht plötzlich enden, obwohl die Tanzfläche noch gut gefüllt ist.

Die 6 Pattern lassen sich selbstverständlich auch mit den 6 Presets innerhalb eines SONGs verknüpfen, d.h. der Pattern-Wechsel kann wie bei Styles direkt mit dem Preset-Wechsel erfolgen.

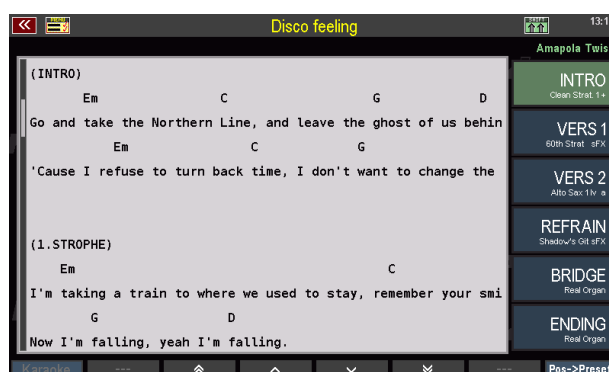
Karaoke-/Textanzeige

Viele Midi-Files enthalten die entsprechenden Songtexte, teilweise auch Akkord-Angaben, zur Anzeige auf dem Display des Instrumentes. Wenn Ihre SEMPRA mit der Karaoke-/Textanzeige-App (Art.-Nr. 41159) ausgestattet ist, können Sie solche Texte, sofern im Playback vorhanden, während der Wiedergabe des Files im Display der SEMPRA anzeigen lassen.

Bei Karaoke-Texten erfolgt die Anzeige dabei wortsynchron durch fortlaufende Markierung mit dem Cursor.



Files, die keine eigenen Textinformationen enthalten, können außerdem mit eigenen Texten (ASCII-TXT-Files) ergänzt werden. In diesem Fall können Sie mit dem Preset-Wechsel nicht nur den entsprechenden Abschnitt im File, sondern auch die passende Textseite anwählen.



Näheres dazu in den separaten Bedienhinweisen zur App Karaoke/Textanzeige.

Midi-Files direkt wiedergeben bzw. als Playback intern speichern

Für die interne Speicherung eigener Midi-Files bzw. Playbacks stehen – wie für eigene User-Styles auch – insgesamt 16 User-Bänke zu je 64 Playbacks zur Verfügung, insgesamt also 1.024 Speicherplätze. Dabei gelten für Ihre Playback-Bibliothek die gleichen 12 Kategorien und jeweiligen Untergruppen wie für die Anwahl der Styles.

Damit wir Midi Files bzw. Playbacks aus der Liste der Begleitungen auswählen können, müssen wir solche Files natürlich erst einmal in die SEMPRA hineinladen und intern abspeichern.

Das erfolgt im USB-Menü und mit Hilfe eines USB-Sticks, auf dem Sie die Midi-Files zuvor gespeichert haben.

Wie Sie MIDI-Files ohne Speicherung direkt vom USB-Stick abspielen oder aber als Playbacks in die SEMPRA importieren und speichern können, wird ab Seite 287 im Kapitel „USB-Funktionen“ erläutert.



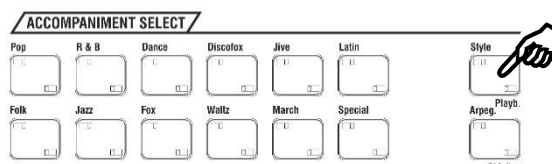
Playbacks anwählen

Wir gehen davon aus, dass Sie einige Midi-Files als Playbacks in Ihre SEMPRA importiert und gespeichert haben.

Selbstverständlich möchten Sie diese jetzt in der SEMPRA wiederfinden und aufrufen: Sie erinnern sich? Während des Importierens wurden Sie jeweils im Speicherdialog gefragt, in welche Begleitungs-Kategorie und in welche jeweilige Untergruppe Sie das zu importierende Midi-File einordnen möchten. Außerdem haben Sie die User-Playback-Bank und darin den gewünschten Platz 1...64 festgelegt, auf den das Playback dann gespeichert wurde.

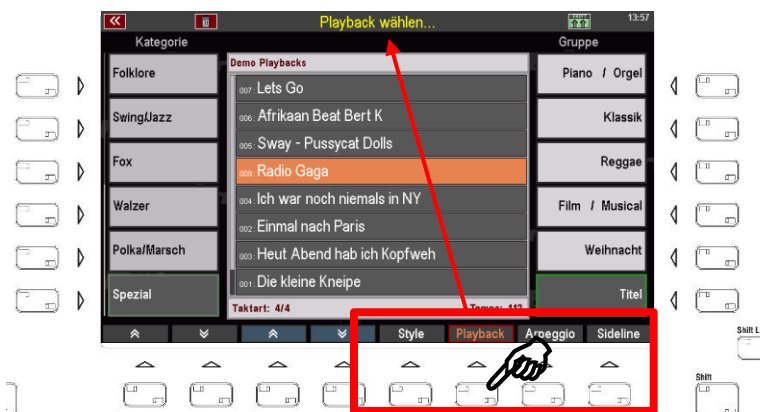
Mit dem Taster **[Style / Playback]** rechts neben den 12 Kategorie-Tastern für die Begleitung können Sie diese Taster von der **Style-** auf die **Playback-**Auswahl umschalten:

- Obere LED im Taster leuchtet (Pos. „Style“)
 - > Es werden Styles ausgewählt.
- Untere LED im Taster leuchtet (Pos. „Playb.“)
 - > Es werden Playbacks ausgewählt.



Wenn Sie jetzt einen der 12 Kategorie-Taster betätigen, öffnet sich die Begleitungsauswahl für Playbacks im Display:

- Alternativ können Sie den anzuzeigenden Begleitungs-Typ auch direkt im Display-Menü für die Begleitungsauswahl umschalten. Diese Umschaltung erfolgt über die vier rechten [F]-Taster unter dem Display.

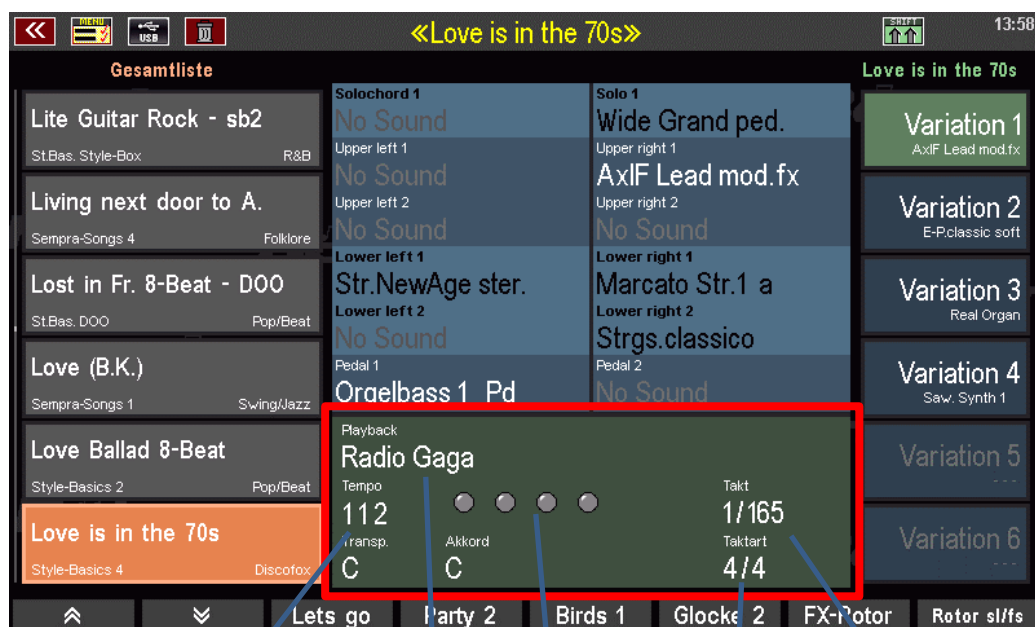


Anmerkung: Die Begleitungsarten „Arpeggio“ und „Sideline“ sind derzeit noch nicht implementiert.

- In der Auswahlliste können Sie nun das gewünschte Playback über die Kategorien und Untergruppen ermitteln, antippen und mit [ENTER] bestätigen.

Anmerkung: Auch hier bei der Playback-Auswahl stehen Ihnen selbstverständlich auf der **SHIFT**-Ebene der [F]-Taster auch die bekannten Sortier-Optionen (Ansicht, Sortierung alphabetisch oder numerisch, Ansicht ganze Kategorie oder Alle Begleitungen, Löschen) zur Verfügung.

- Das gewählte Playback wird dann im Grundbildschirm angezeigt und ist spielbereit:



Tempo

Name des
Playback

Taktart des
Playback

Aktueller Takt/
Gesamtzahl Takte
im Playback

Taktposition

Wiedergabe des Playback starten/stoppen

Wenn Sie jetzt den **[Start/Stop]** Taster betätigen, startet die Wiedergabe des Playbacks. Da wir momentan noch keine weiteren Änderungen am Playback vorgenommen, bzw. noch keine Einteilung in einzelne Abschnitte vorgenommen haben, wird das Playback von Beginn bis Schluss durchgespielt.

Sie können Die Wiedergabe jederzeit durch erneutes Betätigen von **[Start/Stop]** beenden. Beim erneuten Start beginnt das Playback die Wiedergabe erneut bei Takt 1.

Auch ein (Neu-) Start mit der **[Sync. Start]** Funktion ist natürlich möglich, wenn Sie den entsprechenden Taster betätigen. Die Wiedergabe erfolgt dann mit dem Spielbeginn auf dem Begleitmanual (in der Regel Untermanual links).

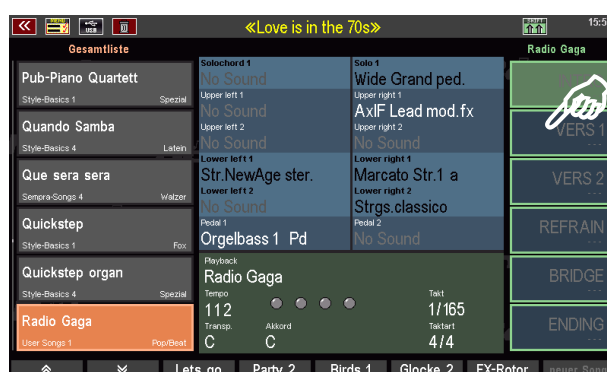
Playback in SONG-Presets übernehmen

Ebenso wie Styles können Sie auch Playbacks in Ihre SONG-Presets (Globalpresets) übernehmen.

- Registrieren Sie die SEMPRA wie gewohnt und wählen Sie das gewünschte Playback als Begleitung aus.
- Drücken Sie wie üblich den Taster **[Store]** um die Einstellung als Preset in einen vorhandenen SONG zu speichern, bzw. um über den **[F]**-Taster „neuer SONG“ einen neuen SONG anzulegen und das erste Preset in diesen SONG einzuspeichern.
- Wenn Sie einen neuen SONG anlegen, nehmen Sie die SONG-Einstellungen (Name, Kategorie, Genre, Bank, Nummer, usw.) wie gewohnt vor und bestätigen Sie mit **[Enter]**.



- Tippen Sie nun rechts die gewünschte Preset-Position 1...6 an, um die aktuelle Einstellung als Preset zu speichern.



- Falls Sie einen neuen SONG angelegt haben oder gerade versuchen, die aktuelle Einstellung als Preset in einen bereits vorhandenen SONG zu speichern, der aber einen Style als Begleitung verwendet, erhalten Sie nun einen Hinweis im Display:



Warum erscheint dieser Hinweis? **Beachten Sie:** Die 6 Presets **desselben** SONGs können immer nur **entweder** mit Styles **oder** mit Playbacks verknüpft werden. Ein Wechsel des Begleitungs-Typs innerhalb eines SONGs ist **nicht** möglich!

Wenn Sie also z.B. das gleiche Musikstück einmal mit einer Style- und ein anderes Mal mit einer Playback-Begleitung spielen möchten, sollten Sie dazu am besten 2 eigene SONGs mit entsprechenden Presets anlegen, einen für die Style- und einen für die Playback-Version.

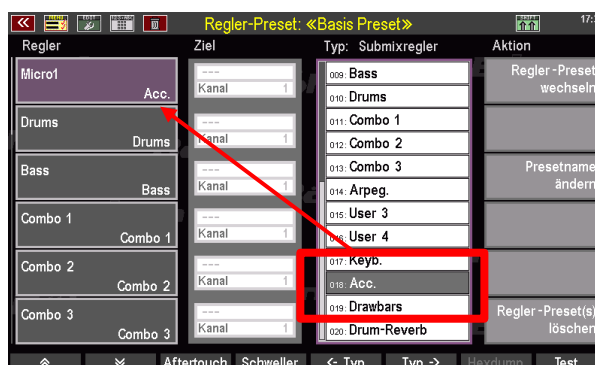
Innerhalb desselben Begleitungstyps sind Wechsel möglich, also z.B. Style-Wechsel durch die Presets innerhalb eines „Style-SONGs“ oder auch Wechsel zwischen verschiedenen Playbacks innerhalb eines „Playback-SONGs“.

- Um die Speicherung abzuschließen, bestätigen Sie den obigen Hinweis mit **[Enter]** – das Preset wird nun an der zuvor gewählten Position gespeichert.
- Mit **[ESC]** könnten Sie den Speichervorgang in dem Hinweissfeld auch noch abbrechen.

Playback in der Lautstärke regeln

Wenn Sie ein Midi-File direkt vom USB-Stick spielen oder es „frisch“ in die SEMPRA importiert haben (ohne es bereits weiter bearbeitet zu haben), liegen alle Spuren des Files – mit Ausnahme der Drums – auf dem internen Submix-Regler „ACC“ (Accompaniment = Begleitung). Dieser Submix-Regler fungiert als Summen-Lautstärkeregler für die gesamte Begleitung (ohne Drums). Die Lautstärke der Drums selbst können Sie jederzeit am Regler **[Drums]** im Bereich der Begleitungs-Schieberegler einstellen.

Den Submix Regler „ACC“ können Sie bei Bedarf auf einen nicht anderweitig genutzten Schieberegler oder Zugriegel Ihrer SEMPRA legen. Wie Sie die Regler Ihrer SEMPRA mit verschiedenen Funktionen belegen können, wird im Kapitel „**Taster- und Reglerbelegungen**“ ab Seite 209 ausführlich behandelt.



Aber es gibt noch eine wesentlich komfortablere und flexiblere Möglichkeit der Lautstärkeregelung für ein Playback. Denn Sie können die einzelnen Spuren des Playbacks beliebig auf die verschiedenen Submixer der SEMPRA verteilen. Hierzu bieten sich z.B. die Lautstärkeregler der Begleitung an, also die Submixer **Combo 1...3** und **Bass**. So schaffen Sie sich quasi ein „Mischpult“ für die Playback-Spuren, in dass Sie auch während des Spielens eingreifen bzw. dessen Abmischungsverhältnis Sie in den Presets speichern können.

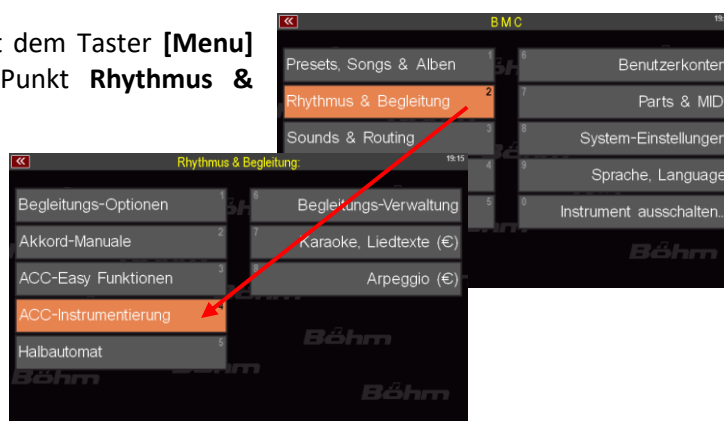
Diese Einstellungen wird ebenso wie vieles andere spezifisch in jedem einzelnen Playback gespeichert. Und spätestens jetzt sollten wir uns den Editor für die Playbacks einmal näher ansehen. Dort können Sie nicht nur die Instrumentierung verändern, oder die o.g. Zuordnung der Lautstärke-Submixer, sondern auch die Einteilung des Playbacks in die bis zu 6 Pattern vornehmen, das Playback also „interaktiv“ machen:

Playback Editor

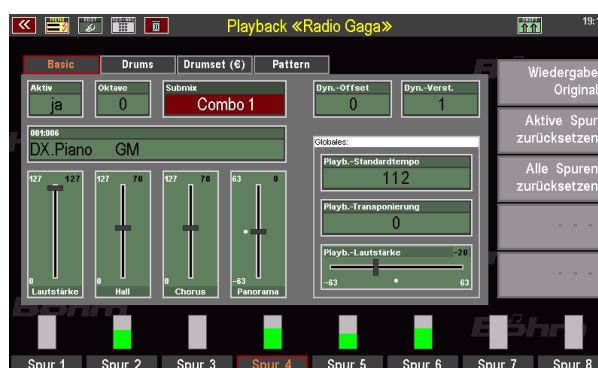
Den Playback-Editor finden wir im BMC-Menü der SEMPRA, und hier im Untermenü Rhythmus & Begleitung:

Editor aufrufen

- Öffnen Sie das BMC Menü mit dem Taster **[Menu]** und wählen Sie darin den Punkt **Rhythmus & Begleitung** an.
- Das Untermenü öffnet sich. Tippen Sie hier auf **ACC Instrumentierung**.



- Der Playback Editor wird geöffnet.



Anmerkung: Es ist Ihnen sicher schon aufgefallen: Das Menü „ACC Instrumentierung“ wählen wir auch, wenn wir einen Style bearbeiten wollen. Der Menü-Punkt ist also immer der gleiche, egal welchen Typ Begleitung wir gerade bearbeiten wollen. Die SEMPRA erkennt selbständig, welcher Begleittyp gerade angewählt ist und wählt hier den entsprechenden Editor aus. Die Editor-Funktionen sind je nach Begleittyp unterschiedlich. Hier behandeln wir jetzt also den Editor, wie er sich für ein zuvor aktiviertes Playback präsentiert.

Der Editor in der Übersicht

Der Editor öffnet sich mit der „Basic“ Seite. Mit den Tastern **[Page-]** / **[Page+]** rechts vom Display können Sie zwischen den Editorseiten **Basic**, **Drums**, **Drumset (€)** und **Pattern** wechseln. Die Seite **Drumset (€)** ist nur bei freigeschalteter **Easy Edit Styles**-App zugänglich. Auf der Basic Seite können Sie die Instrumentierungs-Parameter der bis zu 16 einzelnen Spuren bearbeiten.

Am unteren Rand sehen Sie zunächst die Spuren 1-8. Grüne Balken zeigen Ihnen bei laufender Wiedergabe die Aktivitäten auf den jeweiligen Spuren. Mit dem Taster **SHIFT** rechts vom Display können Sie auf die Spuren 9-16 umschalten (Taster **SHIFT** gedrückt halten und einen der F-Taster zur Auswahl einer der Spuren betätigen). Mit einem erneuten Druck auf **SHIFT** und einen der F-Taster schalten Sie zur Spurengruppe 1-8 zurück.

Die jeweils angewählte Spur ist rot umrandet. Mit einem zweiten Druck auf den jeweiligen **[F]**-Taster können Sie die aktive Spur auf **SOLO** schalten, d.h. es klingt nur noch diese eine Spur, alle anderen Spuren und auch Manual-Instrumente sind abgeschaltet. Ein erneuter Druck auf den **[F]**-Taster hebt die **SOLO**-Funktion wieder auf und Sie hören wieder alle aktiven Spuren.

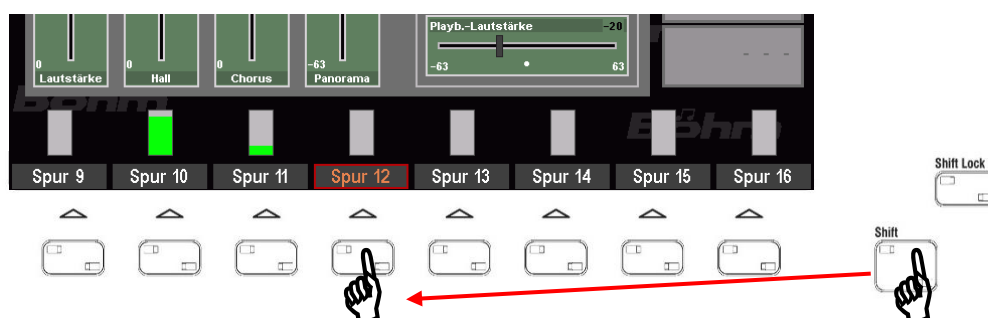
Vergleichen mit der letzten gespeicherten Version des Playbacks

Nur die aktive Spur auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen

Alle Spuren auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen

Spurenauswahl 1...8, 2x drücken: SOLO

Umschaltung Spuren 1-8 / 9 – 16:



Die Basic-Parameter

Auf der Basic-Seite des Playback-Editors können Sie die Instrumentierungen der einzelnen Spuren bearbeiten:

- Aktiv:** Die Spur aktivieren („ja“) oder abschalten („nein“). Abgeschaltete Spuren bleiben erhalten und können jederzeit hier wieder eingeschaltet werden.
- Oktave:** Festlegen der Oktavlage (-4...0...+4) für die angewählte Spur. „0“ entspricht der Originallage in der Partitur.
- Sound:** Hier können Sie der angewählten Spur eine andere Klangfarbe zuweisen. Tippen Sie auf das Feld, um zur Soundauswahl zu gelangen. Sie können die den Soundtastern rechts auf dem Bedienfeld zugeordneten Klänge auch durch Betätigen des jeweiligen Soundtasters direkt zuordnen.
- Submix:** Hier legen Sie fest, welchem Lautstärke-Submixer die angewählte Spur zugeordnet werden soll (vergleiche auch Abschnitt **Playback in der Lautstärke regeln** auf Seite 194). Verteilen Sie die Spuren z.B. sinnvoll auf die Begleit-Comboregler Bass bzw. 1...3, um die Spuren wie Style-Begleitungen direkt abmischen zu können. Zur Auswahl stehen die Submixer:

Max.	Kein Submixer
Upper r.	Upper rechts (Bedienfeldregler)
Lower l.	Lower links (Bedienfeldregler)
Lower r.	Lower rechts (Bedienfeldregler)
Pedal	Pedal Bedienfeldregler
Solo	Bedienfeldregler bei SE60
Upper l.	Upper links (Bedienfeldregler)
User 1	freier Submixer für Tastatur-Parts, kann auf beliebige Regler gelegt werden
User 2	freier Submixer für Tastatur-Parts, kann auf beliebige Regler gelegt werden
Bass	Bassregler Begleitung
Drums	Drums-Regler auf dem Bedienfeld
Combo 1	Combo 1 Regler Begleitung auf dem Bedienfeld
Combo 2	Combo 2 Regler Begleitung auf dem Bedienfeld
Combo 3	Combo 3 Regler Begleitung auf dem Bedienfeld
Arpeg.	Arpeggio-Regler auf dem Bedienfeld
User3	freier Submixer für ACC Parts, kann auf beliebige Regler gelegt werden
User4	freier Submixer für ACC Parts, kann auf beliebige Regler gelegt werden
Keyb.	Summen-Regler für Manual- und Pedalparts sowie User Submix 1 und 2, kann auf beliebigen Regler gelegt werden, wird nicht in den SONG-Presets gespeichert.
ACC	Summen-Regler für Begleitung sowie User Submix 3 und 4, kann auf beliebigen Regler gelegt werden, wird nicht in den SONG-Presets gespeichert.

Dyn. Offset/

Verstärkung **Offset** bestimmt den Mindest-Dynamikwert der Spur, **Verstärkung** den Grad, mit dem die Dynamik bei stärkerem Anschlag zunimmt. Mit diesen Parametern können Sie entweder eine Kompressor-Wirkung erreichen (höhere Werte) oder den Klang sanfter gestalten (Reduzierung der Werte), interessant z.B. für Gitarren-, Piano- oder auch Drumsuren

Globale Parameter:**Playb.**

Standardtempo Das Grundtempo des Playbacks, kann durch enthaltene Tempoänderungen in der Sequenz während der Wiedergabe verändert werden.

Playb.

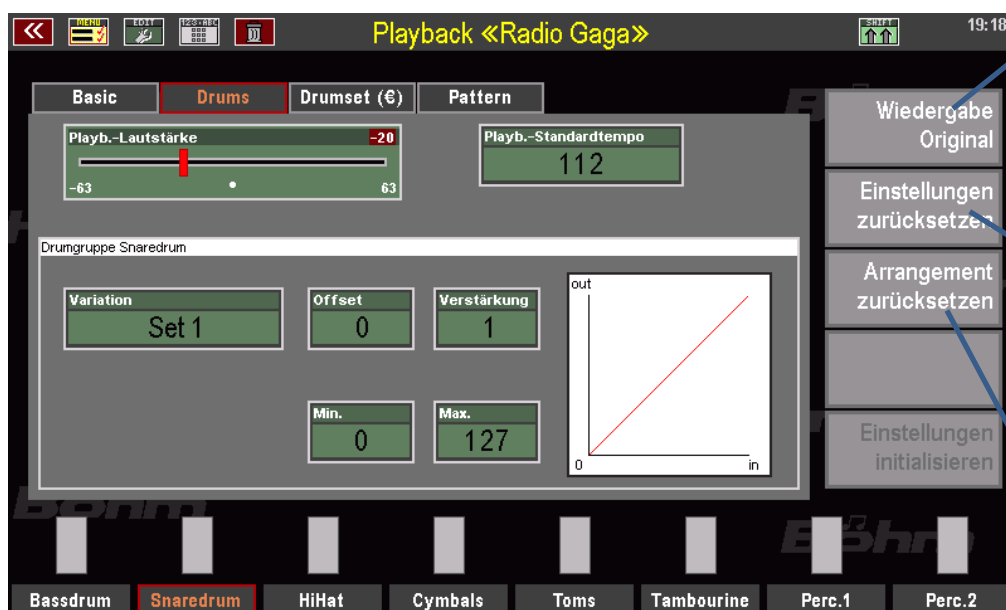
Transponierung Hier können Sie das Playback abhängig von dessen Original-Tonart auf- oder absteigend in Halbtonschritten in andere Tonarten transponieren, um die Tonart des Playbacks z.B. an die von Ihnen gespielte Tonart anzupassen.

Playb.

Lautstärke Bestimmt die Gesamtlautstärke des Playbacks, z.B. zur Anpassung an andere Begleitungen

Die Drum-Parameter

Auf der Seite **Drums** finden Sie zum einen nochmals die globalen Parameter **Playback Lautstärke** und **Playback Standardtempo**. Diese entsprechen den gleichnamigen Parametern auf der Basic- Seite des Editors. Zum anderen finden Sie auf der Drum-Seite weitere Parameter für die Anpassung der Schlagzeugspur(en):



Vergleichen mit der letzten gespeicherten Version des Playbacks

Nur die aktive Spur auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen

Alle Spuren auf den zuletzt gespeicherten Zustand zurücksetzen

Auswahl der Drum-Instrumentengruppen, 2x drücken: SOLO

Sie kennen die 8 Schlaginstrumentengruppen schon von den entsprechenden Mute-Tastern auf dem Bedienfeld. Dort können diese Gruppen einzeln ein- und ausgeschaltet werden.

Sowohl im Style-Editor wie auch hier im Playback-Editor können Sie für diese 8 Schlaginstrumentengruppen außerdem alternative Instrumente auswählen, um die durch das für die Drums (en) zugeordnete Drumset vorgegebenen Instrumente zu variieren. So können Sie hier etwa eine andere Bassdrum, eine andere Snare, ein anderes HiHat-Set oder weitere Alternativ-Instrumente auswählen.

Um die verschiedenen Alternativen auszuprobieren,

- wählen Sie über die F-Taster die zu bearbeitende Drum-Gruppe
- tippen Sie dann auf das Feld Variation und wechseln Sie mit dem Datenrad zwischen den verschiedenen angebotenen alternativen Sets.
- Die Änderungen sind direkt hörbar.
- Mit den Parametern Offset, Verstärkung, Min. und Max. können Sie außerdem das Dynamikverhalten für jede Drum-Instrumentengruppe separat justieren.

Die tatsächlich je Gruppe zur Verfügung stehenden Alternativ-Instrumente sind zunächst durch das auf der Basic-Seite für die Drums (en) gewählte Drumset festgelegt.

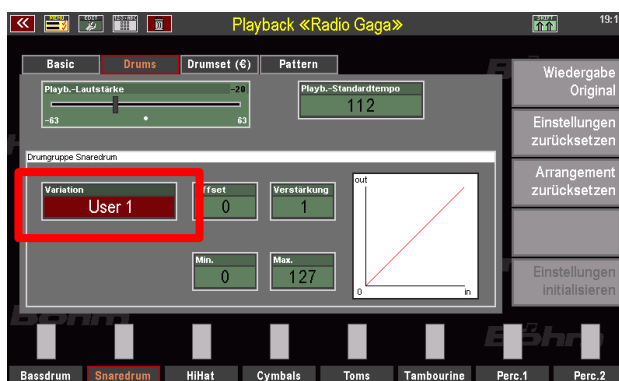
Bei freigeschalteter **Easy Edit Styles App** (Art.Nr. 41160) stehen Ihnen interessante weitere Möglichkeiten zur Verfügung:

Weitere Drumset-Parameter (bei aktivierter Easy Edit Styles App)

Falls die App **Easy Edit Styles** auf Ihrer SEMPRA freigeschaltet ist, verfügen Sie in jedem Playback (und im Übrigen auch in jedem Style) über gleich zwei frei editierbare **User-Drumsets**. Durch diese User-Drumsets haben Sie die Möglichkeit, gezielt einzelne Drum-Instrumente gegen alle im Set enthaltenen Schlaginstrumente auszutauschen und auch jedes einzelne Instrument im Set individuell in der Lautstärke einzustellen.

So können Sie das Schlagzeug für jedes einzelne Playback noch deutlich detaillierter optimieren.

- Um für eine Drum-Instrumentengruppe eines der beiden User-Sets zur aktivieren, wählen Sie auf der Seite „Drums“ des Editors für die gewünschte Gruppe zunächst im Feld **Variation** den Eintrag **User 1** (User Drumset 1) oder **User 2** (User Drumset 2) an.
- Damit ist das entsprechend User-Set für die gewählte Instrumentengruppe aktiv.



Auf der Seite **Drumset (€)** des Editors können Sie nun die User Drumkits bearbeiten. Die entsprechenden Änderungen werden auf den Instrumentengruppen hörbar,

- für die das entsprechende Set eingestellt wurde und
- wenn die tatsächlich spielenden Instrumente bearbeitet, also ausgetauscht oder in der Lautstärke verändert werden.

Schauen wir uns die Editor-Seite an:

Liste der Drum-Instrumente im User-Kit:

Austauschliste: Hier wählen Sie mit dem Datenrad das Alternativ-Instrument aus. Zur Auswahl stehen alle Instrumente des aktuellen User-Sets.
Alternativ zum Datenrad können Sie über **[F-3]** Liste eine Listenauswahl der Austausch-instrumente aufrufen.

Wiedergabe Original
Einstellungen zurücksetzen
Arrangement zurücksetzen
Einstellungen initialisieren

Alle Einstellungen der User-Drumkits zurücksetzen

Umschaltung zwischen den User-Drumsets 1 und 2

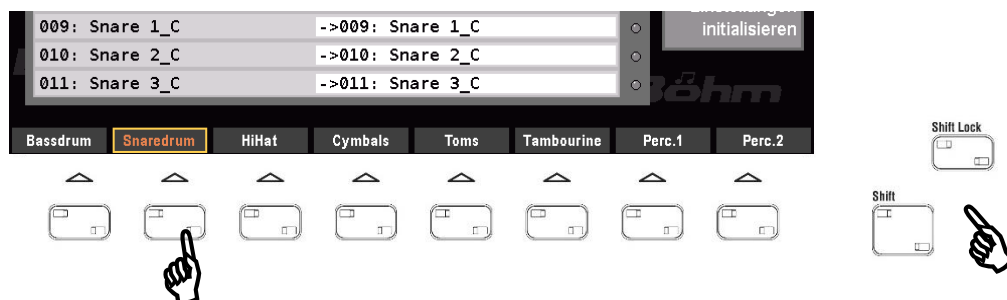
Navigation im Set: Seitenweise auf- und abwärts bzw. direkt zum Anfang oder Ende der Liste

Aktivitätsanzeige: gelbes Blinken zeigt die Aktivität der Instrumente an, die dem aktiven User-Drumset zugeordnet sind. Lokalisieren Sie hier anhand der Anzeige das oder die zu bearbeitenden Druminstrumente

Umschaltung zur Lautstärkeregelung für die Drum-Instrumente

Instrument	Alternativ-Instrument	Lautstärke
029: ScratchUp1	->029: ScratchUp1	Vol. ±000
030: ScratchDwn1	->030: ScratchDwn1	Vol. ±000
031: Sticks	->031: Sticks	Vol. ±000
032: Sqaareclk	->032: Sqaareclk	Vol. ±000
033: Metronom	->033: Metronom	Vol. ±000
034: Metrobel	->034: Metrobel	Vol. ±000
035: Bass1_A	->035: Bass1_A	Vol. ±000
036: Bass2_A	->036: Bass2_A	Vol. ±000
037: Sidest_A/B/D (F3)	->010: Snare 2_C	Vol. +021
038: Snare1_A	->038: Snare1_A	Vol. ±000
039: HandClap_A/D	->039: HandClap_A/D	Vol. ±000
040: Snare2_A	->040: Snare2_A	Vol. ±000

Auf der **SHIFT** Ebene der **[F]**-Taster können Sie als Einstellungshilfe die SOLO-Funktion für die verschiedenen Drum-Instrumentengruppen aktivieren, um gezielt einzelne Gruppen abhören zu können:



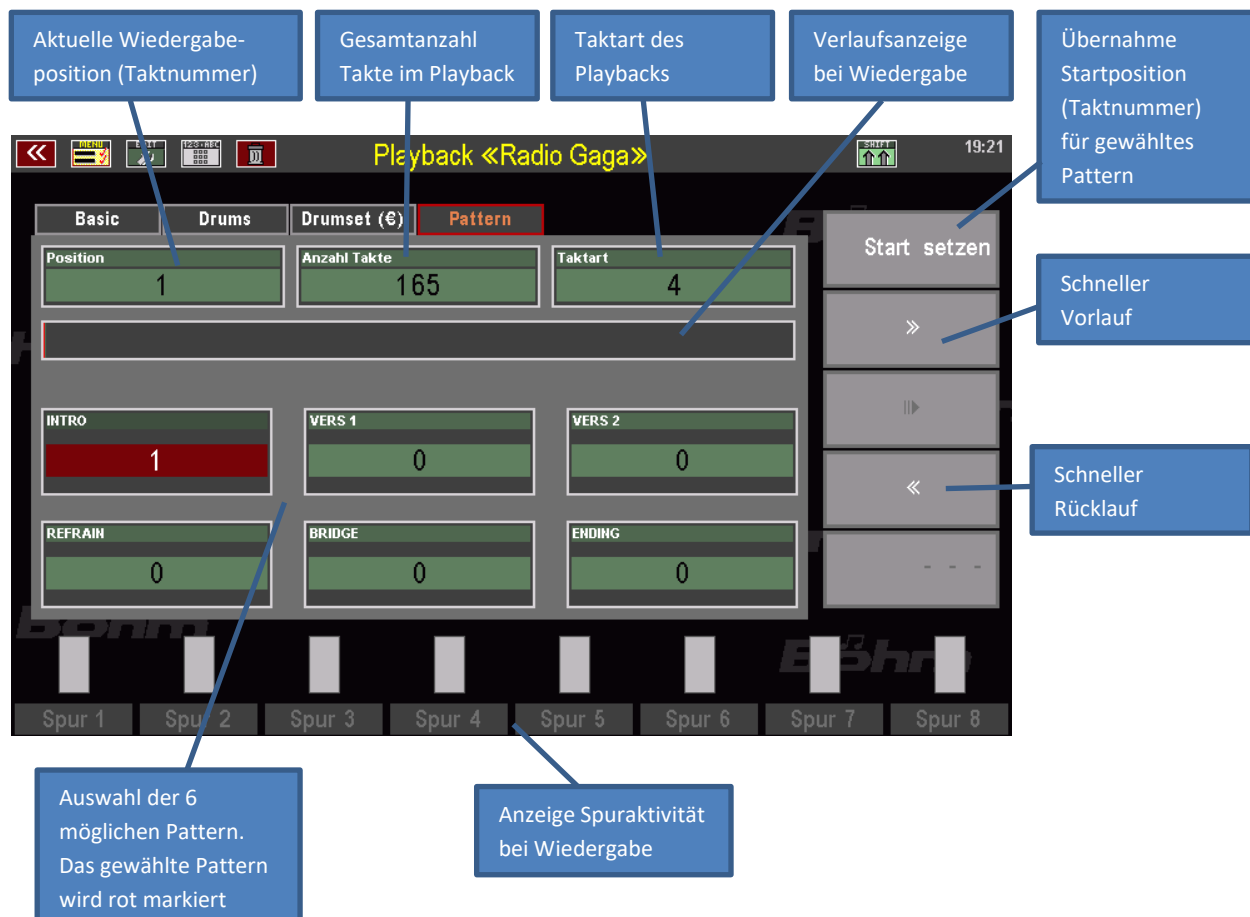
Um ein Drum-Instrument zu tauschen, gehen Sie also wie folgt vor:

- Starten Sie die Wiedergabe des Playbacks, damit Sie eine sofortige akustische Kontrolle Ihrer Änderungen haben.
- Stellen Sie auf der Seite **Drums** des Editors für die gewünschte Instrumenten-Gruppe die Variante **User 1** oder **User 2** ein.
- Nun wechseln Sie auf die Seite **Drumset (€)** des Editors
- Lokalisieren in der Liste das Instrument, dass Sie verändern möchten. Mit den Pfeil-Funktionen auf den **[F]**-Tastern können Sie durch die Instrumenten-Liste scrollen. Achten Sie auf die Aktivitätsanzeigen: Gelb blinkende „LEDs“ zeigen Ihnen die Aktivität der einzelnen Instrumente an.
- Setzen Sie den **Cursor** in der Austausch-tabelle auf die Zeile des zu ändernden Instrumentes. Mit dem **Datenrad** oder über die mit **[F3]** anwählbare Listenansicht wählen Sie nun das gewünschte Austausch-Instrument aus. Ihre Änderungen sind bei laufender Wiedergabe sofort hörbar.
- Ggf. rufen Sie über den **[F]**-Taster Lautstärke die Lautstärke-Einstellungen für die Instrumente des Sets auf. Hier können Sie mit dem **Datenrad** die Lautstärken der einzelnen Instrumente erhöhen bzw. verringern. Achtung: Diese Einstellungen verändern letztlich die Dynamik der Instrumente. Je nach Einstellung kann es also auch zu Sample-Änderungen kommen, wenn ein Instrument aus dynamisch gelayerten Einzelsamples besteht (z.B. bei Bassdrums, Toms, Snares...).

Sind Sie mit der Drums pur Ihres Playbacks zufrieden? Dann können wir unser Playback jetzt „interaktiv“ machen:

Playback in Pattern einteilen

Auf der Editor-Seite **Pattern** schließlich können Sie Ihr Playback nun in die schon genannten bis zu 6 Pattern unterteilen, die Sie dann über die Style-Patterntaster auf dem Bedienfeld während des Spielens abrufen können:



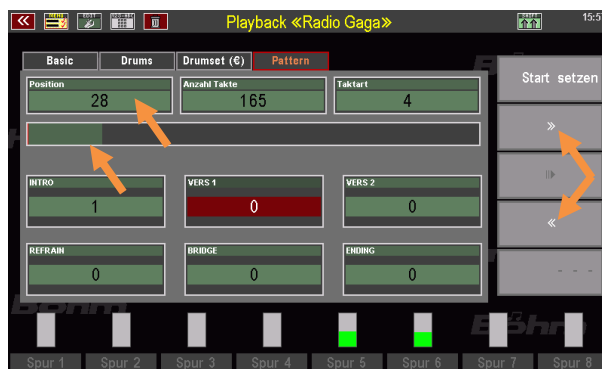
Die Einteilung erfolgt dabei durch Festlegen der Taktnummern, mit denen die betreffenden Pattern beginnen sollen in den entsprechenden Feldern der Editor-Seite.

Achtung: Ein Pattern kann immer nur auf der 1. Zählzeit des gewählten Start-Taktes beginnen. Auftakte sind nicht möglich. Hier muss also entweder der Auftakt mit in das Pattern genommen, oder der Beginn des Pattern in den Takt hinter dem Auftakt gelegt werden. Beim Abruf der Pattern während des Spielens ist auf solche Stellen zu achten.

Um die Startpunkte der einzelnen Pattern festzulegen, gehen Sie wie folgt vor:

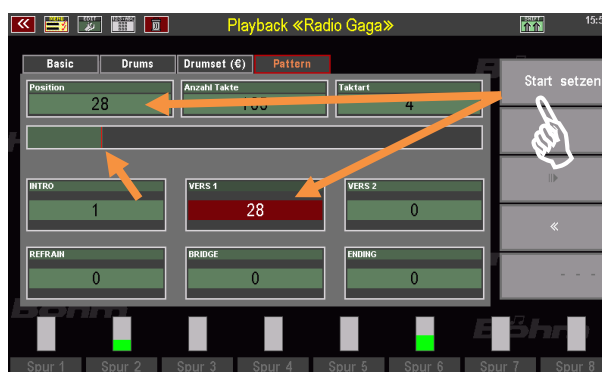
- Tippen Sie im Display auf das erste der 6 Pattern-Felder (**INTRO...ENDING**), für das Sie den Startpunkt festlegen möchten.
- Starten Sie nun die Wiedergabe des Playbacks mit dem **[Start/Stop]** Taster auf dem Bedienfeld.

- Im Feld **Position** werden die Taktnummern aufsteigend mitgezählt. Außerdem läuft eine Balkengrafik im Verlaufsfield darunter mit und markiert die jeweilige Abspielposition.



- Wenn Sie bereits wissen, in welchem Takt das angewählte Pattern beginnen soll, können Sie mit den beiden Schaltflächen rechts auch in die Nähe der betreffenden Taktnummer vor- oder zurückspulen (Schaltflächen mehrfach antippen oder gedrückt halten).

- Sobald und während der gewünschte Starttakt abgespielt wird, tippen Sie rechts auf **Start setzen**.

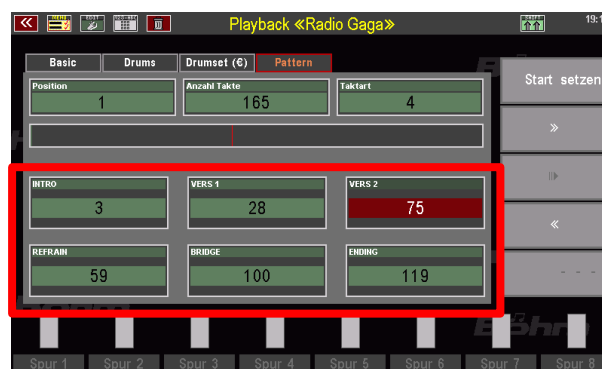


- Die aktuelle Taktnummer wird als Startposition für das gewählte Pattern übernommen.

Ein roter Strich in der Verlaufsanzeige zeigt die für das angewählte Pattern jeweils aktuelle Startposition an.

- Sie können jetzt – auch während der laufenden Wiedergabe – das nächste Patternfeld antippen und hier in gleicher Weise die Taktnummer für den Startpunkt festlegen.

- Wiederholen Sie die Schritte, bis alle gewünschten Pattern-Startpunkte eingetragen sind. Das kann dann z.B. so aussehen:



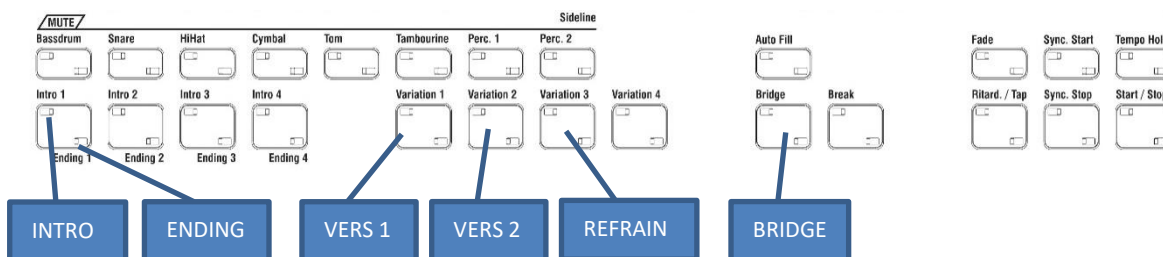
Sie können einmal gesetzte Startpunkte selbstverständlich jederzeit hier im Editor verändern und z.B. korrigieren, in dem Sie die oben beschriebenen Schritte für das gewünschte Pattern einfach nochmals durchführen. Bereits gesetzte Startpunkte werden dann durch neu gesetzte überschrieben.

Interactive Playback verwenden

Sie können Ihre Einteilung an dieser Stelle auch bereits testen (und ggf. korrigieren), in dem Sie einfach die entsprechenden Style-Patterntaster auf dem Bedienfeld abwechselnd antippen.

Im Display können Sie verfolgen, wie das jeweilige Patternfeld dabei automatisch angewählt wird und die Wiedergabe zum entsprechenden Pattern-Startpunkt springt.

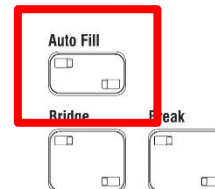
Es gilt folgende Zuordnung der Playback-Pattern zu den Tastern:



Ist z.B. VERS 2 nicht vergeben, finden Sie den REFRAIN bereits auf **[Variation 2]**, ist kein Vers vergeben, auf **[Variation 1]**.

Wichtig: der Taster [Auto Fill]

Eine besondere Bedeutung beim Spielen mit den Interactive Playbacks hat der Style-Taster **[Auto Fill]** auf dem Bedienfeld. Mit diesem Taster können Sie festlegen, ob das aktuelle Pattern beim Wechsel auf einen anderen Patterntaster zunächst zu Ende gespielt wird (also über alle seine Takte), oder ob der Wechsel zum neu angewählten Pattern bereits ab dem nächsten Takt erfolgen soll:



Taster **[Auto Fill]** eingeschaltet:

Der Patternwechsel erfolgt bereits im nächsten Takt

Taster **[Auto Fill]** ausgeschaltet:

Das aktuelle Pattern wird erst zu Ende gespielt und dann auf das neu gewählte Pattern gewechselt.

Hier noch einige nützliche Hinweise zur Durchführung der Pattern-Einteilung:

Hören Sie sich das Playback zunächst vollständig an und notieren Sie sich die Taktnummern für die zu vergebenden Pattern-Abschnitte. Das erleichtert die musikalisch sinnvolle Einteilung.

Es müssen nicht alle Pattern im Playback vergeben sein. Die Wiedergabe der Pattern erfolgt später allerdings solange, bis ein weiterer Startpunkt erreicht wird oder das Playback an sein tatsächliches Ende gelangt.

Pattern dürfen sich nicht überlappen. Beachten Sie dies bei der Vergabe der Startpunkte. Der nächste vergebene Startpunkt im Ablauf begrenzt das vorhergehende Pattern.

Playback speichern

Jetzt haben Sie Ihr Playback vielleicht umfangreich bearbeitet und die Pattern-Einteilung vorgenommen...höchste Zeit also, die Arbeit durch ein erneutes Speichern des Playbacks zu sichern.

- Um das Playback jetzt neu zu speichern, betätigen Sie den Taster **[Store]** rechts vom Display auf dem Bedienfeld. Der Speicher-Dialog wird im Display angezeigt:

- Wenn Sie z.B. den Namen des Playbacks oder die Kategorie- und Gruppenzuweisung ändern möchten, können Sie diese Eingaben jetzt in den entsprechenden Feldern vornehmen.



- Die User-Bank und Position (Nummer) in der Bank brauchen Sie nur zu ändern, wenn Sie die bearbeitete Version auf einen anderen Platz als die ursprüngliche Version des Playbacks speichern möchten. In diesem Fall bliebe die ursprüngliche Version an ihrem bisherigen Platz ebenfalls erhalten.
- Wollen Sie dagegen die ursprüngliche Version mit Ihrer jetzt neu bearbeiteten Version ersetzen, belassen Sie die angezeigte Bank- und Nummern-Position. Dadurch wird die bisherige Version des Playbacks beim Speichern überschrieben und durch die neue Version ersetzt.
- Wenn Sie alle Eingaben im Speicherdialog vorgenommen haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.

- Sollten Sie das Playback an seiner aktuellen Position überschreiben, oder haben Sie einen anderen Platz zum Speichern angewählt, der bereits belegt ist, erhalten Sie einen Sicherheitshinweis.
- Bestätigen Sie den Hinweis, wenn Sie wirklich speichern möchten, mit **[ENTER]**. Abbruch des Vorgangs mit **[ESC]**.



- Wenn Sie bestätigen, wird das Playback nun gespeichert und kann verwendet werden.

Playbacks auf USB sichern

Gerade bei umfangreichen Playback-Bibliotheken empfiehlt es sich, diese regelmäßig auf USB-Stick zu sichern. Wie Sie Ihre Playbacks bankweise oder auch alle Bänke auf einmal auf USB-Stick sichern können, wird auf der Seite 278 erläutert.

Manualkoppeln (Freischaltung Art. Nr. 41154 erforderlich)

Mit den optionalen Manual- bzw. Pedalkoppeln lassen sich die Klangfarben des gekoppelten Manuals zusätzlich über die Tastatur, auf die gekoppelt wird, spielen. Es klingen auf diesem Manual(-bereich) also beide Registrierungen, solange die entsprechende Koppel aktiviert ist. Die Funktion der Koppeln entspricht damit der Wirkungsweise der Manual- und Pedalkoppeln bei Pfeifenorgeln und stellen insbesondere beim Spielen sakraler Orgelliteratur eine wertvolle Bereicherung dar. Aber auch bei Unterhaltungs- oder klassischer Musik können Sie eine interessante Spielbereicherung darstellen.

Die Koppelfunktionen werden über eine entsprechende Freischaltung aktiviert. Die Freischaltung muss also installiert sein, um die Koppelfunktionen nutzen zu können. Die Installation der Freischaltungen ist im Anhang dieser Anleitung beschrieben.

Über das **Menü - 4 Taster & Regler – 2 TASTER Preset editieren** können die Koppel-Funktionen den frei belegbaren Tastern (F-Taster unter dem Display, Schweller-Schalter und Pistons, Taster S1/S2) zugewiesen werden. Entsprechende Taster-Makros sind in der von unserer Webseite www.boehm-orgeln.de downloadbaren Setup-Datei **Makros V-00.SUP** enthalten. Laden Sie diese Datei also – falls noch nicht geschehen – zunächst wie ebenfalls im Anhang zur Anleitung beschrieben in Ihre SEMPRA ein.

Die Koppelfunktionen sind bei allen Modellen auf Wunsch in den SONG-Presets der SEMPRA speicherbar, wenn dies in den Preset Optionen – **BMC Menü 1 Presets, Songs und Alben – 2 Preset-Optionen** – eingestellt wird:



Koppeln über F-Taster

Ähnlich wie bei den neuen RealOrgan Tasterfunktionen (siehe oben), können auch die Manualkoppeln über entsprechende Makros den F- oder Fußtastern zugeordnet und solche Zuordnungen in den Taster-Presets der SEMPRA gespeichert werden.

Nach dem Einladen der oben beschriebenen Setup-Datei stehen die Koppel-Makros im Taster-Preset-Menü zur Verfügung.

- Rufen Sie das **Menü – 4 Taster & Regler – 2 Taster-Preset editieren** auf.

- In der Makro-Liste (Sie können die Liste mit dem Datenrad ggf. scrollen) finden Sie die neuen Koppel Makros:



SM-UM: Koppel Solo-Manual auf Obermanual (SE60, Emporio SE)

UM-LL: Koppel Upper Manual auf Lower Manual links

(Achtung: ggf. ist der Lower-Splitpunkt über den Taster **[Split]** auf die oberste Taste des Untermanuals zu verlegen, um die Obermanual-Registrierung auf dem gesamten Untermanual spielen zu können)

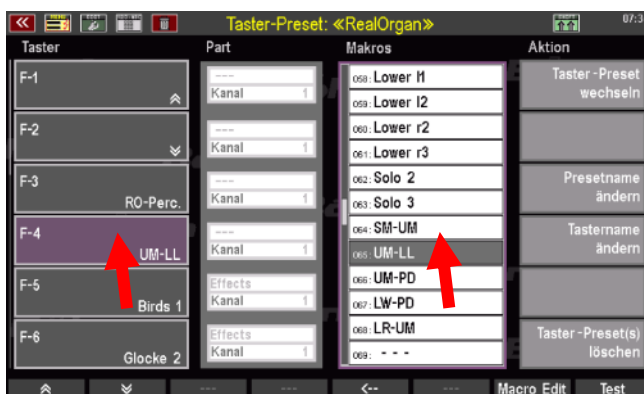
UM-PD: Koppel Obermanual auf Pedal

LW-PD: Koppel Untermanual auf Pedal

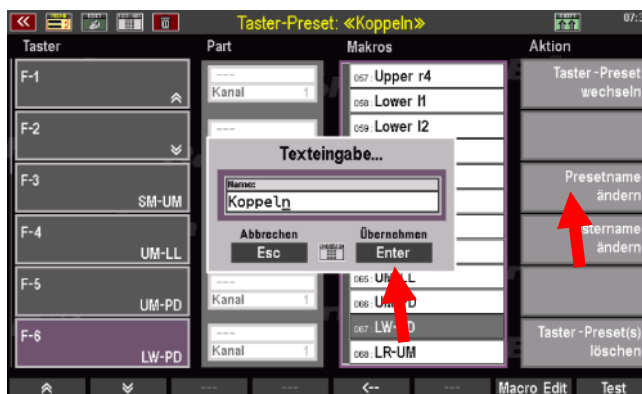
LR-UM: Koppel Untermanual rechter Splitbereich auf Obermanual

Die Funktionen können in gewohnter Weise den F-Tastern, Pistons oder Schwell-Schaltern in der Reihe links im Display zugeordnet werden:

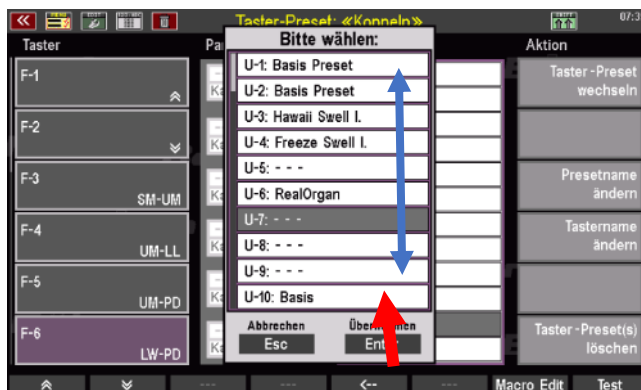
- Wählen Sie links die zu belegende Tasterposition.
- Wählen Sie das gewünschte Makro
- Betätigen Sie den **[Enter]** Taster, um das Makro dem gewählten Taster zuzuordnen.



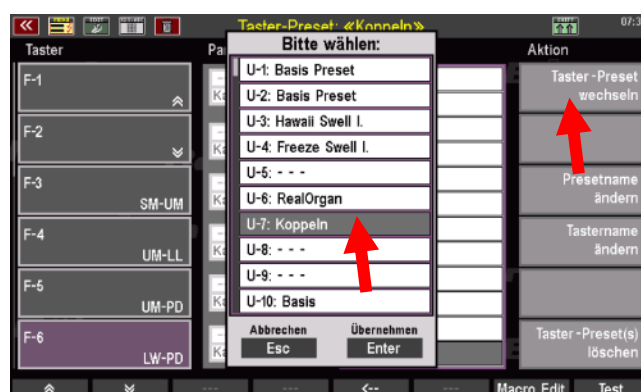
- Ändern bzw. vergeben Sie ggf. über das Feld „Presetname ändern“ rechts den Namen für das aktuelle bzw. das neu zu speichernde Taster-Preset. Bestätigen Sie die Eingabe mit **[Enter]**.



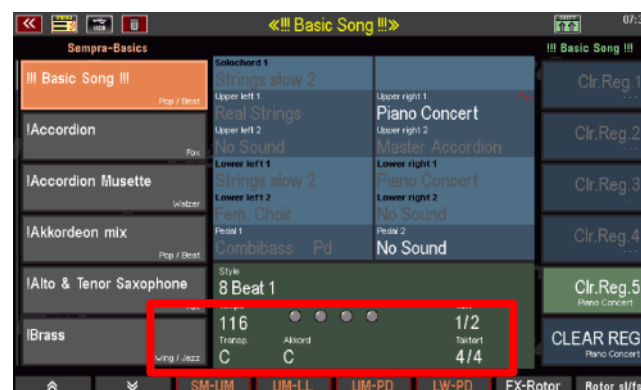
- Speichern Sie das aktuelle Taster-Preset über den Taster **[Store]** neu ab oder wählen Sie in der dann erscheinenden Auswahlliste eine freie Position, um ein neues Taster-Preset zu speichern. Bestätigen Sie mit **[Enter]**.



Das Taster-Preset kann nun mit der geänderten Einstellung verwendet werden.



Die Koppel-Funktionen werden auf den **F-Tastern** im Grundbildschirm angezeigt, wenn das entsprechende Taster-Preset aktiv ist und können verwendet werden.



Taster- und Reglerbelegungen

Die Begriffe *Taster* und *Regler* (zusammengenommen: *Bedienelemente*) begegnen Ihnen in dieser Bedienungsanleitung ständig. Kein Wunder, bedienen Sie Ihre SEMPRA doch – neben dem Spiel auf den Manualen und dem Pedal - ausschließlich über Taster und Regler. Unterschieden wird lediglich in Hardware- oder Software-Taster und -Regler. Die physischen Taster und Regler sind auf dem Spieltisch verteilt, während die Software-Bedienelemente ausschließlich über das Touch-Display bedient werden.

Die spezifischen Funktionen von Tastern und Reglern werden in den entsprechenden Kapiteln detailliert beschrieben. So erfahren Sie bspw. im Unterkapitel *Die Soundtaster belegen* auf Seite 105, wie Sie die **Soundtaster** der Bediengruppe SOUND SELECT (auf der rechten Seite des Spieltisches) nach eigenen Wünschen mit einem die entsprechende Instrumentengruppe repräsentierenden Klang belegen können. Jenseits dieser Flexibilität gibt es zudem Taster und Regler, die sie mit gänzlich neuen Funktionen ausstatten können. In diesem Kapitel möchten wir Ihnen daher zunächst allgemeine Informationen über Taster und Regler vermitteln und Ihnen anschließend zeigen, wie sie spezielle Bedienelemente Ihrer SEMPRA gänzlich frei mit einer Vielzahl von Funktionen belegen und damit an Ihrer Spielgewohnheiten anpassen können.

Was sind Taster, was sind Regler?



Taster sind alle Bedienelemente an Ihrer SEMPRA, die durch Drücken Funktionen aktivieren oder deaktivieren. Hier wird also ein- oder ausgeschaltet bzw. eine Funktion ausgelöst. Hingegen ermöglichen es die **Regler** an Ihrer SEMPRA, zwischen einem Maximal- und einem Minimalwert kontinuierlich Zwischenwerte einzustellen. Diese Definitionen beziehen sich sowohl auf Hardware-Taster und -Regler als auch auf Schaltflächen auf dem Touch-Display (Software-Taster und -Regler).

Belegbare Taster und Regler

Während einem Teil der Bedienelemente feste Funktionen zugeordnet sind, lässt sich einige Taster und Regler ganz individuell belegen. Dadurch können Sie Ihr Instrument an Ihre Bedien- und Spielbedürfnisse und -gewohnheiten anpassen.

Zu den Tastern gehören nicht nur die auf dem Spieltisch sichtbaren Elemente, sondern ebenfalls die **Fußpistons** und die beiden **Fußschalter** am **Schweller**. Der **Schweller** selbst ist ein Regler, ebenso wie die **Drawbars** (Zugriegel), das **Pitch-** und die **Modulationsräder** links neben dem Untermanual sowie die eindeutig als Regler zu erkennenden **Schieberegler** im oberen linken Bereich des Spieltisches (die Gruppen: MIXER, ACCOMPAINMENT und SUBMIXER / INSTR. VOLUME). Eine Besonderheit stellt das **Datenrad** rechts neben dem Touch-Display, dar, denn es vereint Regler (drehen = SCROLLEN) und Taster (drücken = ENTER).

Taster, die mit Funktionen belegt werden können:

- Alle Funktionstaster **[F-1] ... [F-8]**  unter dem Display. Welche Funktion welchem Taster zugeordnet ist, entnehmen Sie der Beschriftung der darüber liegenden Software-Taster auf dem Touch-Display .



- Die beiden Taster **[S1]** und **[S2]** links neben dem Untermanual.

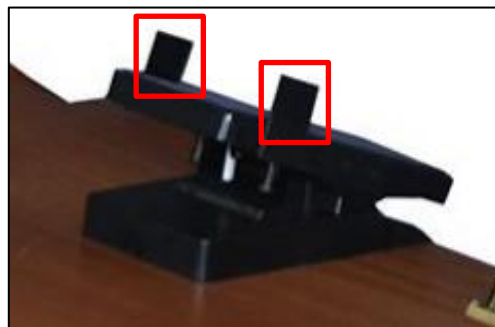


- Die zwei seitlichen Fußtaster am **Schweller**.

Sollte Ihre SEMPRA über zwei **Schweller** verfügen, so übernehmen die beiden Fußtaster am 2. Schweller dieselben Funktionen wie die Taster **[S1]** und **[S2]** auf dem Bedienfeld links neben dem Untermanual:

Linker Taster an Schweller 2: Funktion wie **[S1]**

Rechter Taster an Schweller 2: Funktion wie **[S2]**



- Die **Fußpistons** (max. 4)



Regler, die mit Funktionen belegt werden können:

- Die Regler der Gruppen MIXER (hier nur den Mikrofonregler), ACCOMPAINMENT und SUBMIXER / INSTR. VOLUME.



Anmerkung: Der Regler **Master** (ganz links), mit dem die Gesamtlautstärke Ihrer SEMPRA eingestellt wird, ist fest mit dieser Funktion verknüpft und kann nicht mit anderen Funktionen belegt werden.

- Die **Drawbars** (Zugriegel). Möglicherweise überrascht es Sie, dass auch die Drawbars mit anderen Funktionen belegt werden können und sich somit über sie nicht nur die Sinus-Fußlagen konfiguriert lassen. Sinnvoll ist diese Möglichkeit bspw., wenn Sie wenig mit Sinus-Orgelsounds spielen, Ihnen die werksseitigen Sinus-Sounds genügen oder Sie Ihre Drawbar-Kombinationen bereits im Vorfeld abgespeichert haben. Da die Drawbars sich besonders gut dafür eignen, verschiedene Parameter schnell mit einer Hand (über das gleichzeitige Bedienen mehrerer Drawbars) zu verändern, kann es ein großer Bedienungsgewinn sein, diese Regler mit anderen Funktionen, z. B. Part-Lautstärken, Effekten etc. zu belegen. Doch selbst, wenn Sie viel mit Sinus-Sounds spielen und die Drawbars zur Fußlagenkontrolle einsetzen möchten, gehen Sie mit einer Umbelegung keine wirklichen Kompromisse ein, da Ihre SEMPRA es Ihnen ermöglicht, blitzschnell zwischen der einen oder der anderen Reglerbelegung umzuschalten. Mehr dazu auf Seite 213.



- Die **Pitch-** und **Modulationsräder** links neben dem Untermanual.



- Den **Fußschweller 2** (wenn vorhanden)

Anmerkung: Der Fußschweller 1 als Haupt-Schweller kann nicht mit anderen Funktionen belegt werden, damit er grundsätzlich als Lautstärkepedal zur Verfügung steht.



Taster- und Regler-Presets

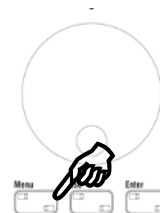
Die Konfigurationen der frei belegbaren Taster werden in sog. **Taster-Presets** gespeichert, für die Regler-Belegungen in den sog. **Regler-Presets**.

In der SEMPRA stehen für Taster- und Regler-Presets jeweils 64 „U“-Positionen (**User-Plätze**, die Sie selbst mit eigenen Taster- bzw. Regler-Presets belegen können) und 64 „F“-Positionen (**Firm-Plätze**, also werkseitige Taster- und Reglerpresets, die Sie nicht überschreiben können) zur Verfügung.

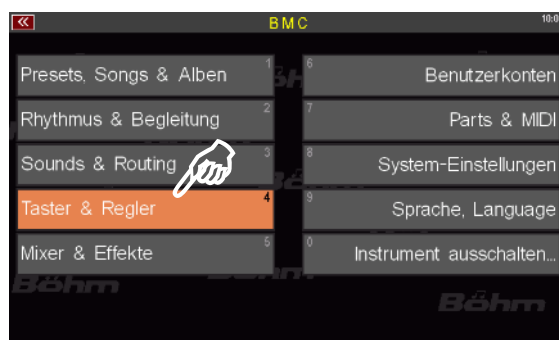
Taster- und Regler-Presets im BMC aufrufen

Die Taster- und Regler-Presets können Sie über das BMC-Menü aufrufen:

- Drücken Sie den Taster **[Menü]** unterhalb des Displays, um das BMC-Menü aufzurufen.



- Tippen Sie hier auf den Menü-Punkt **Taster & Regler**. Das Untermenü öffnet sich.



- Tippen Sie nun auf **Taster-Preset aufrufen**, um die Liste der Taster-Presets anzuzeigen, oder auf **Regler-Presets aufrufen**, um die Liste der Regler-Presets aufzurufen.



- In beiden Fällen wird die jeweilige Preset-Liste eingeblendet:



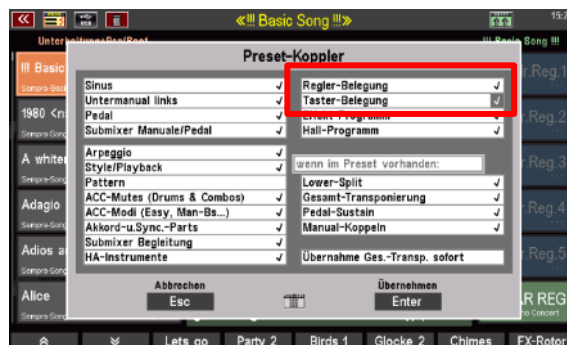
- Innerhalb der Liste können Sie mit dem **Datenrad** scrollen, um eine Listenposition anzuwählen.
- Sie können auch direkt auf die gewünschte Preset-Nummer tippen. Mit **Übernahme** **Enter** unterhalb der Liste oder dem Taster **[Enter]** bestätigen Sie die Auswahl und das gewählte Preset ist nun aktiv.

Verwendung von Taster- und Regler-Presets in den SONG-Presets (Globalpresets)

Selbstverständlich können Sie in ihren SONG-Presets verschiedene Taster- (und auch Regler-) Belegungen verwenden, die dazu auch automatisch mit den SONG-Presets aufgerufen werden können.

Wann immer Sie ein SONG-Preset speichern, „merkt“ sich dieses Preset u.a., welches Taster- und welches Reglerpreset gerade angewählt sind. Um einem bestimmten SONG-Preset bestimmte Taster- und/oder Regler-Presets zuzuordnen, rufen Sie also das gewünschte Taster-Preset (oder auch Regler-Preset) zuvor über das BMC-Menü auf und speichern dann Ihr SONG-Preset ab. Beim nächsten Aufrufen wird dieses Preset dann die darin hinterlegten Taster- und ggf. Regler-Preset-Positionen aktivieren.

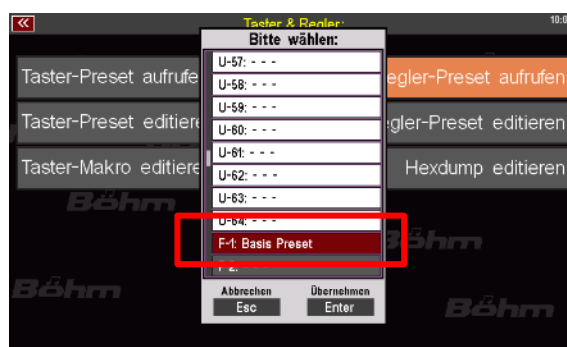
Sie können den automatischen Aufruf der Taster- und Reglerpresets durch die SONG-Presets aber auch jederzeit unterbinden. Denn Taster- und Reglerpresets lassen sich über die **Preset Coupler** Funktion auch für den automatischen Aufruf durch die SONG-Presets deaktivieren. In diesem Fall bleiben die zuletzt gewählten Taster- und/oder Reglerpresets aktiv, bis Sie über die entsprechenden Menüs manuell andere Positionen aufrufen. Näheres zu den Preset Coupler Funktionen finden Sie auf Seite 144.



Die Taster- und Regler-Basis-Presets

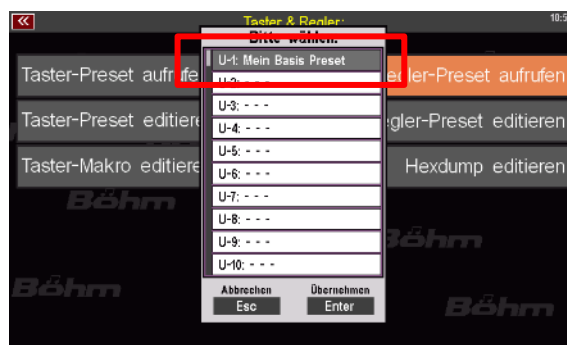
Im Auslieferungszustand der SEMPRA bzw. in einem neu angelegten, leeren Benutzer-Konto finden Sie zunächst nur die jeweiligen **Basis-Presets** für die Taster- und die Reglerbelegungen auf den Positionen **F-1** (Firm-1) der beiden Preset-Listen.

Hier sind die Standard-Taster- bzw. Reglerbelegungen der SEMPRA hinterlegt und diese Positionen werden von allen werkseitigen Standard-SONG-Presets der SEMPRA verwendet.



Die **F**-Positionen der Taster- und Regler-Preset-Listen können Sie nicht überschreiben. Somit ist sichergestellt, dass die werkseitigen Taster- und Regler-Presets immer zur Verfügung stehen und von den entsprechenden SONG-Presets verwendet werden können.

Wenn Sie allerdings eine *eigene* Standard-Belegung für die Taster bzw. Regler wünschen, die auch in den Standard-Presets verwendet werden soll, können Sie diese (entsprechend den Erläuterungen auf den folgenden Seiten) selbst erstellen und als jeweils eigenes Taster- bzw. Regler-Preset auf der Position „U-1“ der jeweiligen Liste speichern.



SONG-Presets, die das jeweilige werkseitige **F-1 Basis-Preset** verwenden, „schalten“ automatisch auf die jeweilige Position **U-1** um, sobald dort ein Taster- bzw. Regler-Preset hinterlegt ist. Somit können Sie all diese SONG-Presets (z.B. die SEMPRA Standard-SONGs) in einem Schritt auf Ihre persönlichen Standard-Taster- und Reglerbelegungen umstellen, in dem Sie einfach das erste Taster- und/oder Regler-Preset (**U-1**) mit einer eigenen Einstellung belegen.

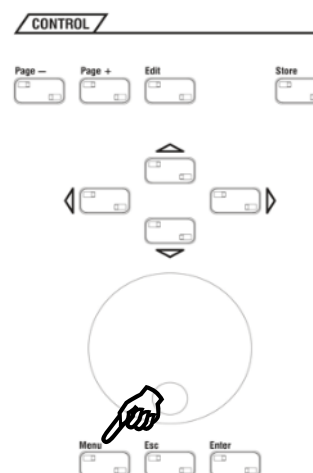
Jetzt sollen Sie aber erfahren, wie man eigene Taster- und Regler-Presets erstellt und abspeichert. Wir beginnen mit den Taster-Presets:

Taster belegen

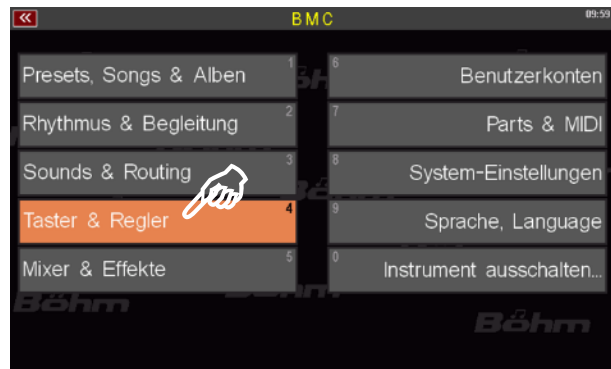
Werkseitig ist Ihre SEMPRA bereits mit einem **Taster-Preset** ausgestattet, dem **Basis-Preset**. Änderungen an Tasterbelegungen werden immer innerhalb solcher Taster-Presets durchgeführt und abgespeichert. Und keine Sorge – Ihre Änderungen überschreiben nicht automatisch das **Basis-Preset**. Sie haben die Möglichkeit, Ihre Tasterbelegungen in neuen, eigenen Taster-Presets zu speichern.

Taster lassen sich mit wenigen Schritten konfigurieren:

- Drücken Sie den Taster **[Menu]**, unterhalb des **[Datenrads]**.



- Das Display-Menü wird aufgerufen. Wählen Sie den vierten Eintrag **Taster & Regler** (oder drücken Sie die Ziffer 4 auf dem Ziffernblock, gefolgt von **[Enter]**).



- Das entsprechende Untermenü öffnet sich. Tippen Sie hier auf den zweiten Eintrag **Taster-Preset editieren** (oder drücken Sie die Ziffer 2 auf dem Ziffernblock, gefolgt von **[Enter]**).

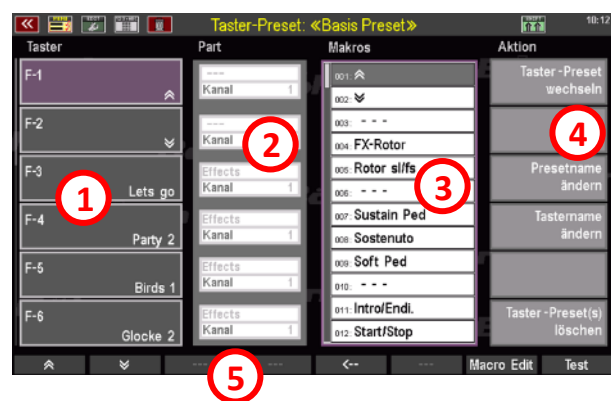


Anmerkung: Alternativ können Sie auf dem Nummernblock auch die Ziffer drücken, die am Rand des jeweiligen Eintrags stehen. In diesem Falle wären das zunächst die **[4]** und dann die **[2]**.

- Der Taster-Preset-Editor öffnet sich mit dem zuletzt verwendete Taster-Preset. Öffnet sich. Welches Preset Sie gerade bearbeiten, sehen Sie oben in der Titelzeile.



Der Editor ist in 5 Bereiche unterteilt: Links, in der Spalte **Taster** sehen Sie die einzelnen Taster, die belegt werden können [2]. In der Spalte **Part** können Sie ggf. festlegen, auf welchen Part sich die zugewiesene Tasterfunktion beziehen soll [2]. Die Spalte **Makros** enthält alle Funktionen, die Sie auf die Taster verteilen können (zum Thema **Makros** siehe Seite 229). [2] Am rechten Rand finden Sie in der Spalte **Aktion** allgemeine Optionen zur Verwaltung der Taster-Presets [2], während unten die bekannte Funktionsleiste sichtbar [2].



- Um nun einen Taster mit einer neuen Funktion zu belegen, wählen Sie zunächst den Taster aus, den Sie bearbeiten möchten. In der Spalte **Taster** sehen Sie bereits die ersten 6 F-Taster **[F-1] – [F-6]**. Weitere Taster und ihre Belegungen finden Sie, wenn Sie die Taster-Liste mit den nach unten weisenden Pfeiltasten in der Funktionsleiste am Fuß des Fensters weiter nach unten scrollen.

In der Ansicht rechts sehen Sie einer Übersicht sämtlicher Taster mit ihren Standard-belegungen sowie den Zielparts.

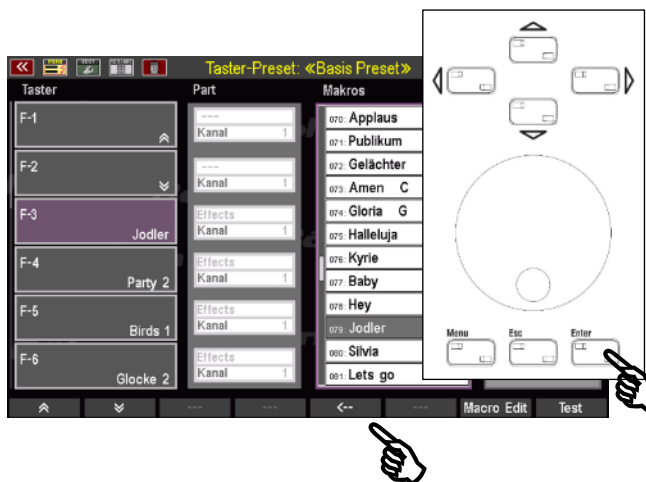
- Wir wollen beispielhaft den Taster **[F-3]** (derzeit „Let's go“) mit einem anderen Soundeffekt belegen. Dazu wählen Sie den Taster aus, indem Sie auf die Tasterschaltfläche auf dem Touch-Display tippen, woraufhin sie sich lila färbt.



- Nun wählen Sie den entsprechenden Soundeffekt aus, den Sie auf den Taster **[F-3]** legen möchten. Dazu scrollen Sie die Liste **Makros** einfach mit dem **[Datenrad]** nach unten, bis Sie zur Sektion mit den Soundeffekten gelangen (ab Position 070).
- Wählen Sie einen der Soundeffekte durch einen Fingertipp aus (hier ist es **Jodler** auf Position 079).



- Anschließend legen Sie den Soundeffekt auf den Taster **[F-3]**, indem Sie **[Enter]** (rechts unter dem **[Datenrad]**) drücken. Alternativ können Sie auch den nach links weisenden Pfeil in der Funktionsleiste verwenden. Er hat hier dieselbe Funktion wie der Taster **[Enter]**. Der Soundeffekt **Jodler** liegt jetzt auf dem Taster **[F-3]**.



- Sie haben nun noch die Möglichkeit, den Taster zu testen. Dazu tippen Sie in der Funktionsleiste auf den Taster **[Test]**, die zugewiesene Taster-Funktion wird nun ausgeführt, in unserem Beispiel ertönt also der Soundeffekt „Jodler“. So haben Sie die Gewissheit, dass Sie den entsprechenden Taster korrekt belegt haben und die Funktion abrufbar ist.



Auf die beschriebene Weise können Sie sämtliche Taster mit weiteren Sound- oder Spieleffekten, Begleitungsfunktionen und Manualkoppeln (Freischaltung Art.-Nr. 41154 notwendig) belegen. Probieren Sie es aus und gestalten Sie die Bedienung Ihrer SEMPRA nach Ihren Wünschen.

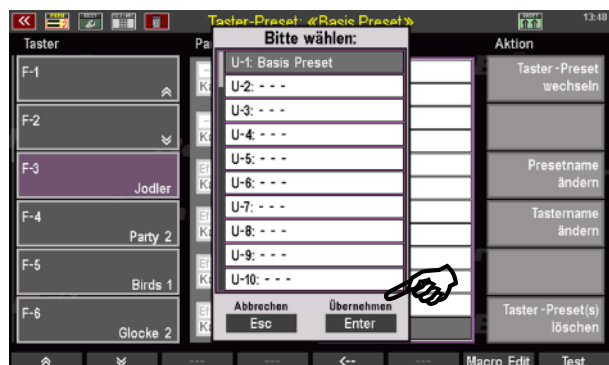
Anmerkung: Eine Tabelle mit einer Auflistung und Erklärung sämtlicher werkseitiger Taster-Makros finden Sie ab Seite 229 in diesem Kapitel.

Taster-Preset speichern

Nachdem Sie einen oder mehrere Taster neu belegt haben, müssen diese Änderungen in einem Taster-Preset speichern. In diesem Zusammenhang haben Sie die Möglichkeit, Ihre Änderungen in ein bestehendes Taster-Preset zu sichern oder ein neues anzulegen.

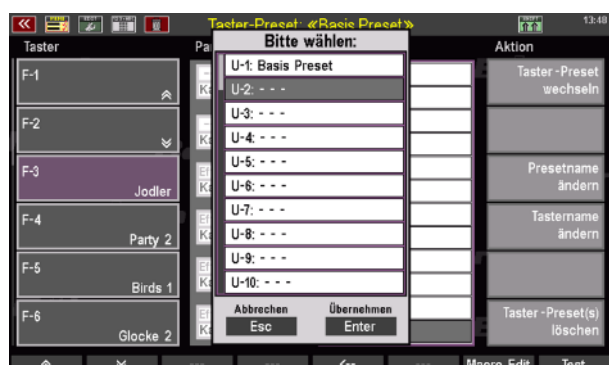
- Drücken Sie den Taster **[Store]** in der Gruppe CONTROL, oberhalb der Cursor-Taster.

- Es öffnet sich ein Fenster mit einer Liste. Der Platz des Taster-Presets, das Sie aktuell bearbeiten, wird grau hinterlegt, ist also mit dem Cursor angewählt. In unserem Beispiel ist der User-Platz 1 („U-1“) bereits mit dem Taster-Preset **Basis-Preset** belegt worden, während die Listenplätze U-2...U-64 leer sind. Auf allen mit „U“ (User) gekennzeichneten Plätzen können Sie Ihre eigenen Taster-Presets speichern.



- Möchten Sie ein bereits zuvor gespeichertes Taster-Preset wie hier z.B. das **U-1 Basis-Preset** mit Ihren Änderungen überschreiben, brauchen Sie nun nur noch auf die Schaltfläche **Übernehmen Enter** zu tippen. Das Listenfenster schließt sich und Ihre Taster-Belegungen sind ab jetzt in diesem **Basis-Preset** gesichert.

- Wollen Sie hingegen Ihre Änderungen in einem neuen Preset speichern, tippen Sie in einen der leeren Listeneinträge oder wählen diesen mit dem **[Datenrad]** aus. Es bietet sich an, direkt Listenplatz U-2 zu wählen – aber selbstverständlich können Sie auch Platz U-64 oder jeden Platz dazwischen verwenden.



- In unserem Beispiel entscheiden wir uns für Listenplatz U-2. Wählen Sie diesen an, in dem sie darauf tippen oder ihn mit dem Datenrad anwählen.
- Nun speichern Sie Ihre Änderungen durch Drücken des Tasters **[ENTER]** oder durch Tippen auf die Schaltfläche **Übernehmen ENTER**.
- Sie sehen für einen kurzen Augenblick einen Bestätigungshinweis, der darüber informiert, dass Ihr Preset erfolgreich gespeichert wurde.



Benennen von Taster-Presets

Möglicherweise verwundert es Sie, dass Ihr neues Taster-Preset ebenfalls **Basis-Preset** heißt. Ganz einfach: der Name des ursprünglichen Taster-Presets wurde hier beibehalten, da wir diesen vor dem Abspeichern nicht für das neue Taster-Preset geändert haben. Wir hätten natürlich bereits vor dem Speichern einen neuen Namen vergeben können, aber wir können die Umbenennung natürlich auch jetzt noch nachholen. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

- Tippen Sie rechts, in der Spalte **Aktion** auf den Eintrag **Presetname ändern**.

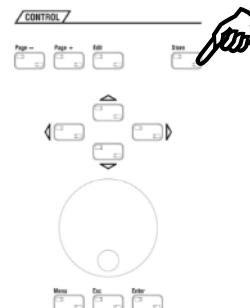


- Es öffnet sich ein Dialogfeld, in das Sie einen neuen Namen eintragen können.

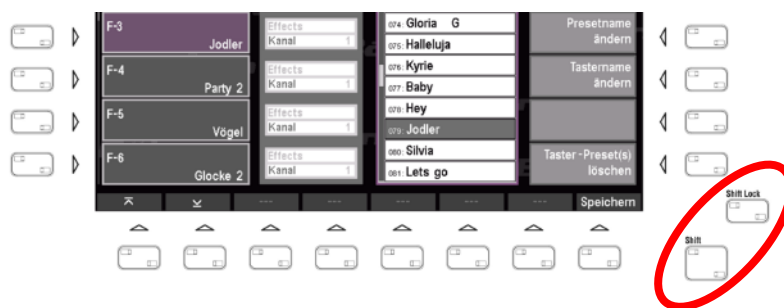
Anmerkung: Wie Sie Namen und Werte eingeben, erfahren Sie im gleichnamigen Kapitel ab Seite **XXX**.



- Haben Sie einen passenden Namen für Ihr Taster-Preset gewählt, tippen Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen Enter**. Die Umbenennung des Namens ist damit abgeschlossen.
- WICHTIG:** Nachdem Sie den Preset-Namen geändert haben, müssen Sie auch diese Änderung nun noch in das Taster-Preset speichern. Das geschieht, indem Sie den Taster **[Store]** drücken. Es erscheint die bereits bekannte Taster-Preset-Liste. Der Eintrag, auf den sich die Namensänderung bezieht, ist bereits ausgewählt. Sie tippen nun nur noch auf **Übernehmen Enter**. Jetzt ist Ihr neues Taster-Preset unter dem von Ihnen gewählten Namen in der Taster-Preset-Liste gesichert.



Tip: Neben dem Taster **[Store]** eröffnet die Funktionsleiste eine weitere Möglichkeit, das Taster-Preset zu speichern: Wenn Sie den Taster **[Shift]** oder **[Shift Lock]** drücken, ändert sich in der Funktionsleiste die Schaltfläche „Test“ (Taster **[F8]**) zu „Speichern“.



Taster-Funktionen bestimmten Manualen, Split-Bereichen oder einzelnen Parts zuweisen

Wie Sie am vorangegangenen Beispiel der Belegung eines **[F-Tasters]** mit einem Soundeffekt bemerkt haben, sind keine zusätzlichen Einstellungen nötig: Der zu belegende Taster wird ausgewählt und das gewünschte Funktions-Makro, hier der Effektsound „Jodler“, wird in einem zweiten Schritt auf diesen Taster gelegt, fertig. Es gibt jedoch einige Funktionalitäten, die eine weitere Einstellungsebene ins Spiel bringen, da sie sich auf das Verhalten bestimmter Parts beziehen. Diese zusätzlichen Einstellungen finden sich in der zweiten Spalte, die sinnvollerweise mit **Part** überschrieben ist.

Anmerkung: Die Felder in der Spalte **Part** werden nur dann aktiv und sind einstellbar, wenn die gewählte Tasterfunktion dies erfordert. Ansonsten bleiben diese Felder inaktiv („grau“).

Ein Part ist bekanntlich ein Spielbereich eines Manuals Ihrer SEMPRA (oder das gesamte Manual), dem ein Klang sowie verschieden den Klang beeinflussende Parameter zugeordnet werden können (mehr zur Bearbeitung von Parts ab Seite 100).

Bezogen auf die Belegung von Tastern mit solchen Funktionen, die bestimmte Manuale, Splitbereiche oder nur einzelne Parts betreffen sollen, heißt das, dass Ihre SEMPRA bei diesen Funktionen wissen muss, welchen Part bzw. welches Manual die ausgewählte Taster-Funktion beeinflussen soll. Schauen wir uns das am Beispiel der Belegung des rechten Fußschalters am Fußschweller (Schweller 1) an:

- Scrollen Sie im Taster-Preset-Fenster mit den Pfeiltasten links in der Funktionsleiste soweit hinunter, bis Sie den Taster **Schweller 1 rechts** in der Liste sehen. Dieser Taster ist standardmäßig mit der Funktion *Sustain-Pedal* belegt. Diese Funktion bewirkt ein längeres Nachklingen der Sounds, auf den er angewendet wird. Sie kennen diesen Effekt vor allem vom rechten Pedal eines Pianos.

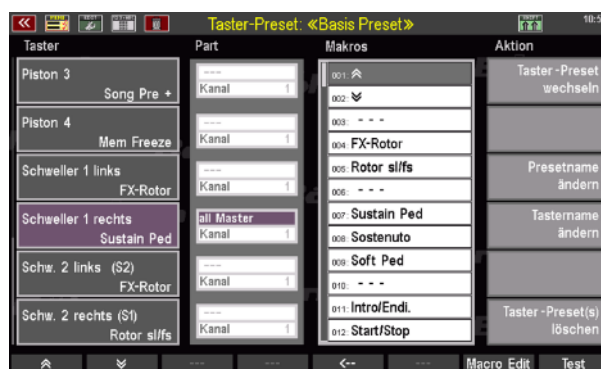


Anmerkung: Der Sustain-Effekt wird auf jeden Klang angewendet. Bei Klängen, die bereits mit einem längeren Nachklang programmiert wurden, ist der Effekt jedoch möglicherweise kaum hörbar.

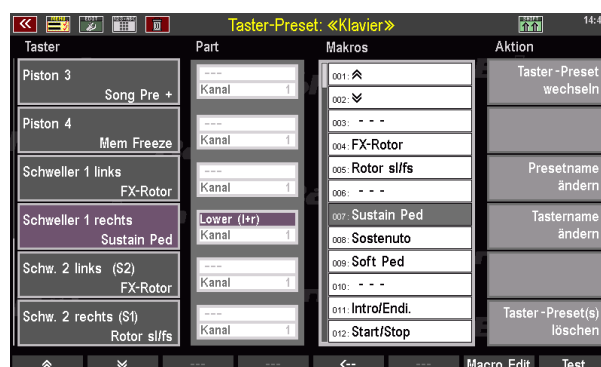
In der Spalte **Part**, rechts neben der Tasterliste, ist als Zielpart **all Master** ausgewählt. Das bedeutet, dass der Sustain-Effekt, den Sie mit dem rechten Fußschalter des Schwellers auslösen, auf alle Parts auf jedem Manual wirkt (es sei denn, die Funktion wurde in den Part-Optionen einzelner Parts gezielt abgeschaltet, siehe Seite 119). Probieren Sie es aus. Spielen Sie ein paar Töne auf einem Manual oder dem Pedal und drücken Sie dabei den rechten Fußschalter nach außen.

Angenommen, Sie möchten, dass das Sustain Pedal nur auf Klänge des Untermanuals wirkt. Alle Parts auf den übrigen Manualen (Obermanual, Pedal und ggf. Solomanual) sollen nicht auf darauf reagieren. Dazu ändern Sie die Einstellungen in der Spalte **Part** für diesen Taster wie folgt:

- Tippen Sie auf den Eintrag **all Master** direkt neben dem Taster **Schweller 1 rechts**. Daraufhin färbt sich der Eintrag lila, er ist nun aktiviert.

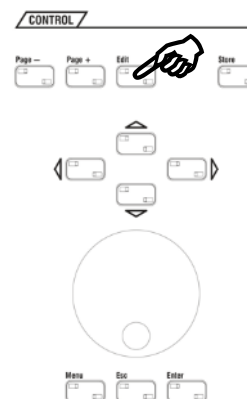


- Jetzt scrollen Sie mit dem [Datenrad] durch die Einträge und wählen **Lower (l+r)**. Mit dieser Einstellung wird festgelegt, dass das Makro **Sustain Ped** auf beide Splitbereiche (links+rechts) des Untermanuals (Lower) wirkt.
- Speichern Sie Ihre Änderung wie auf Seite 217 beschrieben.



Anmerkung: Eine Auflistung und Beschreibung der Part-Auswahlmöglichkeiten entnehmen Sie der Tabelle auf Seite 225 in diesem Kapitel.

Tip: Neben der Möglichkeit, alle Eingaben über das Touch-Display zu tätigen, können Sie auch mit dem Taster **[Edit]**, über dem **[Datenrad]** und den Cursor-Tastern zwischen den Spalten **Part** und **Makros** wechseln.



Im obigen Beispiel haben wir die Sustain-Pedal-Funktion auf beide Splitbereiche des unteren Manuals gelegt. Bei mehreren aktiven Parts auf den beiden Splitbereichen des Untermanual bedeutet das, dass der Effekt auf alle aktiven Parts im rechten und linken Bereich des Untermanuals angewendet wird.

Doch Ihre SEMPRA ermöglicht Ihnen darüber hinaus auch, gezielt einzelne Parts zu beeinflussen, unabhängig davon, welchem Manual bzw. Splitbereich diese zugeordnet sind. So können Sie Funktionen nur auf bestimmte Sounds wirken lassen, während andere Sounds auf demselben Manual ohne den entsprechenden Effekt erklingen.

Angenommen, Sie möchten den Piano-Sound aus dem oben genannten Beispiel mit einem Streicher-Klang unterlegen. Dabei soll der Sustain-Effekt, den Sie mit dem rechten Fußschalter an- und ausschalten, aber nur das Klavier beeinflussen, nicht jedoch die Streicher. In der augenblicklichen Einstellung bezieht sich der Effekt auf das gesamte Manual und damit auf alle auf ihm verteilten Parts: Der Sustain-Effekt beeinflusst demnach sowohl das Klavier- als auch den Streicher-Sound.

Soll ein Effekt lediglich einen bestimmten Part (Sound) beeinflussen, müssen Sie in der Spalte **Part** das Makro auf den (MIDI-) Ausgang routen, auf den die Funktion wirken soll. Außerdem muss die entsprechende MIDI-Kanalnummer zugeordnet werden, um damit auf dem gewählten Ausgang den genauen Zielpart zu identifizieren, der auf die Taster-Funktion reagieren soll. Man könnte auch sagen: Die Einstellungen für Ausgang und Kanal sorgen für die Verbindung zwischen unserer Tasterfunktion mit einem bestimmten Tonerzeugungsmodul (Ausgang) und dort mit genau dem bestimmten Sound (Kanal), den wir mit der Tasterfunktion erreichen wollen.

Aber wo finden wir die entsprechenden Informationen über Ausgang und Kanal des Parts, den wir steuern möchten? Ganz einfach: Im Part-Editor! Keine Sorge, das Ganze klingt komplizierter, als es ist. Gehen wir der Reihe nach vor:

Anmerkung: Für die folgenden Beschreibungen wird vorausgesetzt, dass Sie das oben genannte Beispiel als Taster-Preset gespeichert haben oder es ad hoc erneut anlegen.

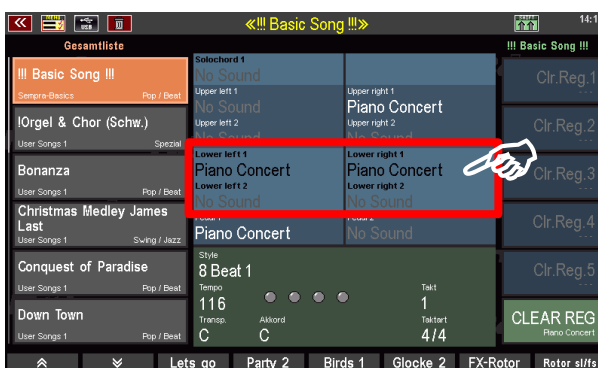
Ausgangspunkt ist das oben verwendete Beispiel: Die Belegung des **Schweller-Tasters 1 rechts** (1. Spalte: **Taster**) mit dem Makro **Sustain Ped** (3. Spalte: **Makros**). Zurzeit ist die Part-Belegung **Lower (l+r)** und **Kanal 1** (siehe Spalte: **Part**). Wie oben beschrieben, wirkt sich der Sustain-Effekt auf beide Splitbereiche, also auf das gesamte Untermanual aus.



Um nun den Sustain-Effekt nur dem mit dem Piano-Sound belegten Part zuzuordnen, müssen Sie zunächst herausfinden, auf welche Soundgruppe (bzw. Sound-Modul) und über welchen (MIDI-)Kanal dieser von seinem Part gespielt wird. Um diese Informationen (Soundgruppe und Kanal-Number) herauszufinden, machen wir nun einen Ausflug in das **Part-Setup** im **Part Editor** Bildschirm.

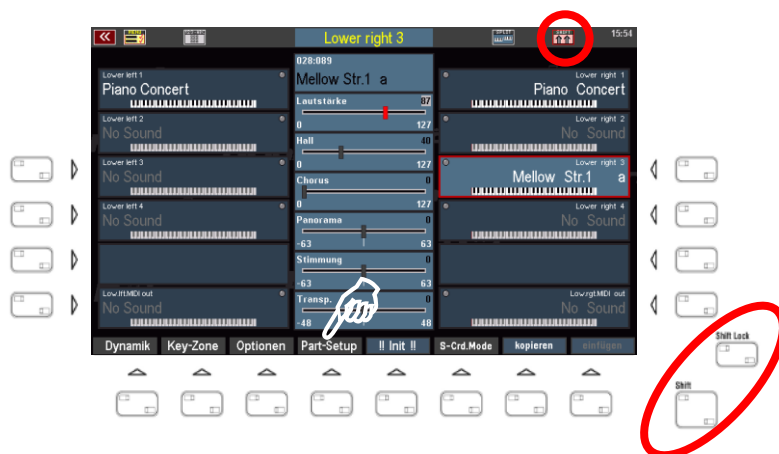
Anmerkung: im folgenden Beispiel gehen wir vom werkseitigen Start-Preset „CLEAR REG.“ aus. Rufen Sie dieses ggf. zunächst über den Taster **[Clear Reg.]** auf, damit Sie die gleiche Ansicht vor sich haben.

- Verlassen Sie den Bildschirm **Taster-Preset** durch (mehrmaliges) Drücken des Tasters **[Esc]**, bis der Grundbildschirm erscheint.
- Tippen Sie nun in den Display-Bereich für die Parts des Untermanuals, um den **Part Editor** aufzurufen.
- Es öffnet sich die Part-Ansicht. Wählen Sie einen Part aus und belegen Sie ihn für unser Beispiel mit einem Streicher-Sound.



Anmerkung: Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn Sie auf Ihrer SEMPra möglicherweise weniger Parts sehen als im abgebildeten Beispiel. Das liegt einfach daran, dass in unserem Beispielinstrument 8 anstatt vier Parts pro Manual zur Verfügung stehen. Das Vorgehen bleibt davon unberührt.

- Im nächsten Schritt drücken Sie den Taster **[Shift Lock]** (oder **[Shift]** – diesen Taster müssen Sie allerdings gedrückt halten; gleichermaßen können Sie auch den **Shift-Software-Taster** in der Kopfzeile des Bildschirms antippen).



- Die Funktionsleiste am Fuß des Bildschirms zeigt daraufhin alternative Funktionen. Nun drücken Sie hier den F-Taster **Part-Setup**.

- Es öffnet sich das Fenster **Globale Partparameter**. Die für uns relevanten Informationen finden Sie in der unteren Zeile: **Ausgang** und **Kanal**. In unserem Beispiel also:

Ausgang: **SG 1a**

Kanal: **8**

- Schließen Sie das Fenster, indem Sie auf **Abbrechen ESC** tippen (Oder den Taster **[ESC]** drücken).



- Für den Part, der mit einem Piano Concert-Sound belegt ist (hier: **Lower right 1**), verfahren Sie ebenso. Die Parameter sind:

Ausgang: **SG 1a**

Kanal: **6**

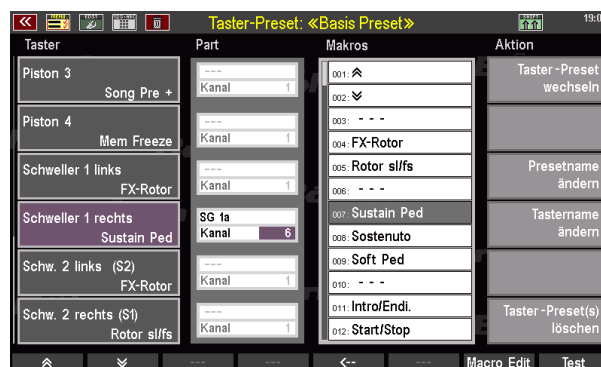
- Die Soundgruppe ist für beide Parts also dieselbe (SG1a), lediglich die Kanalnummer ist unterschiedlich. Bitte merken Sie sich die Parameter.



- Schließen sie das Fenster durch Tippen auf **Abbrechen ESC** oder den Taster **[ESC]**.

Rufen Sie nun wieder das **Taster-Preset** Menü auf (siehe Seite 214). Suchen Sie links, in der Spalte **Taster** erneut den **Schweller 1 rechts** und tippen Sie in der Spalte **Part** in den oberen Bereich (in unserem Beispiel steht hier: **Lower (l+r)**).

- Scrollen Sie mit dem **[Datenrad]** durch die Einträge und wählen Sie den Part-Ausgang, der Ihnen zuvor im Fenster **Globale Partparameter** des Part Editors angezeigt wurde: **SG 1a**.



- Als nächstes tippen Sie in die darunterliegende Zeile **Kanal** auf die Zahl **1** und wählen als Kanalnummer die ebenfalls im Fenster **Globale Part-Parameter** für den Piano-Part zuvor angezeigte Nummer **6**.

Zur Erinnerung: In unserem Beispiel soll der Sustain-Effekt auf den Part wirken, der den Piano-Sound enthält, während er keinen Einfluss auf den Part mit dem Streicher-Sound haben soll. Der Piano-Part spielt die Sound-Gruppe 1a (**SG 1a**) über den MIDI-Kanal **6**. Dies sind die Werte, die wir jetzt hier eingestellt haben.

- Zuletzt sichern Sie die Änderungen im geöffneten oder einem neuen Taster-Preset (siehe Seite 217).

Tipp: Selbstverständlich können Sie es auch umgekehrte Einstellungen vornehmen und den Streicher mit Sustain spielen, während das Piano ohne längeren Nachklang erklingt. Dazu wählen Sie, gemäß unserem Beispiel, einfach die Kanalnummer **8** anstatt der **6**. Probieren Sie es aus und experimentieren Sie ein bisschen mit diesen Möglichkeiten Ihrer SEMPRA herum. Wir versprechen Ihnen, dass Sie auf diese Weise zu aufregenden und neuen Klangerfahrungen kommen werden.

Anmerkung: Vertiefende Erklärungen der globalen Part-Parameter folgen im Kapitel MIDI.

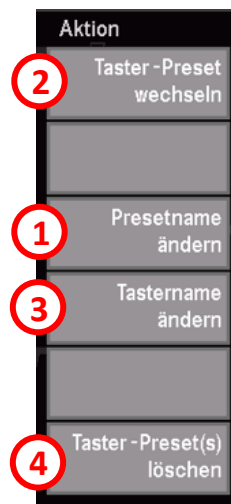
Auflistung und Beschreibung aller Part-Zuweisungsmöglichkeiten in den Taster-Presets:

Part	Kanalnr.	Beschreibung/Kommentar
all Master	–	Makro-Funktion wirkt auf alle Manual- und Pedal-Parts. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Upper	–	Makro-Funktion wirkt auf das gesamte Obermanual. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Lower (l+r)	–	Makro-Funktion wirkt auf das vollständige Untermanual (left +right = linker und rechter Splitbereich). Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Lower right	–	Makro-Funktion bezieht sich auf den <u>rechten</u> Splitbereich des Untermanuals. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Pedal	–	Makro-Funktion wirkt auf das Pedal. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Solo	–	Makro-Funktion wirkt auf das Solomanual (nur SE60/SE100). Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
SG 1a	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG1a (erster MIDI-Eingang der ersten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
SG 1b	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG1b (zweiter MIDI-Eingang der ersten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
SG 2a	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG2a (erster MIDI-Eingang der zweiten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
SG 2b	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG2b (zweiter MIDI-Eingang der zweiten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
Sinus	1–16	Makro-Funktion wirkt auf das Zugriegel-Soundmodul (RealOrgan oder, in umgerüsteten Modellen ggf. EDS). Die Kanal-Nr. definiert das entsprechende Sinus-System (1 = Upper, 2 = Lower, 3 = Pedal. Achtung: Nicht alle Tasterfunktionen werden umgesetzt!)
SG 3a	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG3a (erster MIDI-Eingang der dritten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
SG 3b	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG3b (zweiter MIDI-Eingang der dritten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
SG 4a	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG4a (erster MIDI-Eingang der vierten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
SG 4b	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part der Routinggruppe SG4b (erster MIDI-Eingang der vierten Amadeus II-/Pro-Soundgruppe).
Synth	1–16	derzeit nicht belegt
Excl.Drums	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den durch die Kanal-Nr. spezifizierten Part des separaten Amadeus-Moduls Schlagzeug/Begleitung (SE70/80/100)
MIDI 1	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf MIDI-Out 1
MIDI 2	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf MIDI-Out 1
USB (CS) 1	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 1 (z.B. Cloud Studio)
USB (CS) 2	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 2
USB-MIDI 3	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 3
USB-MIDI 4	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 4
USB-MIDI 5	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 5
USB-MIDI 6	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 6
USB-MIDI 7	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 7
USB-MIDI 8	1–16	Makro-Funktion wirkt auf den eingestellten MIDI-Kanal auf dem USB-MIDI-Out 8

Anmerkung: Nicht jede Taster-/Reglerfunktion kann von jedem angesprochenen (MIDI-)Tonerzeuger umgesetzt werden!

Weitere Aktionen zur Verwaltung von Taster-Presets

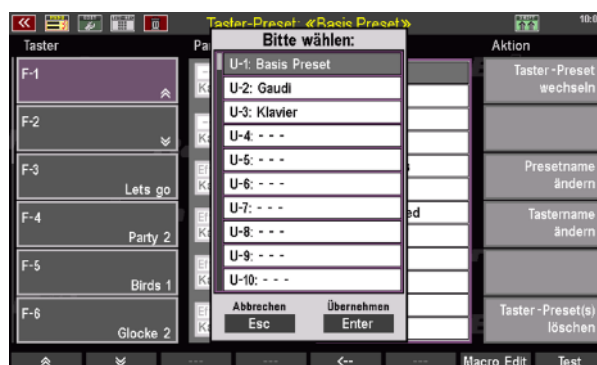
Die Spalte **Aktion** hält weitere Optionen bereit, um die Preset-Liste und ihre Inhalte zu verwalten. Den zweiten Eintrag **Presetname ändern** [?] haben wir bereits auf Seite 218 in diesem Kapitel besprochen. Darüber hinaus finden sich hier die Aktionen: **Taster-Preset wechseln** [?], **Tasternamen ändern** [?] und **Taster-Preset(s) löschen** [?].



Taster-Preset wechseln

Mit **Taster-Preset wechseln** wählen Sie das Taster-Preset aus, das Sie aktuell verwenden oder bearbeiten möchten.

- Ein Tippen auf die Schaltfläche **Taster-Preset wechseln** öffnet die bekannte Taster-Preset-Liste. Nun wählen Sie das gewünschte Preset aus und bestätigen Ihre Wahl durch Tippen auf die Schaltfläche **Übernehmen Enter**. Über die Schaltfläche **Abbrechen** verlassen Sie die Liste, ohne dass ein anderes Taster-Preset aktiviert wurde.



Anmerkung: Wenn es nur darum geht, Taster-Presets zu wechseln, ohne sie zu bearbeiten, gibt es zwei schnellere Möglichkeit. Sie werden auf Seite 212 und 213 vorgestellt.

Tasternamen ändern

Der Tasternamen ist die Bezeichnung des Tasters, die Sie im Grundbildschirm auf dem Touch-Display über dem jeweiligen **[F-Taster]** sehen. Die Aktion **Tasternamen ändern** ermöglicht es Ihnen, hier einen neuen Namen zu vergeben. Wir möchten bspw. den englischen Tasternamen **Birds 1** in **Vögel 1** ändern. Dazu gehen Sie folgendermaßen vor:

- Tippen Sie links, in der Spalte **Taster** auf den Taster, dessen Namen Sie ändern möchten. In unserem Beispiel ist das **F-5 Birds 1**.

- Nun tippen Sie rechts, in der Spalte **Aktion** auf die Schaltfläche **Tasternamen ändern**.



- Es öffnet sich ein Dialogfeld, in welchem Sie den neuen Namen eingeben und mit **Übernehmen** bestätigen.

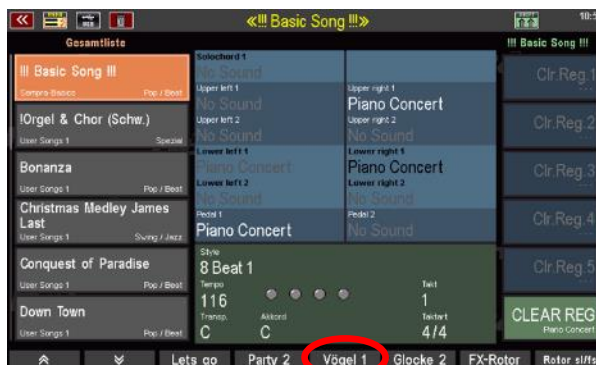


- Der Tasternamen in der Spalte **Taster** zeigt jetzt den geänderten Namen an.



Zuletzt müssen Sie Ihre Namensänderung noch im Taster-Preset speichern. Dazu gehen Sie vor, wie auf Seite 217 beschrieben.

- Nachdem Sie über den Taster **[Esc]** den BMC verlassen haben, finden Sie den neuen Tasternamen an der ihm zugewiesenen Position der Funktionsleiste auf dem Touch-Display.



Anmerkung: Die Änderung eines englischen Tasternamens in einen deutschen, ist – zugegebenermaßen – eher eine kosmetische Modifikation. Besonders sinnvoll wird diese Funktion aber vor allem im Zusammenhang mit dem Erstellen eigener Taster-Makros. Diese Funktion und der Umgang mit dem Makro-Editor wird auf Seite 229 beschrieben.

Taster-Preset(s) löschen

Die Möglichkeit, angelegte Taster-Presets zu löschen, stellt den letzten Punkt in der Spalte Aktion dar. Dabei gibt es hier die Optionen, einzelne oder mehrere Presets zugleich zu löschen.

- Tippen Sie auf **Taster-Preset(s) löschen**. Es öffnet sich ein Dialogfeld, dass zwei Einträge zulässt. Die obere Zeile (hier: **U-3: Klavier**) beinhaltet das erste der Regler-Presets die Sie löschen wollen, die untere Zeile (hier: ebenfalls **U-3: Klavier**) das letzte. In diesem Beispiel soll also lediglich ein Regler-Preset (**U-3: Klavier**) gelöscht werden. Möchten Sie ein anderes einzelnes Taster-Preset löschen, wählen Sie es für jede Zeile mit dem **[Datenrad]** aus.



- Möchten Sie mehrere aufeinanderfolgende Presets löschen, tippen Sie auf die erste Zeile und wählen mit dem **[Datenrad]** das erste Taster-Preset aus, das gelöscht werden soll. Dann tippen Sie in die darunterliegende Zeile und wählen das letzte zu löschende Preset aus. In diesem Beispiel werden also die beiden Taster-Presets **U-2: Gaudi** und **U-3: Klavier** gelöscht. Das Preset **U-1: Basis Preset** bleibt erhalten.



- Zuletzt bestätigen Sie Ihre Wahl mit **Übernehmen Enter** (oder über den Taster **[Enter]**).

Taster-Makros

Die sog. **Makros** haben wir in unseren bisherigen Beispielen zu den Taster-Belegungen bereits kennengelernt. Alle Tasterfunktionen werden in Form solcher Makros organisiert. Hierdurch wird das Erstellen der Taster-Presets deutlich erleichtert, denn man braucht aus den vorhandenen Makros nur noch die gewünschte Funktion auswählen und dem gewünschten Taster zuordnen.

Die Makros selbst enthalten alle Detail-Parameter, damit auch genau die gewünschte Tasterfunktion ausgeführt wird, wenn man das Makro verwendet. So ist in den Makros etwa die Art der Funktion festgelegt (also z.B. Partfunktion, Sound anspielen, usw...), ob der Taster als Taster oder Schalter wirken soll, welcher Sound ggf. in welcher Tonhöhe und mit welcher Lautstärke gespielt wird, wenn man den Taster betätigt, usw.

Für die am häufigsten benötigten Tasterfunktionen ist ab Werk bereits eine umfangreiche Makro-Liste in der SEMPRA voreingestellt. Die folgende Tabelle zeigt Ihnen diese werkseitigen Makros (Änderungen vorbehalten) in der Übersicht:

Auflistung und Beschreibung aller werkseitigen Makros im Taster-Preset-Editor

Kategorie	Positionsnr.	Makroname/-symbol	Beschreibung/Kommentar
Navigation	001	⏮	Listen nach oben blättern
	002	⏭	Listen nach unten blättern
	003	- - -	
Sinus-Effekte	004	FX-Rotor	Geschwindigkeitsumschaltung für den internen Rotoreffekt der AMADEUS- Soundmodule bzw. für den D-MiX Rotor (Freischaltung erforderlich)
	005	Rotor sl/fs	Geschwindigkeits-Umschaltung für den Leslie-/Phasing Effekt des Zugriegel-Soundmoduls (RealOrgan / eds)
	006	- - -	
Piano-Pedale	007	Sustain Ped	Simuliert die Funktion des Sustain-Pedals eines Klaviers oder Flügels.
	008	Sostenuto	Simuliert die Funktion des Sostenuto-Pedals eines Klaviers oder Flügels.
	009	Soft Ped	Simuliert die Funktion des Soft-Pedals eines Klaviers oder Flügels.
	010	- - -	
Accompaniment (Begleitung)	011	Intro/Endi.	Bei „stehender“ Begleitung: INTRO 1...4 (entsprechend der aktiven Variation) wird aufgerufen Bei laufender Begleitung: ENDING 1...4 (entsprechend der aktiven Variation) wird aufgerufen
	012	Start/Stop	Start/Stop der Begleitung – Funktion entspricht dem gleichlautenden Taster im Bereich Accompaniment
	013	Start	Nur Start-Funktion.
	014	Stop	Nur Stop-Funktion
	015	Pause	1 x drücken: Pausieren der gesamten Begleitung, 2 x drücken: Begleitung setzt am Unterbrechungspunkt wieder ein.
	016	Auto-Fill	Funktion entspricht dem gleichlautenden Taster im Bereich Accompaniment
	017	Fill	Fill-In Pattern wird gespielt (ohne Wechsel der Variation)
	018	Break	Break Pattern wird gespielt
	019	Bridge	Bridge Pattern wird gespielt
	020	Fill down	Fill-In mit Wechsel zur nächstniedrigeren Variation
	021	Fill up	Fill-In mit Wechsel zur nächsthöheren Variation
	022	Variation -	Wechsel zur nächsthöheren Variation (ohne Fill!)

Kategorie	Positionsnr.	Makroname/-symbol	Beschreibung/Kommentar
	023	Variation +	Wechsel zur nächstniedrigeren Variation (ohne Fill!)
	024	Ritardando	Funktion entspricht dem gleichlautenden Taster im Bereich Accompaniment
	025	Tempo -	Funktion entspricht dem gleichlautenden Taster im Bereich Accompaniment
	026	Tempo +	Funktion entspricht dem gleichlautenden Taster im Bereich Accompaniment
	027	- - -	
	028	Einf. Sep	Zuschalten der Septime bei Einfinger-Akkordautomatik
	029	Einf. Moll	Wechsel auf Moll-Akkord bei Einfinger-Akkordautomatik
	030	Einf. Verm	Wechsel auf Verminderten Akkord bei Einfinger-Akkordautomatik
	031	- - -	
	032	Akkord mute	Akkord der Automatik löschen (Neustart der Begleitung mit dem nächstgegriffenen Akkord)
	033	Arr. Mute	1x drücken: Begleitung (nicht Schlagzeug) wird stummgeschaltet, 2x drücken: Begleitung spielt weiter
	034	ACC mute	1x drücken: gesamte Begleitung inkl. Drums wird stummgeschaltet, 2x drücken: Begleitung spielt weiter
	035	Solochord	Ein- bzw. Ausschalten der Solochord-Funktion
	036	- - -	
	037	Rel. Mem	Memory Funktion temporär aufheben (Taster MEMORY auf dem Bedienfeld bleibt aktiviert)
	038	Mem Freeze	Auf FREEZE geschaltete Parts (siehe Part-Editor) führen die Freeze Funktion aus, solange der Taster gedrückt wird: Bereits klingende Noten werden „eingefroren“ (gehalten), weitere Tasten bleiben auf diesen Parts stumm, bis der Taster wieder freigegeben wird. Spielen auf diesen Parts im Moment des Aktivierens des Tasters keine Noten, bleiben solche Parts stumm, bis der Taster wieder freigegeben wird.
	039	Hawaii	Auslösen des Hawaii-Effektes. Entsprechende Parts reagieren gem. der Einstellungen zum Hawaii-Effekt in den Part-Optionen.
	040	- - -	
	041	Arpeg. mute	Schaltet die Arpeggio-Funktion stumm (oder hebt die Stummschaltung auf). (derzeit noch nicht implementiert)
	042	Arpeg. 1	Aktiviert Arpeggio 1 (derzeit noch nicht implementiert)
	043	Arpeg. 2	Aktiviert Arpeggio 2 (derzeit noch nicht implementiert)
	044	Arpeg. 3	Aktiviert Arpeggio 3 (derzeit noch nicht implementiert)
	045	Arpeg. 4	Aktiviert Arpeggio 4 (derzeit noch nicht implementiert)
	046	- - -	
Transponierung	047	Glob. Tr -	Gesamt-Transponierung abwärts in Halbtonschritten
	048	Glob. Tr +	Gesamt-Transponierung aufwärts in Halbtonschritten
	049	- - -	
Presets	050	Song Pre -	Zum vorherigen SONG-Preset zurückschalten
	051	Song Pre +	Zum nächsten SONG-Preset weiterschalten
	052	- - -	
Master	053	Fade In/Out	Funktion entspricht dem gleichlautenden Taster im Bereich Accompaniment.
	054	- - -	
Manuale	055	Mute UM r2	Aus-/Einschalten des Parts Upper r2
	056	Mute UM r3	Aus-/Einschalten des Parts Upper r3
	057	Mute UM r4	Aus-/Einschalten des Parts Upper r4
	058	Mute LM l1	Aus-/Einschalten des Parts Lower l1
	059	Mute LM l2	Aus-/Einschalten des Parts Lower l2
	060	Mute LM r2	Aus-/Einschalten des Parts Lower r2
	061	Mute LM r3	Aus-/Einschalten des Parts Lower r3

Kategorie	Positionsnr.	Makroname/-symbol	Beschreibung/Kommentar
	062	Mute Solo 2	Aus-/Einschalten des Parts Solo 2
	063	Mute Solo 3	Aus-/Einschalten des Parts Solo 3
	064	SM-UM	Manualkoppel: Solomanual auf Upper-Manual koppeln. (Freischaltung 41154 erforderlich)
	065	UM-LL	Manualkoppel: Upper-Manual auf Lower-Manual-links koppeln (Lower-Split ggf. auf oberste Taste des Manuals setzen, um das gekoppelte Manual auf dem gesamten Untermanual spielen zu können). (Freischaltung 41154 erforderlich)
	066	UM-PD	Manualkoppel: Upper-Manual auf Pedal koppeln. (Freischaltung 41154 erforderlich)
	067	LW-PD	Manualkoppel: Lower-Manual auf Pedal koppeln. (Freischaltung 41154 erforderlich)
	068	LR-UM	Manualkoppel: Lower-Manual rechts auf Upper-Manual koppeln. (Freischaltung 41154 erforderlich)
	069	- - -	
Soundeffekte	070	Applaus	Soundeffekt
	071	Publikum	Soundeffekt
	072	Gelächter	Soundeffekt
	073	Amen C	Soundeffekt
	074	Gloria C	Soundeffekt
	075	Halleluja	Soundeffekt
	076	Kyrie	Soundeffekt
	077	Baby	Soundeffekt
	078	Hey	Soundeffekt
	079	Jodler	Soundeffekt
	080	Silvia	Soundeffekt
	081	Lets go	Soundeffekt
	082	Whistler 1	Soundeffekt
	083	Whistler 2	Soundeffekt
	084	Party 1	Soundeffekt
	085	Party 2	Soundeffekt
	086	Party 3	Soundeffekt
	087	Party 4	Soundeffekt
	088	Party 5	Soundeffekt
	089	Gewitter	Soundeffekt
	090	Sturm	Soundeffekt
	091	Regen	Soundeffekt
	092	Scheiben	Soundeffekt
	093	Seashore	Soundeffekt
	094	Kuckuck	Soundeffekt
	095	Birds 1	Soundeffekt
	096	Birds 2	Soundeffekt
	097	Pferd	Soundeffekt
	098	Hahn	Soundeffekt
	099	Fahrrad	Soundeffekt
	100	Hubschrauber	Soundeffekt
	101	- - -	
	102	Glocke 1	Soundeffekt
	103	Glocke 2	Soundeffekt
	104	Glocke 3	Soundeffekt
	105	Windspiel	Soundeffekt
	106	Chimes	Soundeffekt
	107	Becken	Soundeffekt
	108	Pitch up	Soundeffekt
	109	Pitch up 2	Soundeffekt
	110	Pitch down1	Soundeffekt
	111–126	- - -	Freie Plätze, die bei Bedarf mit eigenen Makros belegt werden können (siehe Seite 239)

Grundsätzliches zu den Taster-Makros

Die umfangreiche Liste werkseitig vorbereiteter Taster-Makros wird bereits sehr viele Anwendungsfälle abdecken. Aber vielleicht benötigen Sie irgendwann doch einen ganz speziellen Sound-Effekt oder eine Funktion, die so wie benötigt nicht in den werkseitigen Makros vorhanden ist? Kein Problem, denn Sie können sowohl die werkseitigen Makros verändern als auch eigene Taster-Makros ganz neu erstellen.

Bevor wir uns daran machen, aber zunächst noch einige grundsätzliche Hinweise zu den Makros:

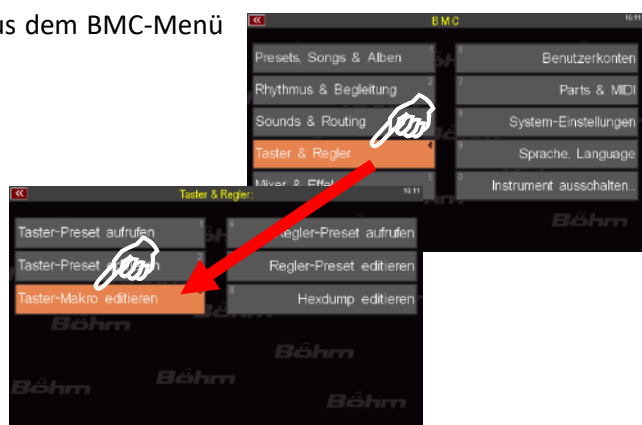
Die Liste der werkseitigen und auch Ihrer ggf. erstellten Makros stellt letztlich nur eine Bibliothek dar, in der Sie Ihre benötigten Makros „sammeln“ können. Wenn Sie ein Taster-Preset abspeichern, werden die Inhalte der auf den einzelnen Tastern verwendeten Makros vollständig in das Taster-Preset übernommen. Selbst wenn ein verwendetes Makro in der Liste anschließend verändert oder gelöscht wird, bleiben die Taster-Presets, die dieses Makro (in seiner ursprünglichen Form) verwenden, davon unbeeinflusst.

Sie können die in einem Taster-Preset gespeicherten Makro-Einstellungen auch nachträglich nur für dieses Taster-Preset verändern, unabhängig von der vorhandenen tatsächlichen Makro-Liste.

Sie können ein Makro in der Liste aber natürlich auch abändern und die neue Einstellung in mehrere Taster-Presets übernehmen, die dieses Makro verwenden. Dazu ändern Sie zunächst das betreffende Makro im Makro-Editor (siehe unten) wie gewünscht bzw. erstellen ein Makro an einer freien Position neu und speichern es ab. Anschließend rufen Sie im Taster-Preset-Editor das erste der Taster-Presets auf, die das geänderte Makro übernehmen sollen. Ordnen Sie im Taster-Preset das geänderte Makro dem gewünschten Taster neu zu und speichern Sie das Taster-Preset dann erneut ab. Damit wird das geänderte Makro in das Taster-Preset übernommen.

Makro Editor aufrufen

Den **Makro-Editor** können Sie sowohl direkt aus dem BMC-Menü heraus aufrufen...



...als auch aus dem Taster-Preset-Editor:



Auf beiden Wegen gelangen Sie zum **Taster-Makro-Editor**. In diesem Editor können Sie sowohl vorhandene Makro-Einstellungen verändern, als auch Makros ganz neu erstellen.

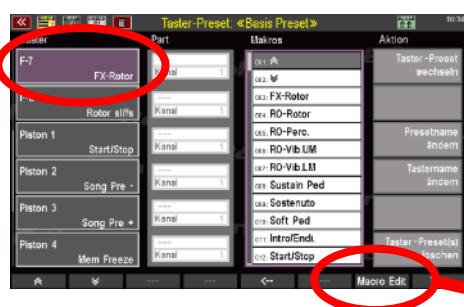
Bei den beiden Arten des Editor-Aufrufs gibt es allerdings einen wichtigen Unterschied, der Ihnen auch gleich plausibel macht, welche Art des Aufrufs jeweils der passendere ist:

1. Beim **direkten Aufruf aus dem BMC-Menü** ist zunächst immer das **Makro 1** (Scroll >>) aufgerufen. Im Feld **Makro** können Sie hier das zu bearbeitende Makro oder eine freie Position zum Erstellen eines neuen Makros aufrufen.



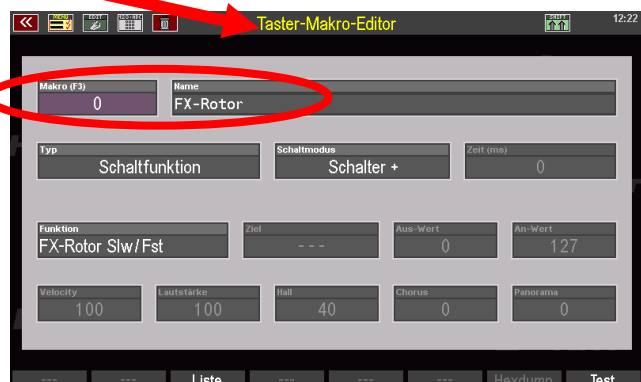
Änderungen gelten hier zunächst nur für das bearbeitete bzw. neu erstellte Makro, aber nicht für ein bestimmtes Taster-Preset. Sie müssen das geänderte bzw. neue Makro anschließend im Taster-Preset-Editor erst wie gewohnt einem Taster zuordnen und das Taster-Preset neu speichern, damit das Makro in diesem Taster-Preset dann verwendet wird.

2. Beim **Aufruf des Makro-Editors aus dem Taster-Preset-Editor** heraus (durch Betätigen des **[F]-Taster 7 Makro Edit**), werden im Makro-Editor immer zunächst die Makro-Einstellungen des zuvor im Taster-Preset Editor links aufgerufenen Tasters angezeigt. Im Feld **Makro** des Makro-Editors wird dann keine bestimmte Makro-Nummer aus der Liste, sondern immer die „0“ angezeigt:



Die zuvor im Taster-Preset Editor links aufgerufenen Taster angezeigt. Im Feld **Makro** des Makro-Editors wird dann keine bestimmte Makro-Nummer aus der Liste, sondern immer die „0“ angezeigt:

Die angezeigten Makro-Parameter gelten hier also nicht für ein bestimmtes Makro selbst, sondern nur für dieses Taster-Preset und hier für den zuvor in der linken Spalte selektierten Taster.



Der Makro Editor zeigt in diesem Fall also die im Taster-Preset für diesen Taster gespeicherten Makro-Einstellungen an. Diese können Sie nun ändern und anschließend das Taster-Preset neu speichern. Die neuen Einstellungen für das Makro gelten dann nur für dieses Taster-Preset.

Sie können aber selbstverständlich auch hier über das Feld **Makro** eine andere Makro-Position aufrufen und abändern. Wenn Sie dieses und anschließend auch das Taster-Preset neu speichern, haben Sie die Einstellungen sowohl für das Makro selbst als auch für das aktuelle Taster-Preset geändert.

Wollen Sie das geänderte Makro auch in weiteren Taster-Presets verwenden bzw. die dort bereits verwendete vorherige Konfiguration auf die neue Version des Makros aktualisieren, müssen Sie diese Taster-Presets im Taster-Preset-Editor aufrufen, das neu bzw. geänderte Makro den gewünschten Tastern neu zuweisen und die Taster-Presets anschließend neu abspeichern.

Sie werden schnell feststellen, dass sich die Konfiguration der verschiedenen Felder je nach Funktionstyp des Makros ändern.

Hier ein Beispiel für ein Makro, das eine Funktion, z.B. das Sustain-Pedal auslöst:



Und hier ein Makro, das einen Effekt-Sound (WindNoise) anspielt:



Wir unterscheiden also verschiedene Typen von Taster-Makros und je nach Typ stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung.

Makros bearbeiten und neu erstellen

Schauen wir uns die grundsätzlichen Bedienschritte zur Bearbeitung bzw. Erstellung von Taster-Makros an:



Funktionsleiste mit aktiviertem [Shift] bzw. [Shift Lock] Taster:



Das Feld **Makro** 1 haben wir oben schon kennengelernt. Je nachdem, ob Sie den Makro Editor aus dem Taster-Preset-Editor oder direkt aus dem BMC Menü aufrufen, steht hier zunächst die Position „0“ (die Makro-Parameter des gewählten Tasters im Taster-Preset Editor werden angezeigt) oder die „1“ (die Parameter des Makros 1 **Scroll** werden angezeigt).

- Wenn Sie das Makro nur für das aktuell angewählte Taster-Preset ändern möchten, nehmen Sie im Feld Makro 1 keine Änderung vor, sondern lassen hier die Pos. „0“ angewählt!
- Wenn Sie ein Makro der Makro-Liste verändern oder ein neues Makro anlegen möchten, tippen Sie in das Feld **Makro** 1 (es wird lila). Wenn Sie nun mit dem Datenrad scrollen, können Sie die Positionen der Makro-Liste durchscrollen und die Position auswählen, die Sie bearbeiten, bzw. an der Sie ein neues Makro anlegen möchten.
- Sie können auch ein weiteres Mal auf das Feld **Makro** 1 tippen oder alternativ den **[F-Taster] Liste** am unteren Displayrand betätigen, um eine Listenansicht aller Makro-Positionen einzublenden. Wählen Sie hier das gewünschte Makro bzw. die leere Position, an der Sie ein neues Makro erstellen möchten und bestätigen Sie mit **[Enter]**.



Anmerkung: Die Listenansicht steht auch in einigen weiteren Feldern des Makro-Editors zur Verfügung. Wenn Sie ein Feld antippen, wird neben der Feldbezeichnung der Vermerk „(F3)“ eingeblendet, sofern eine Listenansicht zur Verfügung steht.

Mit dem Aufrufen eines Makros werden die verschiedene Felder mit den Einstellungen dieses Makros vorbelegt und können anschließend von Ihnen geändert werden.

Achtung: Es sind immer nur die Felder aktiv, die für den gewählten Makro-Typ bzw. die gewählte Funktion (siehe unten) relevant sind!

Wenn Sie eine leere Listen-Position ausgewählt haben, sehen Sie zunächst die Default-Einstellungen. Im Feld **Name** 2 sehen Sie in diesem Fall den Eintrag „NEW MACRO“

- Sie können jetzt im Feld **Name** bereits einen Namen für Ihr abzuänderndes oder neues Makro eingeben.



Als nächstes legen wir im Feld 3 den **Typ** unseres Makros fest (wenn sie ein bestehendes Makro lediglich anpassen, brauchen Sie hier natürlich ggf. keine Änderungen vornehmen).

Abhängig vom Makro-**Typ** stehen im Feld 6 verschiedene Funktionen / Controller / Tasten-Nummern etc. zur Auswahl. In der Tabelle auf der folgenden Seite listen wir alle Typen und die entsprechenden Funktionen auf.

Wichtig ist auch das Feld **Schaltmodus** 4. Hier wird festgelegt, ob das Makro als **Taster** (1x betätigen bzw. gedrückt halten, um eine Funktion auszulösen) oder), als **Schalter** (1x betätigen, um eine Funktion einzuschalten, ein weiteres Mal betätigen, um die Funktion wieder auszuschalten) oder als **Trigger** (Aktivieren der Taster-Funktion für eine einstellbare Zeitspanne, z.B. für das vollständige Abklingen eines Effektsounds) wirkt. arbeitet.

Außerdem können Sie das Schaltverhalten an ggf. verwendete elektrisch unterschiedlich gepolte Fußtaster von Fremdherstellern anpassen (alle eingebauten Fußtaster der SEMPRA arbeiten als Taster+ bzw. Schalter+).

Taster +	Taster-Funktion (positive Polung)
Taster -	Taster-Funktion (negative Polung)
Schalter +	Schalter-Funktion (positive Polung)
Schalter -	Schalter-Funktion (negative Polung)
Trigger +	Trigger-Funktion (positive Polung)
Trigger -	Trigger-Funktion (negative Polung)

Wird der **Trigger**-Modus gewählt, kann im Feld **ZEIT** 5 die Trigger-Dauer in Milli-Sekunden (ms) eingestellt werden.

Übersicht Makro-Typen und Funktionen

Die folgenden Makro-Typen mit den entsprechend wählbaren Funktionen und ggf. einzustellenden zusätzlichen Parametern stehen zur Auswahl:

Typ 3	Funktion 6	weitere Parameterfelder	Bemerkungen
Schaltfunktion Funktionen die durch Taster/Schalter ausgelöst bzw. ein- und ausgeschaltet werden können. Soweit nicht näher angegeben, entsprechen die Funktionen den jeweiligen Bedienfeld-tastern	Scroll Scroll Start /Stopp Start Stopp Pause Intro/Ending Fill down Fill up Auto-Fill Fill Break Variation - Variation + Ritardando Tempo - Tempo + Einfinger Moll Einfinger Verm Einfinger Sept Akkord stumm Arranger stumm Begleitung stumm Arpeggio stumm Solochord Memory Release Memory Memory Freeze Hawaii Song-Preset – Song-Preset + Glob. Transp. – Glob. Transp. + Key Transpose FX-Rotor Slw/Fst RO-Rotor Slow/Fast RO-Percussion RO-Vibrato/Phasing UM RO-Vibrato/Phasing LM Fade in/out MIDI-Metronom Solo -> Upper Upper -> Low.L. Upper -> Pedal Lower -> Pedal Low.R. -> Upper Halbautomat Pedal-Sustain		Liste aufwärts scrollen Liste abwärts scrollen Nur Start Nur Stopp Begleitung pausiert vorherhige Style-Variation nächste Style-Variation Moll Akk. Einfinger-Modus Vermind. Akk. Einfinger-Modus Septim-Akkord Einfinger-Modus Akk. stumm im Einfinger-Modus Begl. + Drums stumm nur Begleitung stumm derzeit noch nicht integriert Memory lösen Aktivieren Freeze (Seite 112) Aktivieren Hawaii (Seite 119) Ein SONG-Preset zurück Ein SONG-Preset weiter DSP-Rotor Amadeus / Mixer Rotor RealOrgan sl/fst RealOrgan Perc. an/aus ein/aus (Wirkung entspr. Typ) ein/aus (Wirkung entspr. Typ) ein/aus Manual-Koppel Manual-Koppel Manual-Koppel Manual-Koppel Manual-Koppel

Typ 3	Funktion 6	weitere Parameter	Bemerkungen
Controller senden Es können zwei Werte (Taster an bzw. aus) eines beliebigen MIDI-Controllers an einen einstellbaren MIDI-Ausgang versendet werden	MIDI-Controller 0...127 (siehe Tabelle Anhang 5, Seite 359)	Ziel 7 Aus-Wert 8 An-Wert 9	MIDI Ausgang gem. Tabelle Seite 225 Achtung: Der genaue Zielsound wird durch den Kanal im Feld PART im Taster-Preset-Editor bestimmt (siehe Seite 219) 0...127 (gesendet beim Loslassen des Tasters) 0...127 (gesendet beim Betätigen des Tasters)
Sound anspielen Es kann ein Ton (eine Taste) eines Sounds angespielt werden (z.B. Effekt-Sounds) Bei bestimmten Effekt-Sounds (z.B. Jodler) empfiehlt sich der Gebrauch des Trigger -Schaltmodus (Feld 4), damit der Sound auch nach dem Loslassen des Tasters vollständig abklingen kann. Wählen Sie die Trigger-Zeit (Feld 5) so lang, dass der Effekt gerade vollständig verklingt.	Taste 0...127 Die eingestellte Tasten-Nr. definiert die Tonhöhe bzw. bei Effektsounds oder Drumkits das Sample, dass beim Betätigen des Tasters erklingt	Part 7 Bank 8 Sound 9 Velocity q Lautstärke w Hall e Chorus r Panorama s	Part, über den der Sound gespielt wird (nicht änderbar) Sound-Bank (0...127) Sound-Nr. in der Bank (0...127) Anschlagstärke (0...127) Lautstärke des Sounds Hall-Intensität für den Sound Chorus-Intensität für den Sound Position im Stereo-Panorama
Partfunktion Auslösen von verschiedenen Funktionen auf einem einstellbaren Zielpart	Memory ein/aus Portamento ein/aus Mute Part stumm schalten Monophone ein/aus Mono Mode Umschalten zwischen höchster und tiefster gespielter Taste	Ziel 7 Einstellen des Ziel-Parts, auf den die Funktion wirken soll.	
Hexdump senden Es können zwei Werte (Taster „an“ bzw. „aus“) eines MIDI-Hexdumps (vgl. Seite xxx) an einen einstellbaren MIDI-Ausgang versendet werden.	Dump-Nr. 01...10 entsprechend der über das MIDI-Menü gespeicherten Hexdumps	Ziel 7 Aus-Wert 8 An-Wert 9	MIDI Ausgang gem. Tabelle Seite 225 0...127 (gesendet beim Loslassen des Tasters) 0...127 (gesendet beim Betätigen des Tasters)




Funktionsleiste mit aktiviertem [Shift] bzw. [Shift Lock] Taster:




Makro-Einstellungen testen

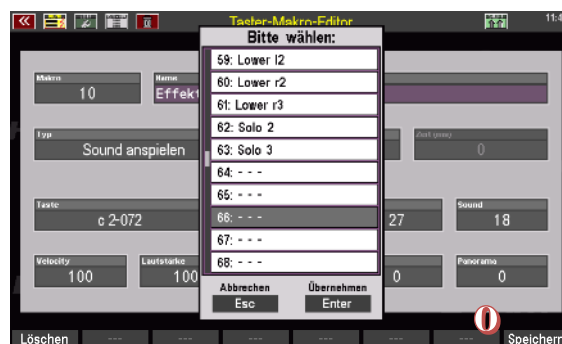
Sie können die von Ihnen eingestellten Makro-Einstellungen jederzeit testen (auch vor dem Speichern des Makros).

- Betätigen Sie dazu einfach den Taster **[F8]** **Test**  unterhalb des Displays. Die im Makro eingestellte Funktion wird beim Betätigen von Test ausgelöst.



Makro speichern

- Um Ihr geändertes oder neu erstelltes Makro zu speichern, drücken Sie entweder wie für das Speichern von Einstellungen gewohnt den Bedienfeldtaster **[Store]**, oder wählen Sie die **[F]-Taster-Funktion Speichern**  unter dem Display zusammen mit einem der Taster **[Shift]** bzw. **[Shift Lock]** an.
- Die Makro-Liste wird eingeblendet. Verbleiben Sie auf der aktuellen Position, um das dortige Makro zu überschreiben, oder wählen Sie jetzt in der Liste eine freie Position an, um dort ein neues Makro zu speichern.
- Bestätigen Sie mit **[Enter]**, das Makro wird nun gespeichert.





Achtung: Wenn Sie die Makro-Einstellungen nur für das aktuell gewählte Taster-Preset geändert haben (vgl. Seite 232), kehren Sie nach dem Speichern des Makros mit dem Taster **[Esc]** unterhalb des Datenrades zum Taster-Preset Editor zurück, um auch das Taster-Preset nochmals zu speichern. Dadurch wird die Makro-Änderung in das aktuelle Taster-Preset übernommen.

Makro löschen

Sie können eigene Makros im Makro-Editor auch löschen. Gelöschte Makros stehen danach natürlich nicht mehr in der Makro-Liste zur Verfügung. Die in Ihren Taster-Presets gespeicherten Makro-Funktionen werden durch das Löschen von Makros aus der Liste aber nicht betroffen.

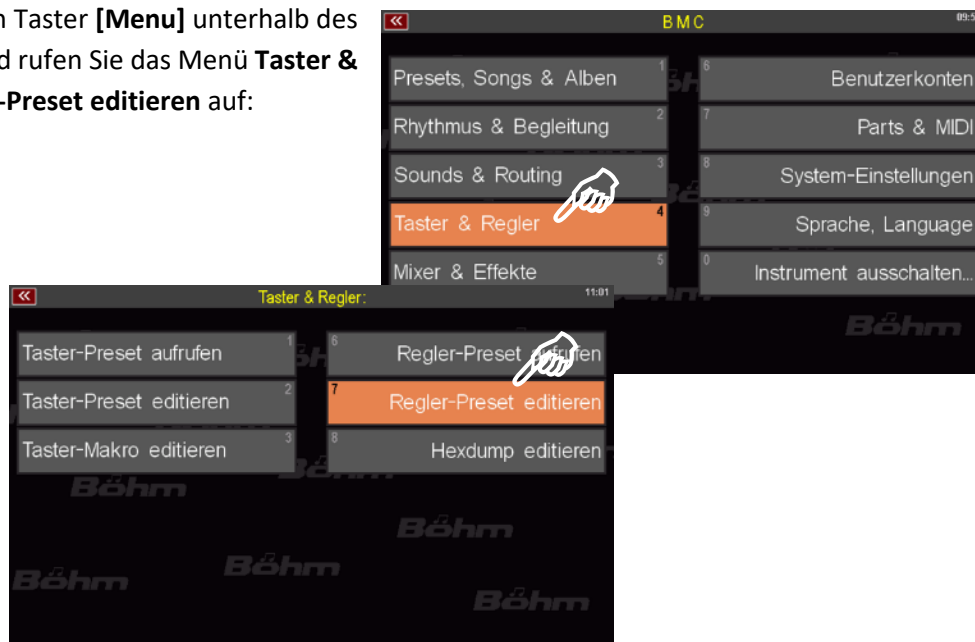
Achtung: Die werkseitigen Makros können nicht gelöscht werden!






- Um ein Makro oder eine Reihe von mehreren Makros zu löschen, rufen Sie über den **[F]-Taster 1** in Verbindung mit **[Shift]** bzw. **[Shift Lock]** die Funktion **Löschen**  auf.
 - Im Display erscheint nun ein Eingabe-Feld. Hier können Sie eine einzelne oder eine Reihe von aufeinanderfolgenden Makros aus der Liste markieren (von – bis).
- 
- Bestätigen Sie mit **[Enter]**, das bzw. die gewählten Makro-Positionen werden nun gelöscht.
 - Über **[Esc]** können Sie den Makro-Editor und ggf. den Taster-Preset-Editor wieder verlassen.

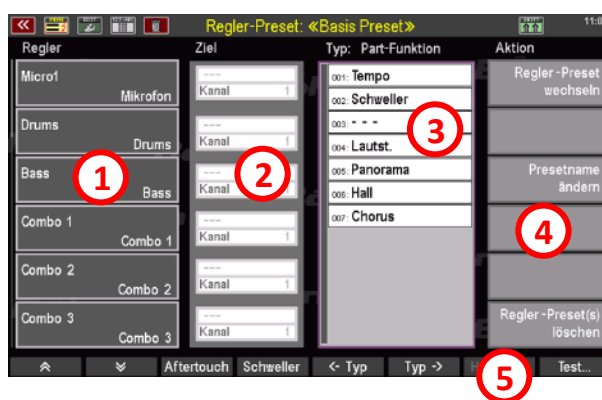
Regler belegen

Das Editieren der Regler an Ihrer SEMPRA wird Ihnen nun sehr leichtfallen, denn die Handhabung ist sehr ähnlich zu den Taster-Belegungen.

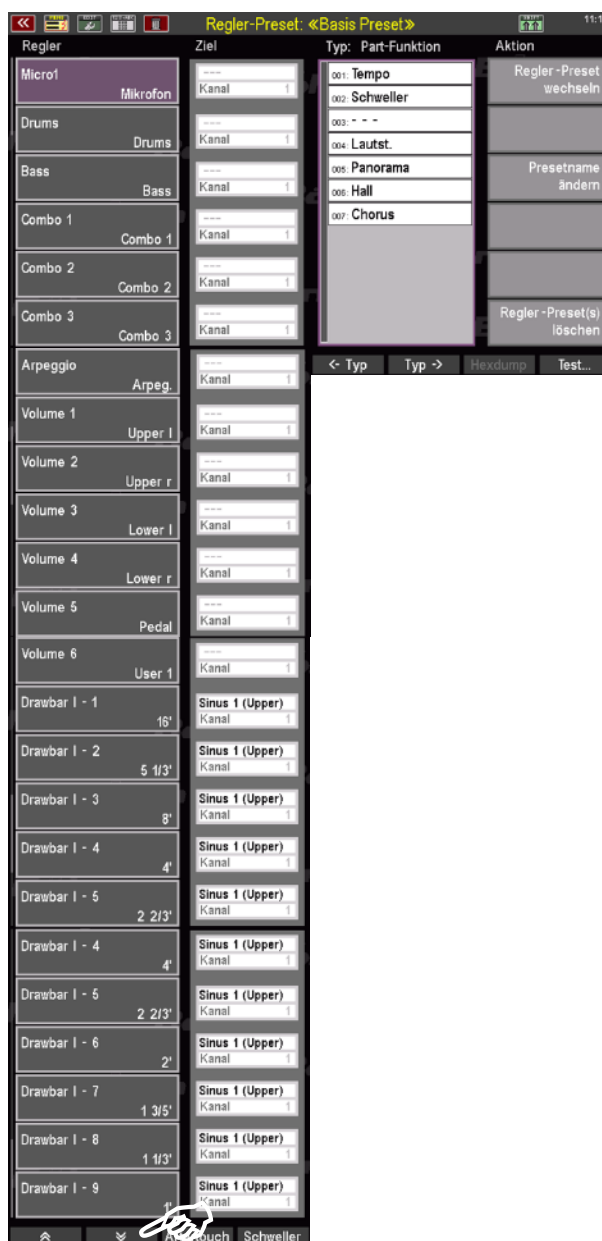
- Drücken Sie den Taster **[Menu]** unterhalb des **[Datenrads]** und rufen Sie das Menü **Taster & Regler – Regler-Preset editieren** auf:



- Es öffnet sich der Editor-Bildschirm für die Bearbeitung der Regler-Presets. Vieles wird Ihnen hier bekannt vorkommen. Auch dieses Fenster ist in vier Spalten und die Funktionsleiste  unterteilt:  Liste der **Regler**, die an Ihrer SEMPRA zur Verfügung stehen und die mit individuellen Funktionen belegt werden können,  das **Ziel**, das der Regler beeinflussen soll,  der Funktions-**Typ**, also die unterschiedlichen Funktionen, mit denen sich die Regler belegen lassen und  die **Aktionen**, mit denen die Regler-Presets verwaltet werden.

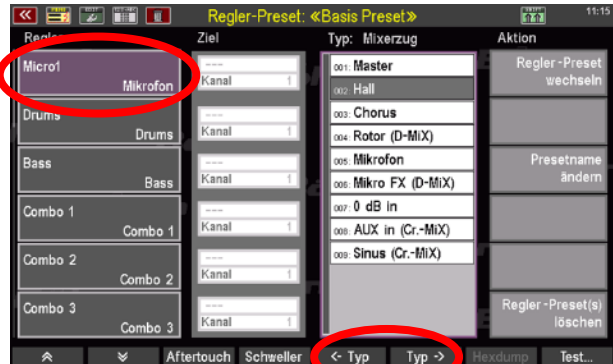


- Um nun einen Regler mit einer neuen Funktion zu belegen, wählen Sie zunächst den Regler aus, den Sie bearbeiten möchten. In der Spalte **Regler** sehen Sie bereits die ersten 6 Regler. Um weitere Regler und ihre Belegungen zu sehen, scrollen Sie die Regler-Liste mit den nach unten weisenden Pfeiltasten in der Funktionsleiste am Fuß des Fensters weiter nach unten. *In der Ansicht rechts sehen Sie einer Übersicht sämtlicher Regler mit ihren Standardbelegungen und Zielen.*



Wir wollen beispielhaft den Regler **Micro1** (Lautstärke des Mikrofoneingangs) mit einer anderen Funktion belegen:

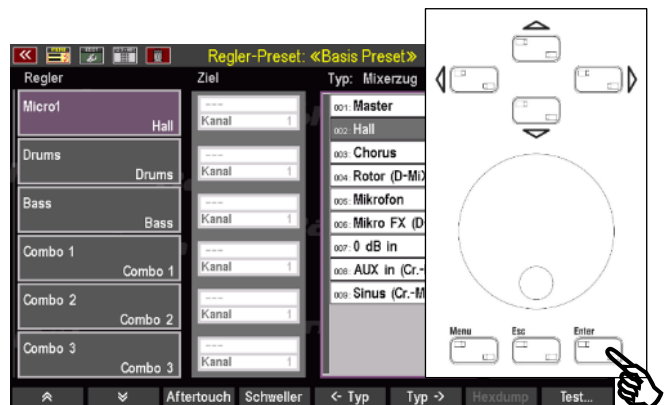
- Dazu wählen Sie die entsprechende Schaltfläche aus, indem Sie drauf tippen; die Reglerschaltfläche auf dem Touch-Display färbt sich daraufhin lila.
- Die neue Reglerbelegung soll, anstatt die Lautstärke des Mikrofoneingangs zu regeln, die Intensität des Halleffekts für das gesamte Instrument steuern. Nun wählen Sie in der dritten Spalte den passenden **Typ** aus. Der Gesamthall befindet sich in der Sektion **Mixerzug** (Sie sehen wahrscheinlich zunächst die Sektion **Part-Funktion**). Mit den F-Taster-Funktionen [**<-Typ**] [**Typ->**] blättern Sie durch die zur Verfügung stehenden Optionen. Tippen Sie also mehrmals auf [**Typ->**], bis die Seite **Mixerzug** erscheint. Hier wählen Sie den zweiten Eintrag aus: **Hall**



Anmerkung: Sie können auch die der aktuellen Belegung des Reglers entsprechende Typ-Liste direkt anspringen, indem Sie 2x hintereinander auf den Regler – hier also den Regler Micro1 – in der Reihe links tippen. Da der Regler aktuell noch mit der Funktion Mikrofon (-Lautstärke) belegt ist und diese sich in der gleich Typ-Liste **Mixerzug** befindet wie der jetzt gesuchte (Gesamt-) Hall, springt der Editor also gleich auf die passende Typ-Liste, in der wir den Hall finden.

- Durch Drücken des Tasters [**Enter**], rechts unter dem [**Datenrad**], bestätigen Sie die Regleränderung. In der Spalte **Regler** hat sich nun die Beschriftung des Reglers **Micro1** in **Hall** geändert.
- Als nächstes muss die Änderung noch in einem bereits existierenden oder einem neu anzulegenden Regler-Preset gespeichert werden.

Die Vorgehensweise ist dieselbe, wie Sie sie bereits aus der Anleitung zur Tasterbelegung kennen (siehe Seite 217).



Aftertouch, Schweller und Handräder

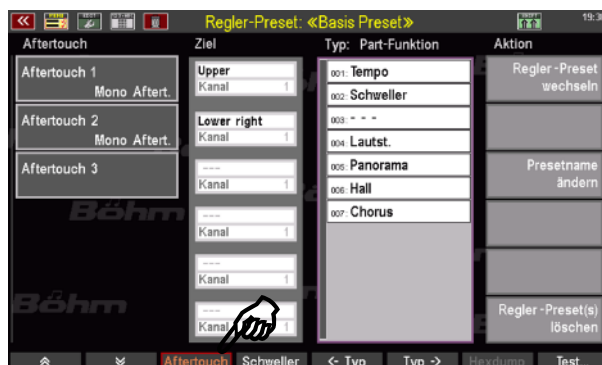
Über die Funktionsleiste am unteren Rand des Bildschirms, lassen sich zwei weitere Regler erreichen: **Aftertouch** und **Schweller**. Aftertouch ermöglicht es, durch nachträgliches stärkeres Drücken der Klaviertaste Effekte (z. B. einen Vibrato-Effekt) auszulösen. Die Belegungen von Aftertouch und Schweller geschieht auf die gleiche Weise, wie bei allen anderen Reglern auch.

- Tippen Sie in der Funktionsleiste auf **Aftertouch**. In der linken Spalte erscheinen 3 Aftertouch-Regelmöglichkeiten. Jeder dieser Regler bezieht sich auf eines der verfügbaren Manuale.

Aftertouch 1: Untermanual

Aftertouch 2: Obermanual

Aftertouch 3: Solomanual (nur SE60)



- Indem Sie auf den F-Taster **Schweller** tippen, öffnet sich die Spalte **Schweller / Handräder** (Handräder sind das **Pitchrad** sowie die beiden **Modulationsräder** links neben dem Untermanual). Entsprechend zeigt die Spalte vier Einträge.



ACHTUNG: Nur ein ggf. vorhandener 2. Fußschweller kann hier mit individuellen Reglerfunktionen belegt werden!

Die Funktion des Hauptschwellers 1 kann nicht geändert werden, daher wird der Schweller 1 hier auch nicht angezeigt! Dadurch ist sichergestellt, dass der Schweller 1 grundsätzlich als Fußschweller (Lautstärkeregelung) funktioniert.

Benennen von Regler-Presets

Nachdem wir alle Regler-Belegungen vorgenommen haben, die wir nun in einem neuen Regler-Preset speichern wollen, sollten wir vor dem Abspeichern noch einen Namen für unser neu zu speicherndes Regler-Preset vergeben:

- Tippen Sie rechts, in der Spalte **Aktion** auf den Eintrag **Presetname ändern**.



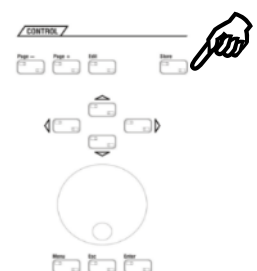
- Es öffnet sich ein Dialogfeld, in das Sie einen neuen Namen eintragen können. Für unser Beispiel wählen wir den Namen **Hall gesamt**. Nachdem Sie den Namen eingetragen haben, tippen Sie auf die Schaltfläche **Übernehmen Enter**, um das Dialogfeld zu schließen.



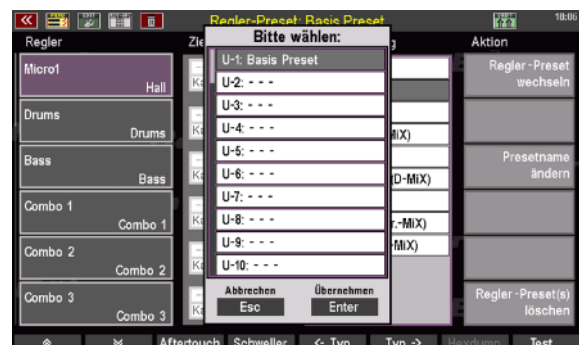
Regler-Presets speichern

Um Ihre Reglerbelegungen als **Regler-Preset** zu sichern, gehen Sie wie folgt vor:

- Drücken Sie den Taster **[Store]** in der Gruppe **CONTROL**, über dem **[Datenrad]** und den Cursor-Tastern.

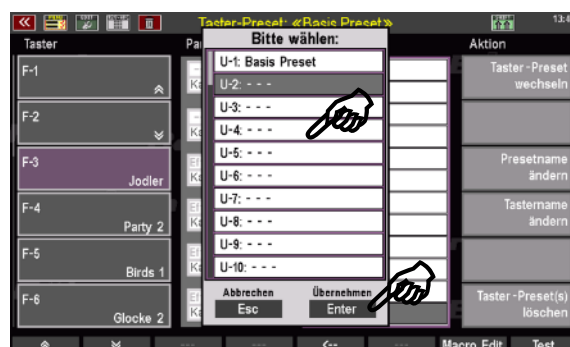


- Es öffnet sich das Fenster mit der Regler-Preset-Liste. Der erste Platz ist hier im Beispiel bereits mit dem **U-1 Basis-Preset** belegt, dessen Einstellungen wir soeben abgeändert haben. Die Listenplätze **U-2 – U-64** sind hier noch leer. Insgesamt stehen Ihnen 64 User-Plätze zur Verfügung, auf denen Sie Ihre eigenen Regler-Presets speichern können.



- Möchten Sie das aktuelle Regler-Preset **U-1 Basis-Preset** mit den durchgeführten Änderungen überschreiben, brauchen Sie lediglich auf die Schaltfläche **Übernehmen Enter** zu tippen. Das Listenfenster schließt sich und Ihre Regler-Änderungen sind im **Basis-Preset** gesichert.

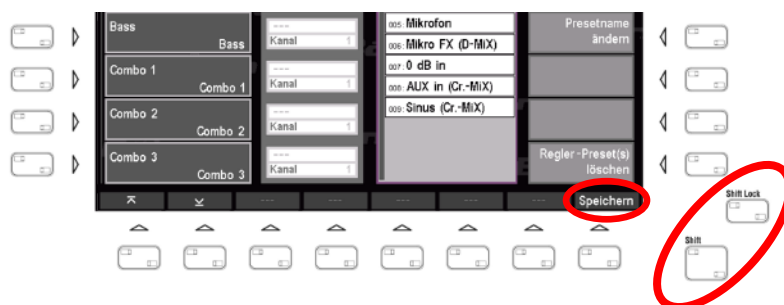
- Für unser Beispiel wollen wir allerdings die Änderung in einem neuen Preset speichern. Dafür tippen Sie in einen der leeren Listeneinträge (**U-2 – U-64**). Es bietet sich an, direkt Listenplatz **U-2** zu wählen. Möchten Sie das Preset hingegen auf dem letzten (U-64) oder einem dazwischenliegenden Listenplatz speichern, scrollen Sie mit dem **[Datenrad]** einfach bis zur gewünschten Zeile.



- Mit einem weiteren Tippen auf die Schaltfläche **Übernehmen Enter** (oder alternativ durch Drücken des Tasters **[ENTER]**) speichern Sie Ihre Änderungen.



Tip: Wie bereits im Teilkapitel **Taster** (siehe Seite 217) kennen-gelernt, besteht auch hier die Möglichkeit, das Speichern des Presets über die Funktionsleiste auszulösen. Durch das Betätigen der Taster **[Shift]** oder **[Shift Lock]** ändert sich in der Funktionsleiste die Schaltfläche **Test** zu **Speichern**.



Ziel-Einstellungen

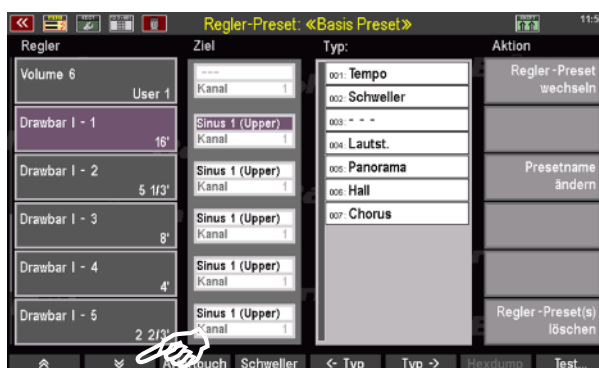
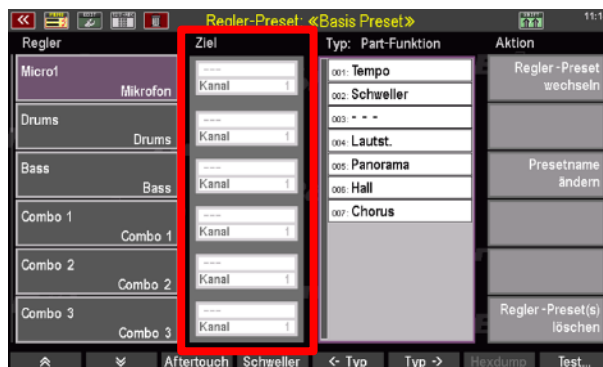
Mit den Einträgen in der zweiten Spalte des Hauptfensters **Regler-Presets** bearbeiten Sie im Bedarfsfall das Ziel, auf das sich die jeweilige Reglerfunktion auswirken soll.

Die Felder dieser Spalte werden nur dann aktiv, wenn die gewählte Reglerfunktion hier eine Eingabe erfordern. Dies sind z.B. die Funktionstypen **Part-Funktionen**, **Controller** oder auch **Hexdumps** (definierbare spezielle MIDI-Codes für die Steuerung von bestimmten Funktionen in angeschlossenen MIDI-Tonerzeugern, siehe Seite XXX), die einen Ziel-Part erfordern. Ähnlich wie schon bei den Taster-Belegungen wird das Ziel durch den Tastaturbereich bzw. MIDI-Ausgang und ggf. den im Feld Kanal festzulegenden Sendekanal, definiert.

Ein Ziel, nämlich das gewünschte Sinus-System, erfordern zudem die Sinus-Fußlagen-Funktionen, die üblicherweise den Zugriegeln der SEMPRA zugeordnet sind, die sich aber ebenfalls beliebigen Reglern zuordnen lassen.

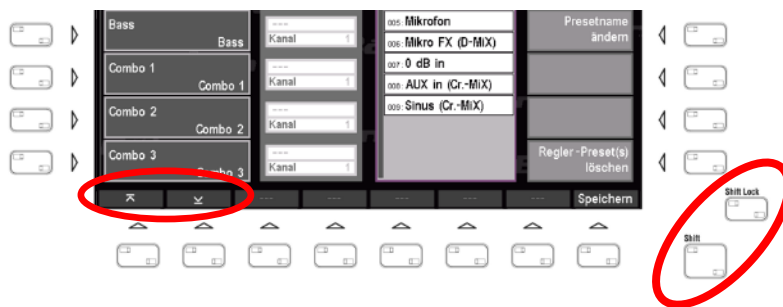
Hier ein Beispiel für die Zugriegel-Zuordnung (**Drawbars**), mit dem Sie sich z.B. eine eigene Reglerbelegung erstellen können, in der die 9 Zugriegel Ihrer SEMPRA vom Ober- auf das Untermanual umgestellt werden.

- Scrollen Sie mit der entsprechenden **Pfeiltaste** in der **Regler-Liste** nach unten, bis sie zu den Drawbar-Einträgen kommen. Hier sehen Sie, dass die jeweiligen Felder in der Spalte **Ziel** Einträge enthalten, die von Ihnen editiert werden können. Bisher ist dieser Regler (Drawbar) mit der Funktion **16'** belegt, was bedeutet, dass er die Lautstärke des 16' Sinustons regelt. Entsprechend sind alle Zugriegel der Lautstärkeregelung der jeweiligen Sinus-Fußlagen zugeordnet.



- Die Einträge **Sinus 1 Upper** in der Spalte **Ziel** sagen uns außerdem, dass alle Zugriegel diese Fußlagen momentan für das Sinusystem des Obermanuals regeln)

Tipp: Mit den Tastern **[Shift]** oder **[Shift Lock]** ändert sich die Funktion der beiden Doppelpfeile. Anstatt die Liste stückweise nach unten oder nach oben zu scrollen, springen Sie nun direkt zum Ende bzw. Anfang der Liste.



- Tippen Sie bspw. in das Feld **Sinus 1 (Upper)** neben dem Feld **Drawbar | 1**. Das Feld färbt sich lila, was bedeutet, dass es aktiviert wurde. Nun können Sie mit dem **[Datenrad]** durch die hinterlegten Einträge scrollen. Sie haben die Wahl zwischen diesen Zieleinstellungen:

Sinus 1 (Upper)

Sinus 2 (Lower)

Sinus 3 (Pedal)

Mit diesen Einstellungen definieren Sie, auf welche Spielebene (Upper, Lower oder Pedal) sich die Drawbar-Einstellungen beziehen. Wenn Sie nun also beispielsweise für alle 9 Zugriegel als Ziel **Sinus 2 (Lower)** eingeben und diese Einstellung als Regler-Preset speichern, haben Sie eine Möglichkeit, durch Wechsel des Reglerpresets die 9 Zugriegel auf den Untermanual-Sinus umzustellen.

Aber Sie können natürlich auch jede andere Funktion, die in der Spalte **Typ** angeboten wird, auf einzelne Drawbars legen. Vielleicht möchten Sie während Ihres Spiels das Tempo der Begleitung via Zugriegel ändern? Dann legen Sie die Funktion **Tempo** z.B. einfach auf den dem Manual am nächsten liegenden Zugriegel (1').

Die Belegung der Drawbars mit anderen Funktionen geht ebenso einfach vonstatten, wie es oben für den Mikrofon-Regler, den wir mit Hall belegt haben, beschrieben wurde (siehe Seite 241). Probieren Sie es einfach selbst aus, experimentieren Sie mit den Möglichkeiten herum. Wenn Sie darauf achten, dass Sie keine bestehenden Regler-Presets überschreiben, sondern ein neues Preset für Ihre Experimente anlegen, wie unter „Regler-Presets speichern“ ab Seite 245 erläutert), können Sie später immer wieder zum **Basis Preset** und damit zu den Ursprungsparametern zurückkehren.

Typ-Einstellungen

Die Funktionen, die Sie den Reglern zuweisen können, sind der Übersicht halber nach **Typen** sortiert. Zwischen den verschiedenen Typen-Rubriken können Sie mit den F-Tastern **<Typ** und **Typ->** in der Funktionsleiste wechseln.

Anmerkung: Die Tabelle auf Seite 251 listet sämtliche Typ-Kategorien und die darin enthaltenen Regler-Funktionen auf.



Sofern die gewählte Regler-Funktion die Vorgabe eines (MIDI-)Ziels erfordert, wird das entsprechende Feld in der Spalte **Ziel** aktiv. Die Auswahlmöglichkeiten richten sich nach der gewählten Regler-Funktion. Dazu ein Beispiel:

Nehmen wir an, Sie möchte den schon bekannten Mikrofon-Regler (**Micro1**) dazu verwenden, das Panorama Ihrer Obermanual-Registrierung, also die Position im Stereofeld (links, rechts oder eher mittig), anzupassen. Dabei sollen die Panorama-Änderungen sich aber ausschließlich auf das Obermanual auswirken.

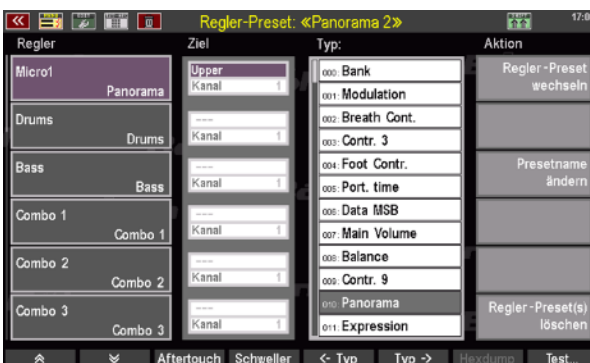
- Tippen Sie zunächst auf den Eintrag **Micro1** in der Spalte **Regler**. Der Eintrag wird aktiviert und färbt sich lila.



- Blättern Sie nun in der Spalte **Typ** zur Kategorie **Controller** (bei der Panorama-Regelung handelt es sich um einen MIDI-Controller). Dazu verwenden Sie die Software-Taster **<-Typ** und **Typ->**.



- Wählen Sie den hier den Controller **010: Panorama**, indem Sie mit dem Finger auf ihn tippen. Der Eintrag färbt sich grau.
- Bestätigen Sie Ihre Wahl mit einem Druck auf den Taster **[Enter]**, rechts unter dem **[Datenrad]**.
- Tippen Sie nun auf den Eintrag **all Master** rechts neben dem Regler **Micro1**, um ihn zu aktivieren; er färbt sich daraufhin lila.



- Jetzt scrollen Sie mit dem **[Datenrad]** durch die Einträge und wählen **Upper**. Mit dieser Einstellung wird festgelegt, dass sich die Panoramaänderungen nur auf das Obermanual auswirken.

Anmerkung: Eine Auflistung und Beschreibung der Ziel- sowie der Typ-Auswahl entnehmen Sie den Tabellen auf den folgenden Seiten.

Auflistung und Beschreibung aller Ziel-Einstellungen im Regler-Preset-Editor

Ziel	Kanalnr.	Beschreibung/Kommentar
all Master	–	Regler bezieht sich auf alle Manual- und Pedal-Parts. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Upper	–	Regler bezieht sich auf das gesamte Obermanual. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Lower (l+r)	–	Regler bezieht sich auf das vollständige Untermanual (l+r = left+right = linker und rechter Splitbereich). Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Lower right	–	Regler bezieht sich auf den rechten Splitbereich des Untermanuals. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Pedal	–	Regler bezieht sich auf das Pedal. Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
Solo	–	Regler bezieht sich auf das Solomanual (nur SE60). Die Auswahl eines spezifischen Kanals als Ziel ist nicht relevant.
SG 1a	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 1a (erstes Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
SG 1b	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 1b (erstes Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
SG 2a	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 2a (zweites Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
SG 2b	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 2b (zweites Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
Sinus	1–16	Regler bezieht sich auf die Zugriegeleinheit (RealOrgan oder, in umgerüsteten Modellen ohne RealOrgan-Upgrade, EDS). Die Kanal-Nr. definiert die entsprechende Sinus-Gruppe: 1 = Obermanual, 2 = Untermanual, 3 = Pedal
SG 3a	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 3a (drittes Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
SG 3b	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 3b (drittes Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
SG 4a	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 4a (viertes Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
SG 4b	1–16	Regler bezieht sich auf die Soundgruppe 4b (viertes Amadeus II-/Pro-Soundmodul). Die Kanal-Nr. definiert den Ziel-Part (siehe Part-Optionen im Part-Editor).
Synth	1–16	derzeit ohne Funktion
Excl.Drums	1–16	exklusives Amadeus-Modul für Schlagzeug-Begleitung
MIDI 1	1–16	MIDI-Port (Out) 1
MIDI 2	1–16	MIDI-Port (Out) 2
USB (CS) 1	1–16	USB-MIDI 1 (ein installiertes Cloud Studio wird über diese Kanäle angesteuert.)
USB (CS) 2	1–16	USB-MIDI 2
USB-MIDI 3	1–16	USB-MIDI 3
USB-MIDI 4	1–16	USB-MIDI 4
USB-MIDI 5	1–16	USB-MIDI 5
USB-MIDI 6	1–16	USB-MIDI 6
USB-MIDI 7	1–16	USB-MIDI 7
USB-MIDI 8	1–16	USB-MIDI 8

Das Speichern Ihrer Änderungen in ein existierendes oder neues Regler-Preset sowie das mögliche Umbenennen geschieht auf dieselbe Weise, wie in unserem Eingangs-Beispiel auf Seite 241 beschrieben.

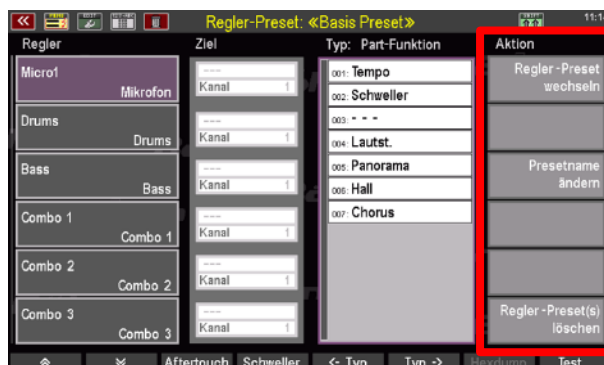
Auflistung und Beschreibung aller Funktions-Typen im Regler-Preset-Editor

Kategorie	Positionsnr.	Typname	Beschreibung/Kommentar
Part-Funktion	001	Tempo	Kontinuierlicher Tempo-Regler (Tempo-Steigerung ausgehend vom aktuellen SONG-Preset-Tempo)
	002	Schweller	Schweller-Funktion (standardmäßig dem Fußschweller 1 zugeordnet)
	003	- - -	
	004	Lautstärke	Regelt die Lautstärke für den/die in der Spalte Ziel eingestellten Zielpart(s).
	005	Panorama	
	006	Hall	Regelt die Hall-Intensität für den/die in der Spalte Ziel eingestellten Zielpart(s). Achtung: Diese Hall-Einstellung eignet sich also nicht dazu, den Gesamt-Hall Ihrer SEMPRA zu steuern. Die dafür benötigte Funktion finden Sie in der Typ-Kategorie Mixerzug .
	007	Chorus	Regelt die Chorus-Intensität für den/die in der Spalte Ziel eingestellten Zielpart(s).
Submixregler	000	Max.	Direkter Lautstärkeregler ohne Submix-Zuordnung
(= Lautstärkeregler)	001	Upper r	Alle Upper rechts Parts
	002	Lower l	Alle Lower links Parts
	003	Lower r	Alle Lower rechts Parts
	004	Pedal	Alle Pedal-Parts
	005	Solo	Alle Parts des Solomanuals (SE60/100)
	006	Upper l	Alle Upper links Parts
	007	User 1	Frei verwendbarer User-Submixer 1
	008	User 2	Frei verwendbarer User-Submixer 2
	09	Bass	Bass Spuren/Parts der Begleitung
	010	Drums	Schlagzeug-Parts
	011	Combo 1	Alle Combo 1 Spuren/Parts der Begleitung
	012	Combo 2	Alle Combo 2 Spuren/Parts der Begleitung
	013	Combo 3	Alle Combo 3 Spuren/Parts der Begleitung
	014	Arpeg.	Arpeggiator
	015	User 3	Frei verwendbarer User-Submixer 3
	016	User 4	Frei verwendbarer User-Submixer 4
	017	Keyb.	Alle Solo-/Upper-/Lower-/Pedal-Parts und Parts, die den User-Submixern 1 und 2 zugeordnet sind (Achtung: Die Einstellung des Reglers Keyb. Ist eine Setup-Einstellung und wird nicht in den SONG-Presets gespeichert.)
	018	Acc.	Alle Spuren/Parts der Begleitung und Parts, die den User-Submixern 3 und 4 zugeordnet sind (Achtung: Die Einstellung des Reglers ACC Ist eine Setup-Einstellung und wird nicht in den SONG-Presets gespeichert.)
	019	Drawbars	Gesamtlautstärke RealOrgan /eds Sinus (Achtung: Die Einstellung des Reglers ACC Ist eine Setup-Einstellung und wird nicht in den SONG-Presets gespeichert.)
	020	Drum-Reverb	Hall-Intensität Schlagzeug
Controller	000–134	Controller-Typen	MIDI-Controller (siehe Tabelle Anhang 5, Seite 359)
Sinus-Orgel	001	16'	Sinus-Fußlage
	002	5 1/3'	Sinus-Fußlage
	003	8'	Sinus-Fußlage
	004	4'	Sinus-Fußlage
	005	2 2/3'	Sinus-Fußlage
	006	2'	Sinus-Fußlage
	007	1 3/5'	Sinus-Fußlage
	008	1 1/3'	Sinus-Fußlage

Kategorie	Positionsnr.	Typname	Beschreibung/Kommentar
	009	1'	Sinus-Fußlage
	010	4/5'	Sinus-Fußlage
	011	2/3'	Sinus-Fußlage
	012	1/2'	Sinus-Fußlage
	013	Keyclick	Intensität des Keyclick Effektes
	014	Attack	Toneinsatz Sinus
	015	Sustain	Nachklangdauer Sinus nach dem Loslassen der Tasten
	016	Chorus/Vibrato	Typ Auswahl Chorus/Vibrato für Drawbar-Orgel
	017	Overdrive	Intensität des Verzerrer-Effektes
	018	Perc. 4'	Perkussionsfußlage
	019	Perc. 2 2/3'	Perkussionsfußlage
	020	Perc. 2'	Perkussionsfußlage (bei entspr. Orgeltypen)
	021	Perc. 1 3/5'	Perkussionsfußlage (bei entspr. Orgeltypen)
	022	Perc. 1 1/3'	Perkussionsfußlage (bei entspr. Orgeltypen)
	023	Perc. 1	Perkussionsfußlage (bei entspr. Orgeltypen)
	024	Perc. Decay	Abklinggeschwindigkeit Perkussion (bei entspr. Orgeltypen)
	025	Perc. Attack	Toneinsatz Perkussion (bei entsprechenden Orgeltypen)
	026	Perc. Sustain	Nachklang Perkussion nach Loslassen der Taste (bei entspr. Orgeltypen)
	027	Submix	Lautstärke Sinus Upper, Lower, Pedal (entsprechend Vorgabe in Spalte Ziel)
	028	Reverb	Hall-Intensität RealOrgan /eds Sinus
	029	Chorus	Chorus-Intensität RealOrgan/eds Sinus (Chorus-Effekt des D-MiX bzw. Crystal Mixer)
Mixerzug	001	Master	Gesamtlautstärke SEMPRA
	002	Hall	Gesamt-Intensität Hall
	003	Chorus	Gesamt-Intensität Chorus
	004	Rotor (D-MIX)	Lautstärke D-MiX Rotor
	005	Mikrofon	Lautstärke Mikrofon-Eingang
	006	Mikro FX (D-MIX)	Effekt-Intensität Mikrofon
	007	0 dB in	Lautstärke 0 dB Eingang
	008	AUX in (Cr.-MIX)	Lautstärke Aux-In (nur Crystal Mixer)
	009	Sinus (Cr.-MIX)	Lautstärke Sinus-Eingang (nur Crystal Mixer)
Hexdump	001 – 020	---	Senden von selbst definierten Hexdump-Befehlen (siehe Seite XXX)

Regler-Preset(s) löschen

Neben den Möglichkeiten, das Regler-Preset zu wechseln oder es umzubenennen enthält die Spalte **Aktion** außerdem die Option des Löschsens einzelner oder gleich mehrerer Presets. Das Löschen von Regler-Presets funktioniert auf dieselbe Art, wie das Löschen von Taster-Presets.



- Tippen Sie auf Regler-Preset(s) löschen. Es öffnet sich ein Dialogfeld, das zwei Einträge zulässt. Die obere Zeile (hier: **U-1: Basis Preset**) beinhaltet das erste der Regler-Presets, die Sie löschen wollen, die untere Zeile (hier: ebenfalls **U-1: Basis Preset**) das letzte. In diesem Beispiel soll also lediglich ein Regler-Preset (**U-1: Basis Preset**) gelöscht werden. Möchten Sie ein anderes einzelnes Preset löschen, wählen Sie es in der Zeile „von“ mit dem **[Datenrad]** aus.



- Wollen Sie mehrere aufeinanderfolgende Presets löschen, tippen Sie auf die erste Zeile „von“ und wählen dann mit dem **[Datenrad]** das erste Regler-Preset aus, das gelöscht werden soll. Nun tippen Sie in die darunterliegende Zeile „bis“ und wählen das letzte zu löschende Preset aus. In unserem Beispiel werden die beiden angezeigten Regler-Presets **U-2: Hall gesamt** und **U-3: Panorama** gelöscht.



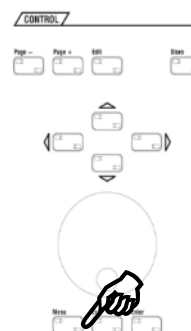
- Zuletzt bestätigen Sie Ihre Wahl mit **Übernehmen Enter**, oder mit dem Taster **[Enter]**.

Das oder die gewählte(n) Regler-Presets sind nun gelöscht.

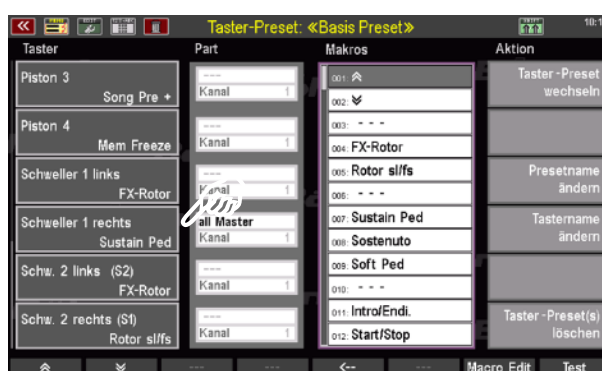
Wechseln von Regler-Presets über den BMC

Um schnell zwischen verschiedenen Regler-Presets zu wechseln, gehen Sie ebenso vor, wie beim Wechseln von Taster-Presets:

- Drücken Sie den Taster **[Menu]**, unterhalb des **Datenrads**.



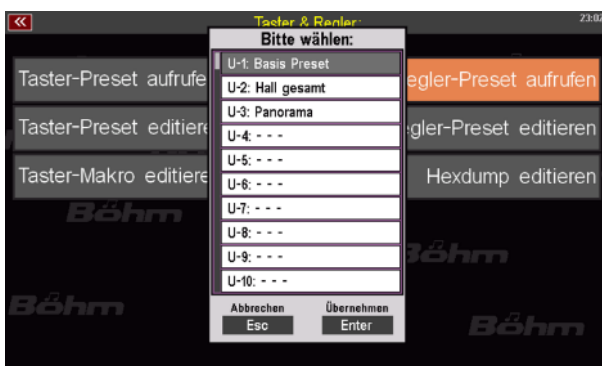
- Das Display-Menü wird aufgerufen. Wählen Sie den vierten Eintrag **[Taster & Regler]** (oder drücken Sie die Ziffer 4 auf dem Ziffernblock, gefolgt von **[Enter]**).



- Das entsprechende Untermenü öffnet sich. Tippen Sie hier auf den ersten Eintrag **[Regler-Preset aufrufen]** (oder drücken Sie die Ziffer 6 auf dem Ziffernblock, gefolgt von **[Enter]**).



- Es öffnet sich die bekannt Regler-Preset-Liste. Hier wählen Sie das gewünschte Preset aus und bestätigen Ihre Wahl mit **Enter**. Damit ist das neue Regler-Preset aktiviert und die Bildschirmansicht wechselt zurück zum BMC-Fenster **Taster & Regler**. Mit **Abbrechen Esc** verlassen Sie die Liste, ohne Änderungen.

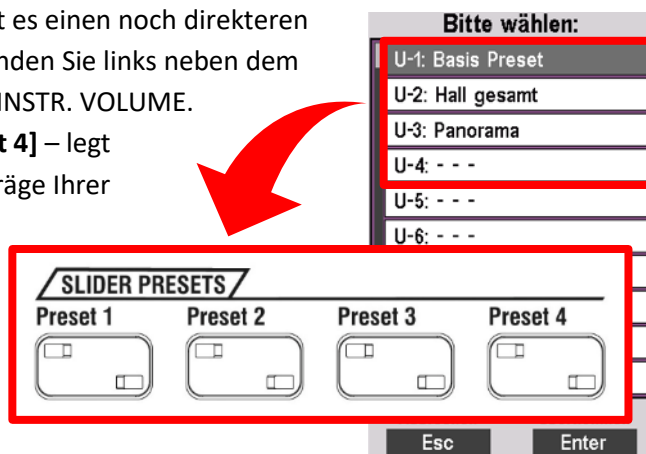


- Durch zweimaliges Drücken des Tasters **[Esc]** unterhalb des **[Datenrads]** kommen Sie dann wieder zurück zum Grundbildschirm.

Wechseln von Regler-Presets über die Tastergruppe SLIDER-PRESETS

Speziell zum Wechseln von Regler-Presets gibt es einen noch direkteren Weg: die Tastergruppe SLIDER-PRESETS. Sie finden Sie links neben dem Display, direkt unter der Gruppe SUBMIXER / INSTR. VOLUME.

Auf diesen vier Tastern – **[Preset 1]** bis **[Preset 4]** – legt Ihre SEMPRA automatisch die ersten vier Einträge Ihrer Regler-Presets ab. Dadurch lassen sich die Presets auch unabhängig von SONGs umschalten.



Verwendung von Regler-Presets in den SONG-Presets (Globalpresets)

Wie schon auf Seite 213 am Anfang dieses Kapitels erläutert, können Sie in ihren SONG-Presets verschiedene Regler- (und auch Taster-) Belegungen verwenden, die dazu auch automatisch mit den SONG-Presets aufgerufen werden können. Für die Verwendung der Regler-Presets in den SONG- bzw. Global-Presets gelten die dortigen Erläuterungen entsprechend.

Sichern von Taster- und Regler-Presets auf USB-Speichermedium

Im Rahmen des Erstellens von Sicherungskopien Ihrer Daten auf einem USB-Speichermedium (USB-Stick), können Sie selbstverständlich auch sämtliche Taster- und Regler-Presets sichern. Die Presets werden in diesem Zusammenhang als Teil der **Setups** gespeichert (siehe Seite 284).

Zum Umgang mit USB-Speichermedien (USB-Sticks) an Ihrer SEMPRA lesen Sie bitte das entsprechende Kapitel ab Seite 256.

USB-Funktionen – Datensicherung

Ihre SEMPRA ist – je nach Ausführung – mit einer oder mehreren USB-Anschlüssen ausgerüstet. An die USB-Buchse(n) können zum einen MIDI-Adapter angeschlossen werden, um eine MIDI-Verbindung zu externen MIDI-Instrumenten bzw. -Geräten über die bis zu 8 USB-MIDI-Schnittstellen der SEMPRA herzustellen. Diese spezielle Funktionsweise der USB-Anschlüsse behandeln wir in einem separaten MIDI-Kapitel dieses Handbuchs.

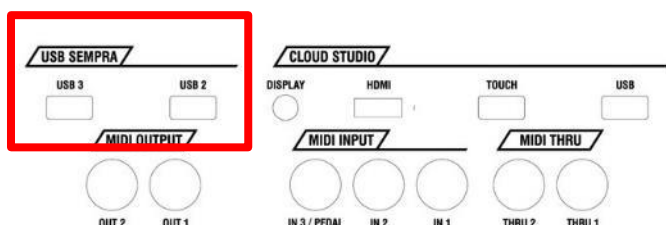
Die wesentliche und gebräuchlichste Funktion der USB-Buchse(n) ist aber die Verwendung eines USB-Sticks, um eigene Daten wie SONGS/Presets, eigene Styles, Soundpresets, Alben/Themen usw. zu sichern und bei Bedarf vom USB-Stick wieder in die SEMPRA einzuladen.

Über werkseitige Sticks zu Ihrer SEMPRA können Sie zudem die Werks-Standarddaten (SONGS/Presets, Styles) oder auch neue Daten aus den optional erhältlichen Böhm Software-Paketen für SEMPRA in die Orgel installieren.

Die USB-Buchse(n)

Die SEMPRA Modelle SE10...60 verfügen über eine USB-Buchse rechts oben auf dem Bedienfeld:

Außerdem stehen (nicht bei umgerüsteten Overture-Orgeln) an der Rückseite (ggf. hinter der Holzklappe bei SE40/60) zwei weitere USB-Anschlüsse – **USB SEMPRA** – zur Verfügung:

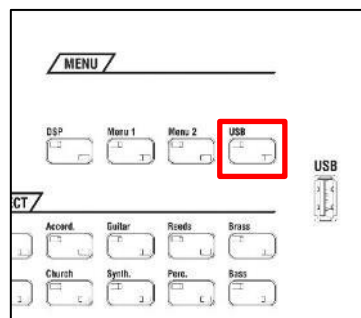


ACHTUNG! Die ggf. weiteren vorhandenen USB-Buchsen der Gruppe CLOUD STUDIO sind nicht für die USB-Funktionen der SEMPRA selbst verwendbar, da diese Anschlüsse direkt mit der PC-Elektronik des ggf. vorhandenen CLOUD STUDIO Systems verbunden und für den Datenaustausch mit diesem System vorgesehen sind.

Alle USB-Buchsen der SEMPRA sind gleichberechtigt und auch gleichzeitig verwendbar. Sie können also z.B. mit mehreren Speicher-Sticks gleichzeitig arbeiten, einen USB-Empfänger für eine USB-Tastatur anschließen, usw.

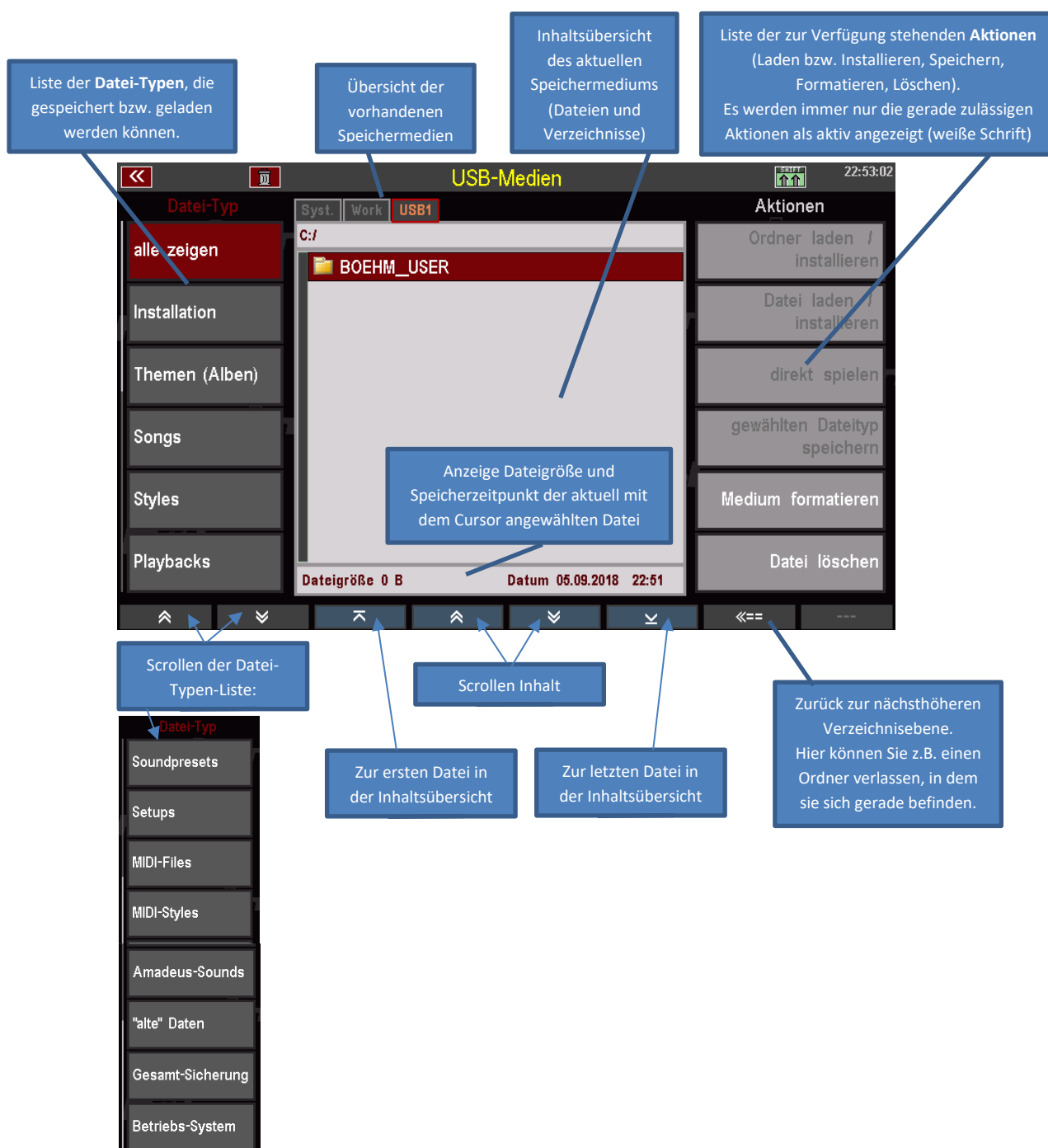
Sobald ein USB-Speicherstick eingesteckt und erkannt wurde, leuchtet die LED im Taster **[USB]** auf dem Bedienfeld.

- Drücken Sie den Taster **[USB]**, um das USB-Menü im Display aufzurufen:

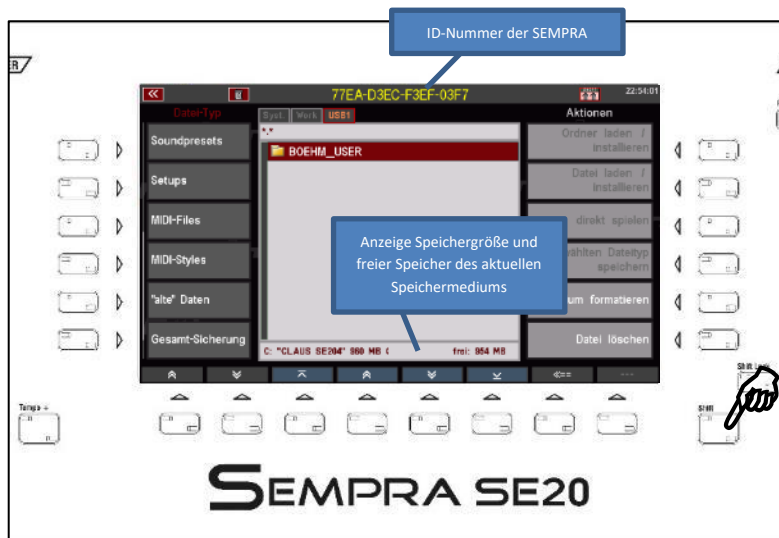


Das USB-Menü in der Übersicht

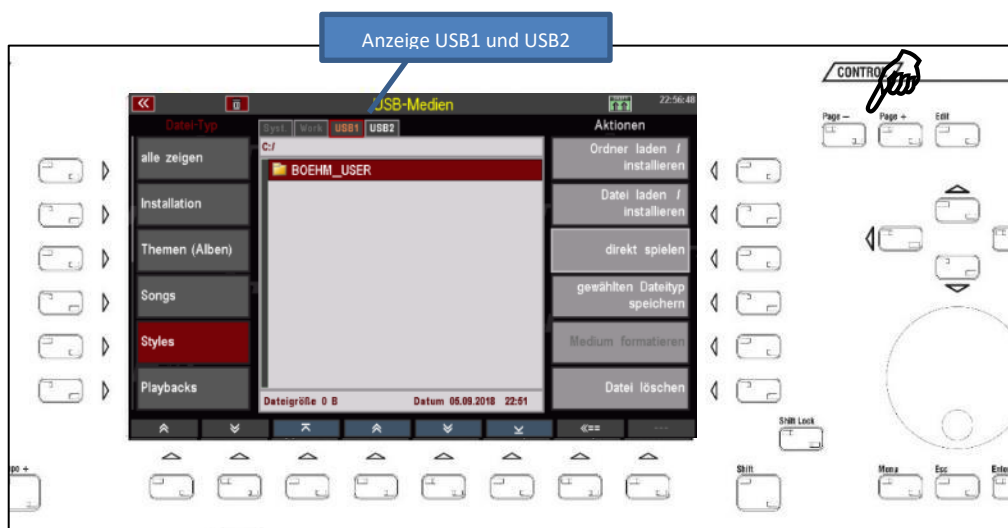
In diesem Display-Menü finden Sie alle Funktionen, die Sie für das Speichern bzw. Laden von Daten auf/von USB-Medien benötigen:



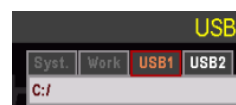
Wenn Sie den Taster **[SHIFT]** gedrückt halten, werden weitere Informationen angezeigt:



Wenn Sie mehrere USB-Sticks gleichzeitig eingesteckt haben, können Sie mit den Tastern **[Page-]** bzw. **[Page+]** zwischen den Sticks wechseln, die als „USB 1“, „USB 2“ usw. angezeigt werden:

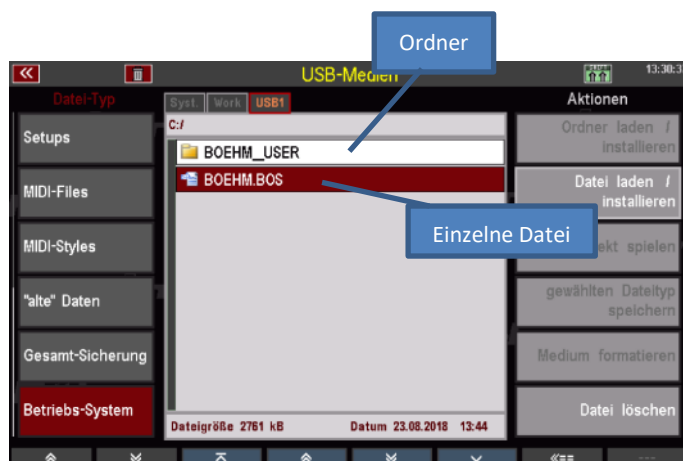


Anmerkung: Auf die ebenfalls angezeigten Speichermedien „Syst.“ und „Work“ können Sie nicht zugreifen. Hierbei handelt es sich um die internen Speicherebenen der SEMPRA.



Ordner und Dateien

Ähnlich wie ein PC arbeitet die Dateiverwaltung der SEMPRA sowohl mit einzelnen Dateien, als auch mit *Ordnern*, in denen Dateien oder auch weitere Ordner zusammengefasst sind.



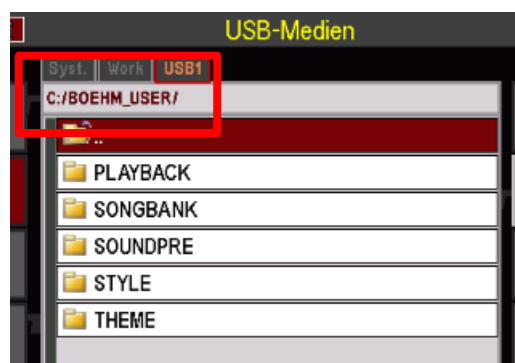
Ordner können Sie öffnen, in dem Sie direkt darauf tippen, oder aber in dem Sie den Cursor mit dem **Datenrad** oder den **Cursor-Pfeiltasten auf/ab** darauf setzen und **[Enter]** drücken.

Mit dem **F-Taster 7** [**<==**] können Sie einen Ordner verlassen und zur nächsthöheren Verzeichnisebene zurückkehren.



In der Zeile oberhalb der Dateiliste können Sie jeweils den aktuellen Suchpfad erkennen, der darüber Auskunft gibt, in welcher Verzeichnis-Ebene Sie sich gerade auf dem Datenträger befinden.

Im Bild rechts beispielsweise befinden wir uns aktuell im geöffneten Ordner „BOEHM_USER“ (siehe Suchpfad in der oberen Zeile) und sehen die darin enthaltenen Unterordner „PLAYBACK“, „SONGBANK“, usw.



Achtung! Je nach Aktion, die Sie gerade durchführen möchten, müssen Sie Ordner entweder öffnen, um an die darin enthaltenen Daten zu gelangen, oder aber Ordner nur mit dem Cursor anwählen, so dass sie markiert, aber noch nicht geöffnet sind (z.B., wenn Ordner samt Inhalt vollständig installiert werden sollen).

Ordner öffnen: darauf tippen oder Cursor auf den Ordner setzen und mit **[Enter]** öffnen
Ordner nur markieren, ohne zu öffnen: Cursor mit den Cursortasten oder dem Datenrad auf den Ordner bewegen (wird rot dargestellt), aber nicht **[Enter]** drücken!

Wir weisen bei unseren Erläuterungen zu den verschiedenen Speicher- und Ladevorgängen darauf hin.

USB Sticks

Sie können nahezu beliebige USB-Sticks an der SEMPRA verwenden. Andererseits können wir bei Böhm – wie auch andere Hersteller - keine Garantie dafür übernehmen, dass wirklich jeder verfügbare USB-Stick einwandfrei an der SEMPRA arbeitet. Das Angebot an unterschiedlichen Sticks und deren Anbieter ist einfach zu groß.

Hinsichtlich der Speichergröße empfehlen wir Sticks von maximal 4 oder 8 GB. Größere Sticks werden für die Dateigrößen, mit denen Ihrer SEMPRA arbeitet, schlicht unnötig.

Formatierung

Unter der Formatierung versteht man die Einrichtung der Datenstruktur auf einem Speichermedium, so auch auf einem USB-Stick, damit dieser für einen Computer oder in diesem Fall auch für Ihre SEMPRA lesbar ist. Grundsätzlich ist die SEMPRA hinsichtlich der Lese- und Schreibfähigkeit von/auf USB-Sticks voll kompatibel zum USB-Standard, wie Sie ihn vom PC her kennen. Somit können auch PC-formatierte Sticks an der SEMPRA verwendet werden.

Eine Formatierung von USB-Sticks ist aber auch direkt an der SEMPRA möglich.

Bei Sticks, die Sie zum Übertragen eines Benutzerkontos von Ihrer Orgel verwenden möchten, ist eine Formatierung an der SEMPRA auf jeden Fall notwendig! Denn bei der Formatierung wird der Stick auf die ID-Nummer Ihrer SEMPRA eingerichtet, wodurch das Kopieren eines Benutzerkontos auf den Stick erst möglich wird. Wenn Sie Ihr Konto auf den Stick kopiert haben, können Sie damit an jeder anderen SEMPRA mit Ihren Daten (Werks- und eigene Daten) spielen, als wäre es Ihre eigene Orgel.

Falls Sie versuchen, Ihr Benutzerkonto auf einen fremdformatierten Stick zu kopieren, würde die Funktion abgebrochen. Details finden Sie im Kapitel „Benutzerkonten“.

Sehen wir uns jetzt einmal an, wie Sie einen USB-Stick an der SEMPRA formatieren können:

ACHTUNG! DURCH DAS FORMATIEREN WERDEN ALLE DATEN, DIE SICH GGF. NOCH AUF DEM USB-STICK BEFINDEN, GELÖSCHT!

- Stecken Sie den zu formatierenden Stick in eine der USB-Buchsen Ihrer SEMPRA.
- Die LED im Taster **[USB]** beginnt zu leuchten, wenn der Stick erkannt wurde. Drücken Sie den Taster, um das USB-Menü im Display aufzurufen:

- Tippen Sie ggf. auf der linken Displayseite auf das Feld „alle zeigen“, sofern dies aktuell nicht aktiv ist.

Erst dadurch wird das Feld „**Medium formatieren**“ in der rechten Spalte **Aktionen** aktiv.

Anmerkung: Hierbei handelt es sich um eine Sicherheitsmaßnahme, denn nur wenn „alle zeigen“ aktiv ist, werden alle Daten, die sich ggf. derzeit noch auf dem Stick befinden, angezeigt.



In unserem Bild sehen Sie z.B. einige Daten, die vom PC stammen und nicht aus der SEMPRA. Sie können also an dieser Stelle nochmals kontrollieren, ob sich keine wichtigen Daten mehr auf dem Stick befinden, die durch die folgende Formatierung gelöscht würden.

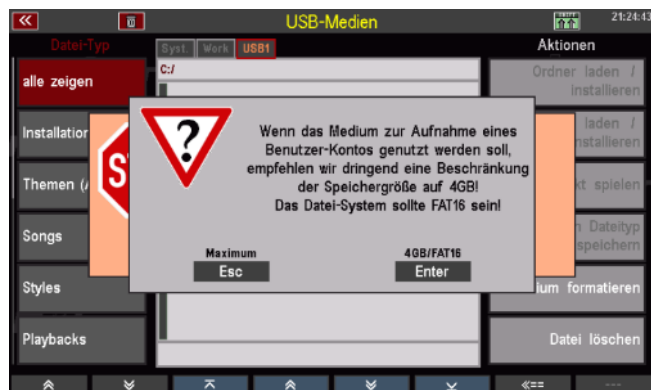
- Tippen Sie jetzt in der rechten Spalte auf das Feld „**Medium formatieren**“. Im Display erscheint ein Warnhinweis, der Sie nochmals darauf hinweist, dass durch die Formatierung alle aktuell ggf. auf dem Stick befindlichen Daten gelöscht werden.



Anmerkung: Der Hinweis bezieht sich auf das Laufwerk C. Die Laufwerke bzw. Speichermedien werden in der SEMPRA – ähnlich wie bei einem PC – mit Kennbuchstaben gekennzeichnet. Die internen Laufwerke „Syst.“ und „Work“, die ebenfalls oberhalb der Dateiliste in der Mitte angezeigt werden, bilden die Laufwerke A und B. Der jetzt eingesteckte USB-Stick ist somit das Laufwerk C, weitere zeitgleich verwendete Sticks würden mit den alphabetisch folgenden Buchstaben D, E....usw. benannt.

- Wenn Sie sich sicher sind, dass Sie die Formatierung durchführen möchten, bestätigen Sie den Hinweis mit **[Enter]**, andernfalls können Sie hier noch mit **[Esc]** abbrechen.
- Wenn Sie fortfahren, folgt jetzt ggf. eine weitere Abfrage:

Anmerkung: Diese Abfrage erfolgt immer dann, wenn Sie versuchen, einen USB-Stick von einer Speichergröße > 4 GB zu formatieren. Wie der Hinweis angibt, empfiehlt es sich – um später eine optimale Zugriffsgeschwindigkeit zu gewährleisten – solche Sticks auf eine Speichergröße von maximal 4 GB zu formatieren, wenn der Stick anschließend für die Aufnahme eines Benutzerkontos (von dem dann ja in Echtzeit gespielt werden soll) benutzt wird. Alternativ können Sie den Stick aber auch auf seine tatsächliche Größe formatieren.



- Treffen Sie ihre Auswahl und bestätigen Sie je nach gewünschter Art der Formatierung mit **[Esc] Maximum** oder **[Enter] 4GB/FAT16**.
- Die Formatierung wird jetzt durchgeführt. Anschließend zeigt das Display das leere Inhaltsverzeichnis des jetzt formatierten USB-Sticks an. Der Stick kann jetzt verwendet werden.



Daten speichern / laden

Die grundsätzliche Bedienung zum Laden und Speichern von Daten ist vom Prinzip her immer gleich:

- Auf der *linken Seite* wählen Sie den Datei-Typ, den Sie auf einen USB-Stick speichern oder von dort laden möchten. Mit den Pfeiltastern (**F1** / **F2**) unten am Displayrand können Sie die Liste der Dateitypen auf- bzw. absteigend scrollen.
- In der *Mitte* werden Ihnen abhängig vom links gewählten Datei-Typ die auf dem Stick aktuell vorhandenen Dateien des gewählten Typs angezeigt. Ordner – wie in unseren Beispielbildern der angezeigte Ordner „BÖHM_USER“ – werden unabhängig vom gewählten Datei-Typ immer angezeigt.



Ein Ordner kann durch Tippen darauf geöffnet werden. Das Display zeigt dann den Inhalt des geöffneten Ordners an. Es werden immer nur Dateien des links gewählten Datei-Typs angezeigt. Wenn Sie also z.B. den Datei-Typ „STYLES“ gewählt haben, sehen Sie in der Mitte auch nur die im Verzeichnis ggf. vorhandenen Style-Dateien!



Oben über der Dateiliste in der Mitte wird der aktuelle Suchpfad angezeigt.

Wenn Sie eine Datei **laden** möchten, markieren Sie diese mit dem Cursor. Diesen können Sie mit den Cursortasten AUF/AB oder dem Datenrad auf die gewünschte Datei bewegen.

Wenn Sie dagegen eine Datei aus der Orgel auf den Stick **speichern** möchten, brauchen Sie in der Dateiliste nichts weiter zu tun.

- Auf der rechten Seite führen Sie nun die gewünschte Aktion durch Antippen des entsprechenden Feldes aus, also z.B. „**Datei laden/installieren**“, wenn Sie eine Datei laden möchten, oder auch „**gewählten Datei-Typ speichern**“, wenn Sie Daten aus dem Instrument auf den Stick speichern möchten. Es werden hier immer nur die Felder als aktiv angezeigt, die für den links gewählten Datei-Typ zulässig sind.



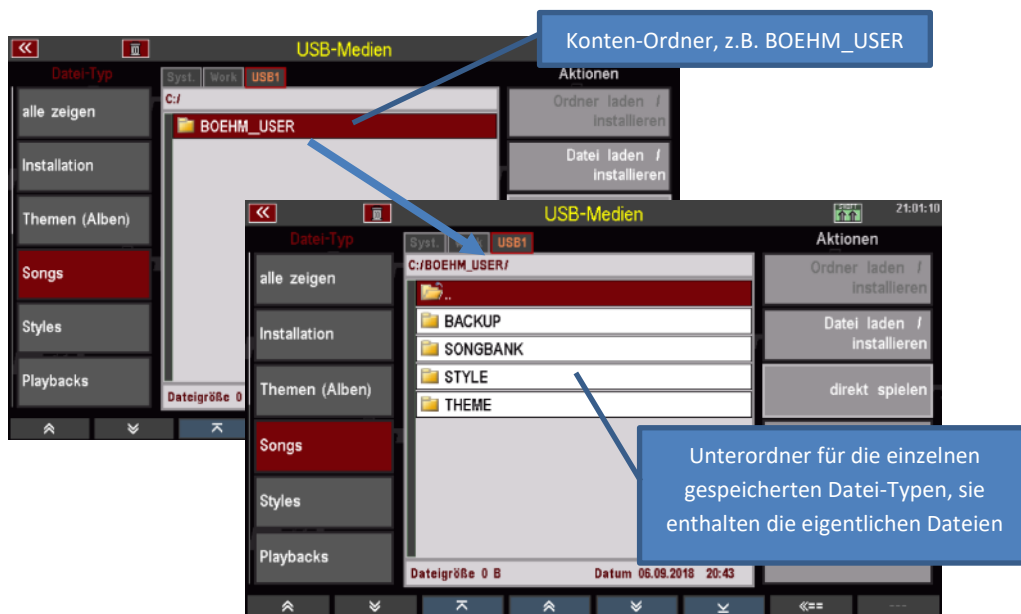
User-Daten werden immer **konten**-spezifisch gespeichert. Das bedeutet, dass beim Speichern eines Daten-Typs, wie z.B. SONGS, Styles, usw. systemseitig ein Ordner mit dem Namen des aktuell verwendeten Benutzerkontos angelegt wird.

Um User-Daten z.B. von einem Konto in ein anderes Konto zu übertragen, speichern Sie diese Daten im Ausgangs-Konto als Einzel-Dateien oder als komplette Datensicherung (ein vollständiges Backup aller Userdaten eines Kontos) ab, rufen dann das Zielkonto auf und laden hier die Daten des Ausgangskontos wieder ein.

User-Daten, die Sie auf einem USB-Stick gespeichert haben, können auch in eine andere SEMPRA eingeladen werden, wenn Sie über mehrere Instrumente verfügen, oder Ihre Daten an Freunde/Bekannte weitergeben möchten, die ebenfalls SEMPRA spielen.

Sofern Sie (noch) keine eigenen Benutzerkonten angelegt haben, arbeitet die SEMPRA mit dem Standard-Konto „BOEHM“. Werden Daten gespeichert, wird automatisch ein Ordner **BOEHM_USER** auf dem Stick angelegt, in dem die verschiedenen Datentypen dann in entsprechenden Unterordnern einsortiert werden.

Das Anlegen der Ordner sowie die entsprechende Benennung der Dateien erfolgt dabei komplett automatisch.



Wenn Sie Daten gleichen Typs mehrfach speichern, werden vorhandene Dateien nicht überschrieben! Vielmehr wird mit jeder Speicherung der gleichen Datei eine neue Datei mit aufsteigender Versions-Nummer angelegt. Dazu ein Beispiel:

Hier wurde zweimal die SONG-Bank „002 GLOBAL CV 1“ gespeichert. Es liegen nunmehr zwei Dateien vor, eine mit der Versionsnummer **V-00** und eine mit der Versionsnummer **V-01** im Dateinamen.

Sie können anhand der Versionsnummern also immer direkt erkennen, welches die ältere und welches die aktuellste Dateiversion ist.



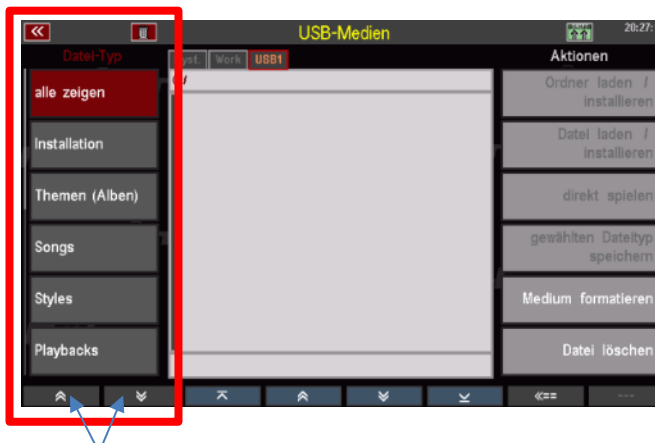
Achtung: Dieses Speichern neuer Versionsnummern kann bis zu **10x** erfolgen (Versions-Nummern 00...09). Danach beginnt die Zählweise wieder bei V-00. Ist zu diesem Zeitpunkt noch eine Datei mit gleichem Namen und Versions-Nr. 00 vorhanden, wird diese überschrieben!

Soweit die Grundprinzipien, das wir im Folgenden noch anhand einiger Beispiele vertiefen werden.

Datei-Typen

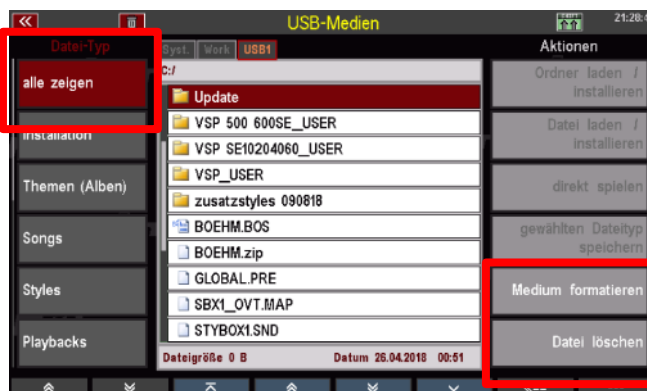
Schauen wir uns jetzt die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten in der Liste der Datei-Typen links im Display und die jeweiligen Besonderheiten beim Speichern bzw. Laden dieser Dateien an.

Zur Erinnerung: Mit den beiden Pfeiltasten unterhalb der Datei-Typen können Sie in der Liste scrollen.



Alle zeigen

Ist dieses Feld angewählt, werden in der Dateiliste in der Mitte alle auf dem Stick vorhandenen Dateien angezeigt, unabhängig vom jeweiligen Datentyp. Wir erhalten also eine Gesamtübersicht der auf dem Stick gespeicherten Daten.



In der Aktions-Liste auf der rechten Seite sind hier lediglich die Felder **Medium formatieren** und **Datei löschen** aktiv. Hier in der Gesamt-Datenübersicht sind also nur diese beiden Aktionen möglich.

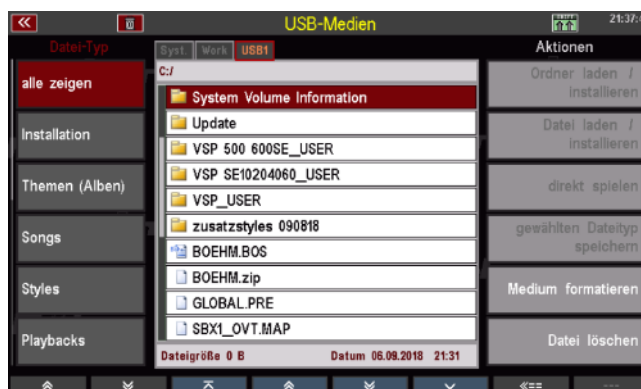
Die Formatierung haben Sie weiter oben schon kennengelernt.

Dateien löschen

Um eine Datei zu löschen, setzen Sie mit den Cursortasten oder dem Datenrad den Cursor auf die betreffende Datei und tippen auf das Feld **Datei löschen** rechts in der Spalte „Aktionen“.

Wir spielen den Vorgang an einem Beispiel durch. Im Folgenden wollen wir einmal den Ordner „System Volume Information“ von einem USB-Stick löschen (dieser Ordner wird von Windows-PCs angelegt, wenn der Stick dort verwendet wird, für die SEMPRA ist er aber bedeutungslos).

Das Inhaltsverzeichnis unseres Beispiel-Sticks zeigt den betreffenden Ordner an:



- Tippen Sie auf das Feld **Datei löschen** in der rechten Display-Spalte. Es folgt ein Abfrage:



- Bestätigen Sie mit **[Enter] löschen**.
- Da es sich bei der zu löschenden Datei um einen Ordner handelt, folgt eine weitere Sicherheitsabfrage, in der Sie nochmals darauf hingewiesen werden, dass dieser Ordner mitsamt Inhalt endgültig gelöscht wird, wenn Sie fortfahren.

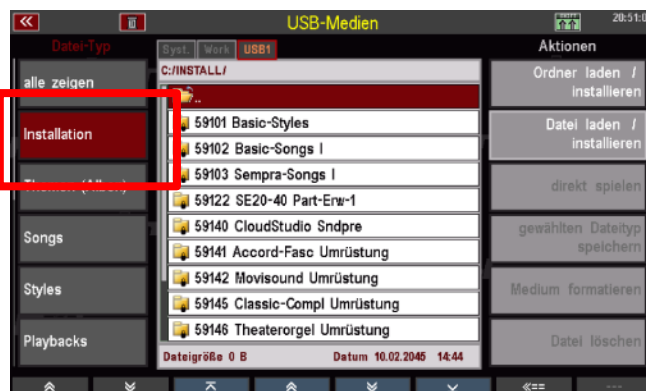


- Um den Ordner nun endgültig zu löschen, bestätigen Sie nochmals mit **[Enter] !!LÖSCHEN!!**. Der Ordner wird jetzt gelöscht.
Mit **[Esc]** könnten Sie hier den Vorgang ggf. noch abbrechen, ohne dass gelöscht wird.

Installation von Werksdaten

Das Feld Installation ist immer dann anzuwählen, wenn Sie *Werksdaten* in Ihre SEMPRA holen wollen. Dazu gehören die z.B. die SONGS, STYLES, usw., die zur Grundausstattung Ihrer SEMPRA gehören, aber auch die Daten aus zusätzlichen Böhm Software-Paketen, die Sie ggf. zu Ihrer SEMPRA erworben haben.

Diese Daten sind auf dem Werks-USB-Stick mit der Aufschrift „**Daten**“ enthalten, den Sie zu Ihrer SEMPRA bekommen haben.



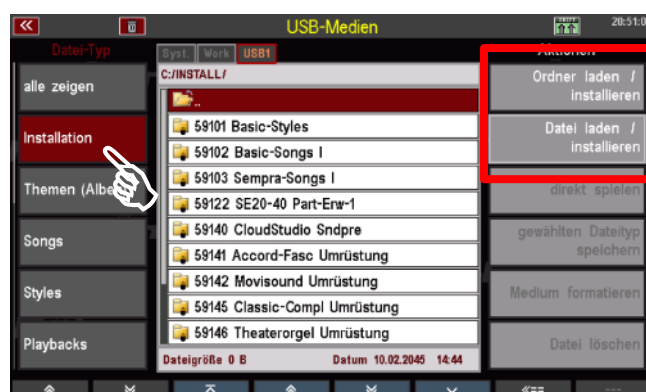
Im Unterschied zu Ihren selbst erstellten User-Daten, werden Werksdaten nicht einfach nur in die SEMPRA geladen, sondern vielmehr fest in einen eigenen, nur für diese Werksdaten vorgesehenen Speicherbereich der SEMPRA *installiert*. Die Installation erfolgt dabei kontenspezifisch, d.h., wenn Sie mit wechselnden Benutzerkonten auf Ihrem Instrument arbeiten, können/müssen Sie die Werksdaten, die Sie in einem bestimmten Konto zur Verfügung haben möchten, zunächst in dieses Konto installieren.

Anmerkungen zum werkseitigen Daten-Stick:

Wir empfehlen Ihnen, den Stick mit den Werksdaten nicht mit sonstigen Daten wie z.B. Ihren eigenen User-Daten usw. zu beschreiben. Dieser Stick sollte allein den Werksdaten vorbehalten werden.

Der Stick ist auf die ID-Nummer Ihrer SEMPRA konfiguriert, er kann daher nur auf Ihrem Instrument verwendet werden. Eine Installation von Daten in eine andere SEMPRA über diesen Stick ist nicht möglich!

- Wenn Sie den Werks-Stick einstecken und das USB-Menü aufrufen, sehen Sie einen Ordner „**Installation**“ auf dem Stick.
- Wählen Sie links in der Spalte Datei-Typ das Feld **Installation** an, der Ordner wird geöffnet und Sie sehen verschiedene Unterordner mit den einzelnen Werksdaten-Paketen.
- Rechts in der Spalte „Aktionen“ sind nur die beiden Felder **Ordner laden/installieren** und **Daten laden/installieren** anwählbar.



Sie haben hier zwei Installations-Methoden zur Auswahl:

Installation eines gesamten Ordners und damit eines gesamten Datenpaketes in einem Vorgang durch Tippen auf die Aktion Ordner laden/installieren.

Die Ordner zu den verschiedenen Datenpaketen enthalten je nach Paket Dateien verschiedenen Typs, z.B. SONG-Daten (Presets), Sounddaten für das/die AMADEUS Soundsystem(e) und die entsprechenden Soundpresets, Style-Daten usw.).

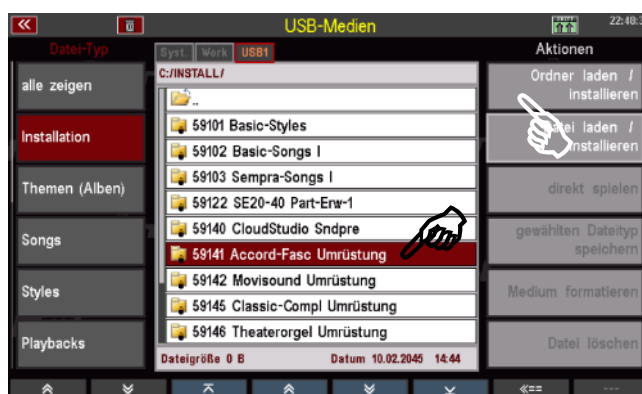
Durch die Möglichkeit der Ordner-Installation werden alle notwendigen Unter-Dateien des betreffenden Paketes in nur einem Vorgang installiert. Je nach Datentyp – z.B. bei Sounddaten erfolgen während der Installation ggf. einige Abfragen, die Sie bestätigen bzw. bei denen Sie eine Auswahl treffen müssen.

Ein Beispiel: Wir wollen das Paket „59141 Accordion Fascination“ Umrüstung installieren

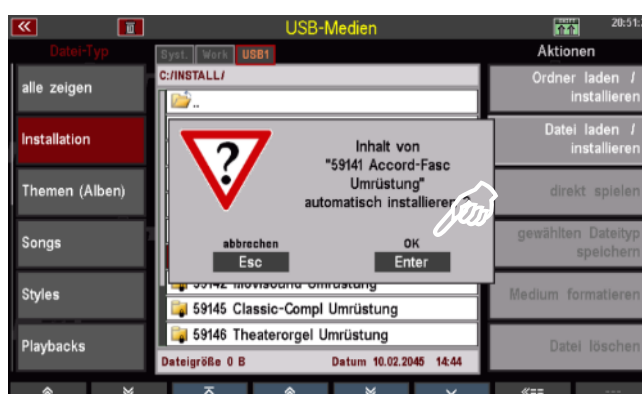
(Anm.: die Paket-Versionen mit dem Kürzel „Umrüstung“ sind auf Daten-Sticks enthalten, die zu umgerüsteten Orgeln geliefert werden).

- Setzen Sie den Cursor mit den **Cursor**-Tasten oder dem **Datenrad** auf den Ordner **59141 Accord-Fasc Umrüstung**.

Achtung! Tippen Sie nicht auf den Ordner, um ihn auszuwählen, denn durch das Darauftippen würde der Ordner schon geöffnet!



- Tippen Sie auf das Feld **Ordner laden/installieren** rechts unter „Aktionen“. Das Display fragt, ob der Ordner bzw. sein Inhalt installiert werden soll.
- Bestätigen Sie mit **[Enter]** OK.
- Die Daten werden installiert und können anschließend verwendet werden.

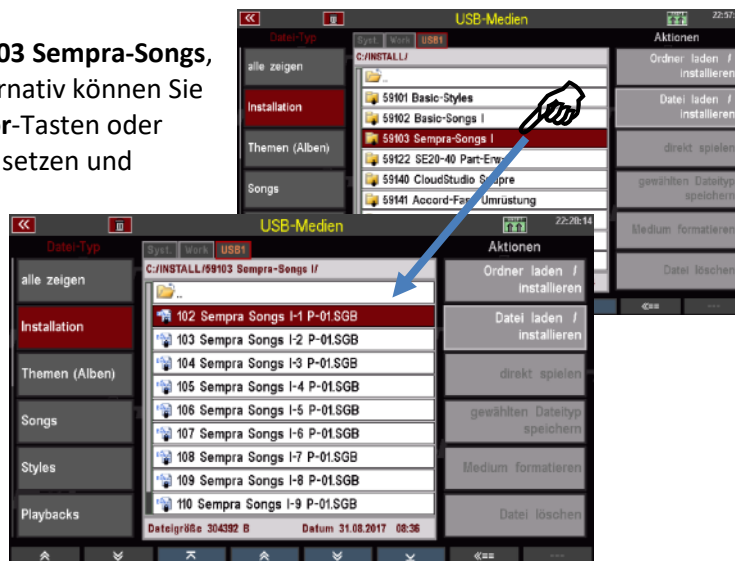


Installation von einzelnen Dateien aus einem der Paket-Ordner (also z.B. einer einzigen SONG/Presetbank).

Dazu müssen Sie den entsprechenden Ordner zunächst öffnen, indem Sie darauf tippen. Sie sehen dann in der Inhaltsübersicht die einzelnen im Ordner enthaltenen Dateien und können diese mit dem Cursor anwählen und über die Aktion **Datei laden/installieren** in die SEMPRA installieren.

Auch hier ein Beispiel: Wir wollen die erste Bank aus dem Paket „59103 Sempra-Songs I“ installieren:

- Tippen Sie auf den Ordner **59103 Sempra-Songs I**, um den Ordner zu öffnen. Alternativ können Sie auch den Cursor mit den **Cursor**-Tasten oder dem **Datenrad** auf den Ordner setzen und [Enter] drücken.



- Wählen Sie nun mit dem Cursor die Datei an, die Sie installieren möchten und tippen Sie rechts unter „Aktionen“ auf das Feld **Datei laden/installieren**. Sie können auch direkt auf die entsprechende Datei tippen.
- Die Datei wird nun installiert und kann anschließend verwendet werden.



Themen (Alben)

Wenn Sie SONG-Alben oder Themen angelegt haben, können Sie diese Daten auf USB-Stick speichern bzw. von dort wieder laden.

Zu diesem Datei-Typ einige Anmerkungen:

- Es wird immer nur das Thema als Datei gespeichert, dass aktuell in der Orgel aktiv, also angewählt ist. Wenn Sie also mehrere Themen auf USB-Stick speichern möchten, müssen Sie zunächst das zu speichernde Thema über das Menü **Presets, Songs & Alben** aufrufen (siehe Kapitel Alben & Themen, **Seite 148 f.**) und dann hier im USB-Menü den Datei-Typ **Themen (Alben)** speichern.

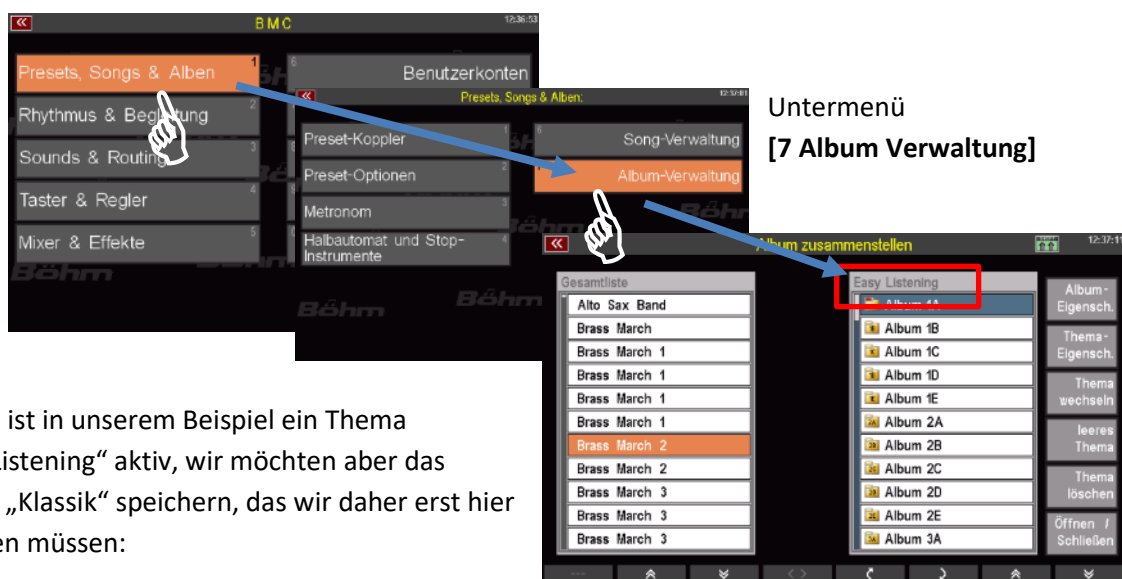


- Die hier erzeugten Dateien enthalten nicht die eigentlichen SONGS/Presets, sondern ausschließlich das Thema und die darin enthaltene Alben-Struktur. Die eigentlichen SONG-Daten sind als eigener Datei-Typ zu sichern (siehe folgender Abschnitt).

Themen-Datei speichern/laden:

In unserem folgenden Beispiel haben wir ein Thema „**Klassik**“ angelegt, dass wir nun auf USB-Stick speichern möchten.

- Sofern das zu speichernde Thema, hier also „Klassik“, aktuell nicht aktiv ist, müssen wir es zunächst über das BMC-MENU aufrufen (Details siehe Kapitel Alben & Themen, Seite 136 f.):
- Taster [Menu] -> Menüpunkt [1 Presets, Songs & Alben]



Aktuell ist in unserem Beispiel ein Thema „Easy Listening“ aktiv, wir möchten aber das Thema „Klassik“ speichern, das wir daher erst hier aufrufen müssen:

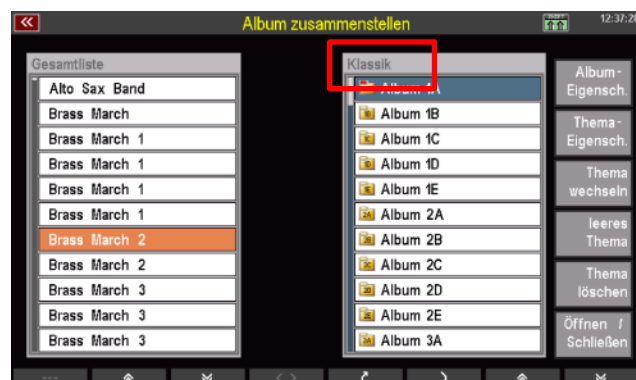


rechts auf **Thema wechseln** tippen, um zur Auswahl der vorhandenen Themen zu gelangen.

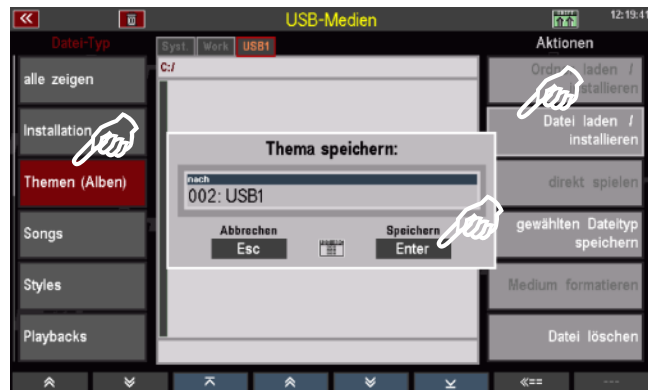
In der Auswahl auf „**Klassik**“ tippen und mit [Enter] bestätigen.

Die Sicherheitsabfrage ebenfalls mit [Enter] bestätigen. Das Thema „**Klassik**“ mit seinen Alben wird nun aktiviert.

Wir können also jetzt das Thema „Klassik“ auf den USB-Stick sichern.



- Wählen Sie links den Datei-Typ **Themen (Alben)** an und tippen Sie rechts auf das Feld **gewählten Dateityp speichern**.



- Es erscheint eine Abfrage im Display. Hier können Sie, sofern mehrere USB-Sticks an der SEMPRA betrieben werden, den Stick wählen, auf den gespeichert werden soll. Sofern Sie nur einen Stick angeschlossen haben, verbleibt es bei der Auswahl „USB 1“.

- Bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Datei wird gespeichert, der Vorgang wird vom Display kurz bestätigt.

- Im Ordner **BOEHM_USER** finden Sie den Unterordner **THEME**.



- Wenn Sie diesen Ordner öffnen, können Sie darin die gespeicherte(n) Themen-Datei(n) sehen, in unserem Beispiel hier die soeben gespeicherte Datei „**Klassik V-00.THM**“ und außerdem eine bereits vorher gespeicherte Datei „**Easy Listening V-00.THM**“



Anmerkung: Themen/Alben-Dateien werden mit dem Extender „.THM“ gespeichert.

Genauso einfach, wie sie die Datei gespeichert haben, können Sie diese auch wieder in die SEMPRA - zum Beispiel in ein anderes Konto - einladen:

- Setzen Sie den Cursor auf die zu ladende Datei (sofern Sie neu auf den Stick zugreifen, müssen Sie natürlich zunächst den Konten Ordner, hier „BOEHM_USER“ und darin den Ordner „THEME“ öffnen, um zu den Themen-Dateien zu gelangen).
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**)
- Die Datei wird nun geladen und kann verwendet werden.



Songs

Wählen Sie diesen Datei-Typ, um Ihre selbst erstellten SONGS/Presets zu speichern bzw. zu laden. Sie können einzelne SONG-Bänke sichern, oder auch alle Bänke in einem Vorgang.

Es werden auf dem Stick dabei einzelne Dateien pro SONG-Bank angelegt, die anschließend über die Aktion Datei laden/installieren auch wieder in die SEMPRA eingeladen werden können.

Interessant: Sie können über die Aktion **direkt spielen** eine auf dem USB-Stick vorhandene SONG-Bank auch direkt verwenden, ohne diese Bank in die Orgel einzuladen. Dieser Zugriff erfolgt also direkt auf die auf dem Stick hinterlegte Datei. Hilfreich ist diese Funktion z.B., um eine SONG-Bank auszuprobieren, bevor man sie bei Bedarf tatsächlich in die SEMPRA lädt.

SONG-Dateien speichern

- Wählen Sie im USB-Menü links den Datei-Typ **Songs** an und tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld gewählten Dateityp speichern.
- Es erscheint eine Auswahl-Box im Display. Hier können Sie bestimmen, ob Sie alle User-SONG-Bänke auf einmal oder nur eine bestimmte Bank speichern möchten. Außerdem können Sie den Datenträger wählen, wenn Sie mehrere Sticks an der SEMPRA verwenden.



- Wenn Sie alle Bänke speichern möchten, bestätigen Sie direkt mit **[Enter]**.
- Wenn Sie eine bestimmte Bank speichern möchten, können Sie im Feld „Bank“ mit dem **Datenrad** die zu speichernde Bank auswählen.

Alternativ können Sie auf das Feld tippen und erhalten dann eine Listenauswahl aller User-SONG-Bänke. Tippen Sie hier auf die zu speichernde Bank oder wählen Sie diese mit den **Cursor-Tasten** oder dem **Datenrad** aus und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Liste wird wieder ausgeblendet.



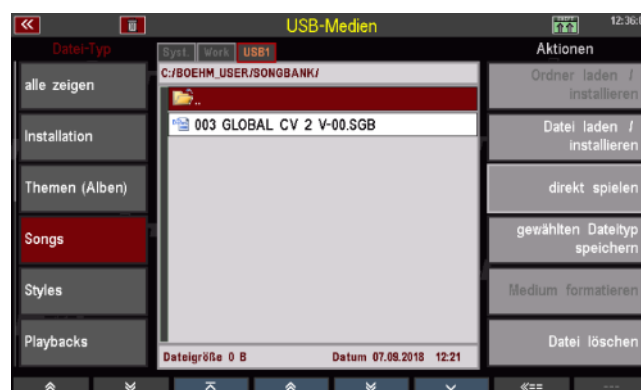
- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.



Im Konten-Ordner finden Sie nach dem erstmaligen Speichern einer SONG-Datei den Ordner „SONGBANK“.



Wenn Sie diesen Ordner öffnen, finden Sie darin die einzelnen SONG-Bankdateien. In unserem Beispiel wurde die User-Bank **003 GLOBAL CV 2 V-00.SGB** gespeichert.

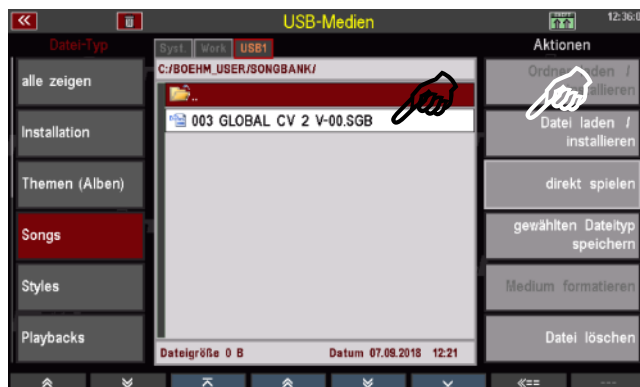


Anmerkung: SONG-Dateien werden mit dem Extender „.SGB“ gespeichert.

SONG-Dateien laden

Genauso einfach, wie sie die Datei gespeichert haben, können Sie diese auch wieder in die SEMPRA - zum Beispiel in ein anderes Konto - einladen:

- Setzen Sie den Cursor auf die zu ladende Datei (sofern Sie neu auf den Stick zugreifen, müssen Sie natürlich zunächst den Konten Ordner, hier „BOEHM_USER“ und darin den Ordner „SONGBANK“ öffnen).
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden / installieren**.



- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).

Die Datei wird nun geladen und kann verwendet werden.

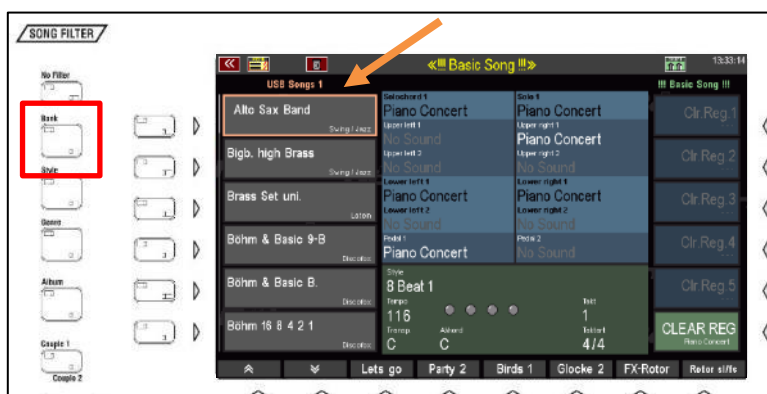
SONG-Dateien direkt spielen

Wie bereits erwähnt, können Sie eine SONG-Datei auch direkt verwenden, ohne die Daten in die SEMPRA einzuladen:

- Setzen Sie den Cursor auf die gewünschte SONG- Datei.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **direkt spielen**.



Das Display kehrt jetzt zum Grundbildschirm zurück, der **SONG-FILTER** links vom Display steht auf **Bank** (LED im Taster Filter-Taster leuchtet) und die SONGS der Bank **USB-SONGS 1** können jetzt über die SONG-Liste im Display aufgerufen und gespielt werden.



Die USB-Bank ist über den Filter-Taster Bank (nochmals drücken, um zur Bank-Auswahl zu gelangen) auch anwählbar.

Anmerkung: Der USB-Stick muss in diesem Fall natürlich eingesteckt bleiben, damit die SEMPRA auch auf die SONGS der USB-SONG-Bank zugreifen kann.



Styles

Wählen Sie den Datei-Typ **Styles**, wenn Sie selbst erstellte User-Styles auf USB-Stick zu speichern bzw. von dort wieder einladen möchten.

Ähnlich wie bei den SONGS können Sie einzelne Style-User-Bänke oder auch alle Bänke auf einmal speichern.

Beim Speichern von Style-Bänken wird je Bank ein eigener Unterordner angelegt, der die Styles der jeweiligen Bank als einzelne Dateien enthält. Somit können Sie später sowohl einen kompletten Ordner (und damit eine ganze Style-Bank auf einmal) oder auch nur einzelne Styles aus den Bank-Ordern einladen.

Auch die Aktion **direkt spielen** steht für die User-Styles zur Verfügung. Diese lädt einen Style nur temporär, um ihn direkt zu verwenden. Der Style wird aber hierbei nicht fest in den internen Speicher übernommen.

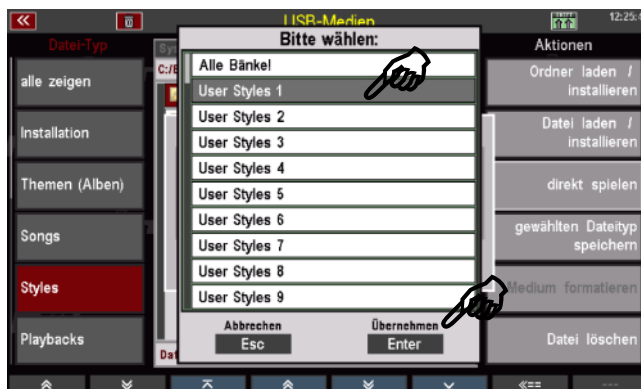
Styles speichern

- Wählen Sie links im USB-Menü den Datei-Typ **Styles** an und tippen Sie rechts auf die Aktion **gewählten Dateityp speichern**.
- Es erscheint eine Auswahl-Box im Display. Hier können Sie bestimmen, ob Sie alle User-Style-Bänke auf einmal oder nur eine bestimmte Bank speichern möchten. Außerdem können Sie den Datenträger wählen, wenn Sie mehrere Sticks an der SEMPRA verwenden.



- Wenn Sie alle Bänke speichern möchten, bestätigen Sie direkt mit **[Enter]**.
- Wenn Sie eine bestimmte Bank speichern möchten, können Sie im Feld „Bank“ mit dem **Datenrad** die zu speichernde Bank auswählen.

Alternativ können Sie auf das Feld tippen und erhalten dann eine Listenauswahl aller User-Style-Bänke. Tippen Sie hier auf die zu speichernde Bank oder wählen Sie diese mit den **Cursor-Tasten** oder dem **Datenrad** aus und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Liste wird wieder ausgeblendet.



- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.



Im Konten-Ordner finden Sie nach dem erstmaligen Speichern einer Style-Datei den Ordner „STYLE“.



Wenn Sie diesen Ordner öffnen, finden Sie darin die Unterordner für die einzelnen gespeicherten Style-Bänke.



Wenn Sie einen dieser Unterordner öffnen, finden Sie darin die in der entsprechenden Bank enthaltenen Einzelstyles:

Anmerkung: Styles werden mit dem Extender „.STL“ gespeichert.



Style-Dateien laden

Beim Einladen von Style-Dateien haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

Komplette Style-Bank einladen

- Setzen Sie den Cursor auf den Bank-Ordner, den Sie laden möchten. Achtung! Den Ordner nicht öffnen, sondern nur mit dem Cursor markieren! (sofern Sie neu auf den Stick zugreifen, müssen Sie natürlich zunächst den Konten Ordner, hier „BOEHM_USER“ und darin den Ordner „STYLE“ öffnen).



- Tippen Sie rechts auf das Aktions-Feld **Ordner laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).

Der Ordner wird nun geladen, Sie sehen, wie die einzelnen Styles verarbeitet werden. Anschließend können die eingeladenen Styles verwendet werden.

Einzelnen Style laden

- Öffnen Sie den Bank-Ordner, aus dem Sie einen Style einladen möchten und markieren Sie den zu ladenden Style mit dem Cursor.
- Tippen Sie rechts auf das Aktions-Feld **Datei laden / installieren**.



- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).
- Es erscheint eine Box, in der Sie
 - den Namen für den Style ändern können
 - und die Sortierungseinstellungen vornehmen müssen:
 - Style-Kategorie und -Gruppe
 - Style-Bank
 - Style-Nr. innerhalb der Bank
 Entsprechend Ihren Eingaben hier wird der Style intern auf einen User-Styleplatz der SEMPRA gespeichert und kann dort wiedergefunden werden.



Sie können die entsprechenden Parameter durch Anwahl des entsprechenden Feldes und Drehen mit dem Datenrad auswählen, oder alternativ auf das jeweilige Feld tippen, um eine Listenauswahl zu öffnen und Ihre Auswahl aus der Liste zu treffen.

- Wenn Sie alle Kriterien zugeordnet haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.
- Der Style wird entsprechend Ihrer Zuordnung intern gespeichert und kann dann verwendet werden.



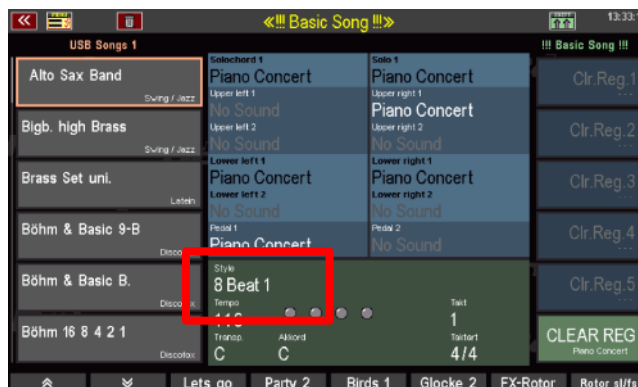
Style direkt spielen

Sie können einen Style auch direkt zum Spielen verwenden, ohne ihn fest in die SEMPRA einzuladen. Der Style wird dazu nur temporär geladen und kann verwendet werden, bis ein anderer Style manuell oder durch einen SONG-/Preset-Aufruf aktiviert wird.

- Öffnen Sie den Bank-Ordner, aus dem Sie einen Style direkt verwenden möchten und markieren Sie den Style mit dem Cursor.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **direkt spielen**.



- Das Display kehrt zum Grundbildschirm zurück. Der gewählte Style ist aktiviert und kann jetzt verwendet werden, solange Sie keinen weiteren Style manuell oder über einen SONG-/Preset-Wechsel aufrufen.



Falls Sie den temporär geladenen Style endgültig intern speichern möchten, kehren Sie zum USB-Menü zurück und laden Sie ihn wie oben beschrieben auf einen internen User-Platz.

Playbacks

Unter Playbacks verstehen wir in der SEMPRA-Terminologie bekanntlich intern gespeicherte MIDI-Files. Durch die interne Speicherung und ggf. weitere Bearbeitung (Setzen von Pattern-Markern usw.) werden MIDI-Files in ein eigenes, SEMPRA-internes Format konvertiert.

Playbacks werden wie die Styles in bis zu 32 User-Bänken und den gleichen Kategorien und Untergruppen wie die Styles verwaltet.

Und ebenso wie die Styles können Sie Ihre User-Playbacks entweder bankweise oder auch alle Bänke in einem Schritt auf einen USB-Stick speichern. Die Bedienschritte sind identisch mit denen, die wir oben bei den Styles beschrieben haben. Nur arbeiten wir hier eben mit dem Datei-Typ **Playbacks**.

Beim Speichern von Playback-Bänken wird je Bank ein eigener Unterordner angelegt, der die Playbacks der jeweiligen Bank als einzelne Dateien enthält. Somit können Sie später sowohl einen kompletten Ordner (und damit eine ganze Playback-Bank auf einmal) oder auch nur einzelne Playbacks aus den Bank-Ordnern einladen.

Auch die Aktion **direkt spielen** steht für die Playbacks zur Verfügung. Diese lädt ein Playback nur temporär, um es direkt zu verwenden. Das Playback wird aber hierbei nicht fest in den internen Speicher übernommen.

Playbacks speichern

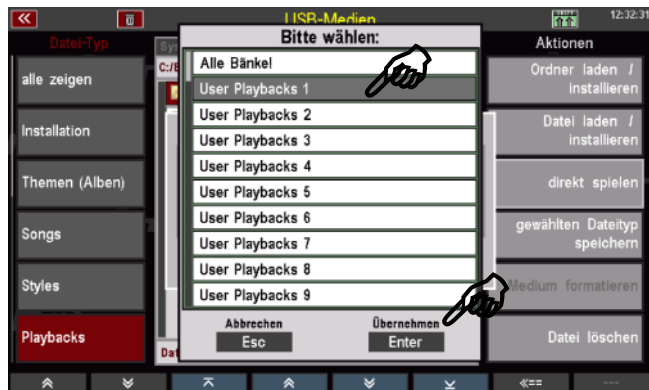
- Wählen Sie links im USB-Menü den Datei-Typ **Playbacks** an und tippen Sie rechts auf die Aktion gewählten Dateityp speichern.
- Es erscheint eine Auswahl-Box im Display. Hier können Sie bestimmen, ob Sie alle User-Playback-Bänke auf einmal oder nur eine bestimmte Bank speichern möchten.



Außerdem können Sie den Datenträger wählen, wenn Sie mehrere Sticks an der SEMPRA verwenden.

- Wenn Sie alle Bänke speichern möchten, bestätigen Sie direkt mit **[Enter]**.
- Wenn Sie eine bestimmte Bank speichern möchten, können Sie im Feld „Bank“ mit dem **Datenrad** die zu speichernde Bank auswählen.

Alternativ können Sie auf das Feld tippen und erhalten dann eine Listenauswahl aller User-Playback-Bänke. Tippen Sie hier auf die zu speichernde Bank oder wählen Sie diese mit den **Cursor-Tasten** oder dem **Datenrad** aus und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Liste wird wieder ausgeblendet.



- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.



Im Konten-Ordner finden Sie nach dem erstmaligen Speichern einer Playback-Datei den Ordner „PLAYBACK“.



Wenn Sie diesen Ordner öffnen, finden Sie darin den/die Unterordner für die einzelnen gespeicherten Playback-Bänke.



Wenn Sie einen dieser Unterordner öffnen, finden Sie darin die in der entsprechenden Bank enthaltenen Einzel-Playbacks:

Anmerkung: Playbacks werden mit dem Extender „.PBK“ gespeichert.



Playback-Dateien laden

Beim Einladen von Playback-Dateien haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

Komplette Playback-Bank einladen

- Setzen Sie den Cursor auf den Bank-Ordner, den Sie laden möchten. Achtung! Den Ordner nicht öffnen, sondern nur mit dem Cursor markieren! (sofern Sie neu auf den Stick zugreifen, müssen Sie natürlich zunächst den Konten Ordner, hier „BOEHM_USER“ und darin den Ordner „PLAYBACK“ öffnen).



- Tippen Sie rechts auf das Aktions-Feld **Ordner laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).

Der Ordner wird nun geladen, Sie sehen, wie die einzelnen Playbacks verarbeitet werden. Anschließend können die eingeladenen Playbacks verwendet werden.

Einzelnes Playback laden

- Öffnen Sie den Bank-Ordner, aus dem Sie ein Playback einladen möchten und markieren Sie das zu ladenden Playback mit dem Cursor.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).



- Es erscheint eine Box, in der Sie
 - den Namen für das Playback ändern können
 - und die Sortierungseinstellungen vornehmen müssen:
 - Playback-Kategorie und -Gruppe
 - Playback-Bank
 - Playback-Nr. innerhalb der Bank
 Entsprechend Ihren Eingaben hier wird das Playback intern auf einen User-Platz gespeichert und kann dort wiedergefunden werden.



Sie können die entsprechenden Parameter durch Anwahl des entsprechenden Feldes und Drehen mit dem Datenrad auswählen, oder alternativ auf das jeweilige Feld tippen, um eine Listenauswahl zu öffnen und Ihre Auswahl aus der Liste zu treffen.

- Wenn Sie alle Kriterien zugeordnet haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.
- Das Playback wird entsprechend Ihrer Zuordnung intern gespeichert und kann dann verwendet werden.



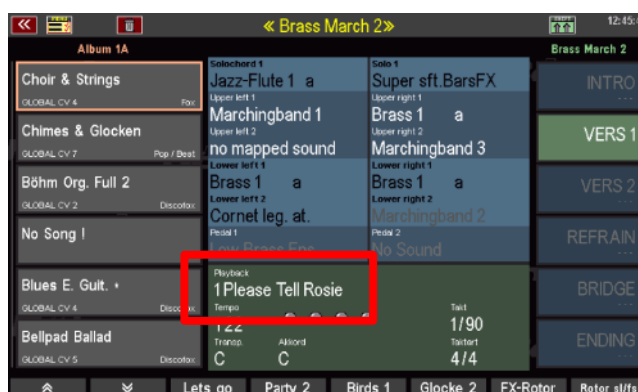
Playback direkt spielen

Sie können ein Playback auch direkt zum Spielen verwenden, ohne es fest in die SEMPRA einzuladen. Das Playback wird dazu nur temporär geladen und kann verwendet werden, bis ein anderes Playback bzw. ein anderer Style manuell oder durch einen SONG-/Preset-Aufruf aktiviert wird.

- Öffnen Sie den Bank-Ordner, aus dem Sie ein Playback direkt spielen möchten und markieren Sie das Playback mit dem Cursor.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **direkt spielen**.



- Das Display kehrt zum Grundbildschirm zurück. Das gewählte Playback ist aktiviert und kann jetzt verwendet werden, solange Sie kein anderes Playback oder einen Style manuell oder über einen SONG-/Preset-Wechsel aufrufen.



Falls Sie das temporär geladene Playback endgültig intern speichern möchten, kehren Sie zum USB-Menü zurück und laden Sie es wie oben beschrieben auf einen internen User-Platz.

Soundpresets

Sie können Ihre selbst erstellten Soundpresets auf USB-Stick speichern bzw. von dort wieder einladen.

Soundpresets speichern

Sie können einzelne Soundpreset-Bänke sichern, oder alle Bänke in einem Schritt speichern.

- Wählen Sie links im USB-Menü den Datei-Typ **Styles** an und tippen Sie rechts auf die Aktion **gewählten Dateityp speichern**.
- Es erscheint eine Auswahl-Box im Display. Hier können Sie bestimmen, ob Sie alle Soundpreset-Bänke auf einmal oder nur eine bestimmte Bank speichern möchten. Außerdem können Sie den Datenträger wählen, wenn Sie mehrere Sticks an der SEMPRA verwenden.



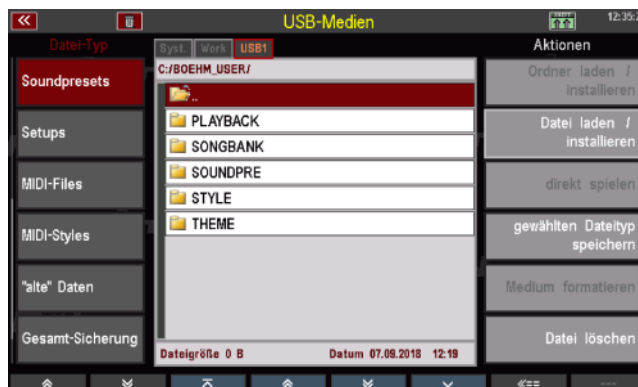
- Wenn Sie alle Bänke speichern möchten, bestätigen Sie direkt mit **[Enter]**.

- Wenn Sie eine bestimmte Bank speichern möchten, können Sie im Feld „Bank“ mit dem **Datenrad** die zu speichernde Bank auswählen.

Alternativ können Sie auf das Feld tippen und erhalten dann eine Listenauswahl aller User-Style-Bänke. Tippen Sie hier auf die zu speichernde Bank oder wählen Sie diese mit den **Cursor-Tasten** oder dem **Datenrad** aus und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Liste wird wieder ausgeblendet.

- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.

Im Konten-Ordner finden Sie nach dem erstmaligen Speichern einer Soundpreset-Datei den Ordner „SOUNDPRESET“.



Wenn Sie diesen Ordner öffnen, finden Sie darin die einzelnen gespeicherten Soundpreset-Bänke.

Anmerkung: Soundpreset-Dateien werden mit dem Extender „.SDB“ gespeichert.



Soundpresets einladen

Genauso einfach, wie sie die Datei gespeichert haben, können Sie diese auch wieder in die SEMPRA - zum Beispiel in ein anderes Konto - einladen:

- Setzen Sie den Cursor auf die zu ladende Datei (sofern Sie neu auf den Stick zugreifen, müssen Sie natürlich zunächst den Konten Ordner, hier „BOEHM_USER“ und darin den Ordner „SOUNDPRESET“ öffnen).
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).



Die Datei wird nun geladen und kann verwendet werden.

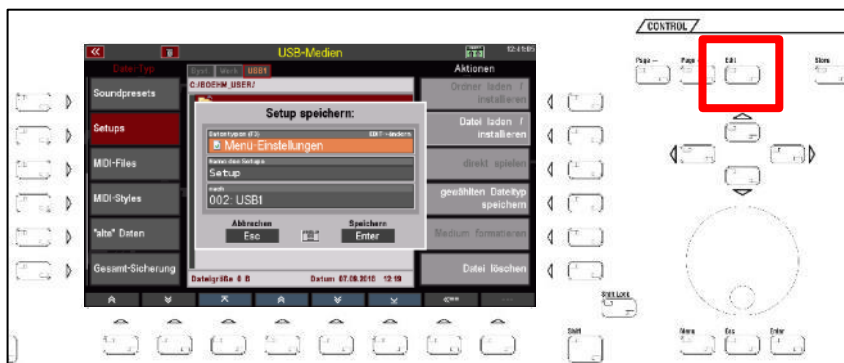
Setups

Zum Laden/Speichern Ihrer selbst erstellten Setups. Im Setup werden verschiedene Einstellungen Ihrer SEMPRA automatisch intern gespeichert, wenn sie diese Einstellungen vornehmen.

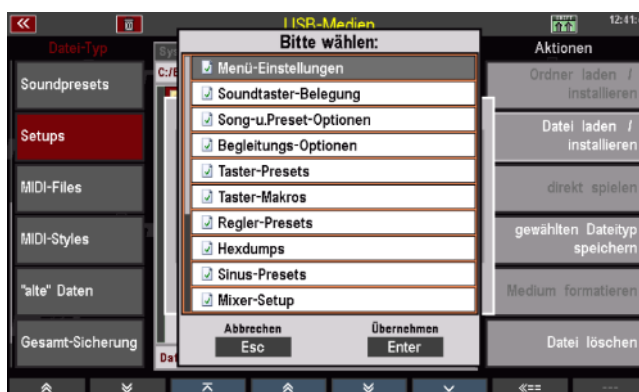
Hier im USB-Menü können Sie Setups als Datei auf einem USB-Stick sichern bzw. von dort wieder einladen. Beim Speichern können Sie dabei detailliert festlegen, welche der im Setup enthaltenen Einstellungen in der auf dem Stick zu speichernden Datei enthalten sein sollen. So können Sie beispielsweise Setup-Dateien speichern, die ausschließlich Ihre Taster- und/oder Reglerbelegungen oder auch nur die Sinus- oder Mixerpresets enthalten. Näheres zu den Setups finden Sie im entsprechenden Kapitel dieser Anleitung.

Setups speichern

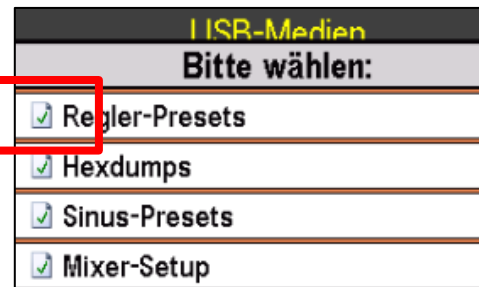
- Wählen Sie links im USB-Menü den Dateityp Setups an und tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld gewählten Dateityp speichern. Es erscheint eine Auswahlbox im Display:
- Gleichzeitig beginnt die LED in dem Taster **[Edit]** zu blinken:



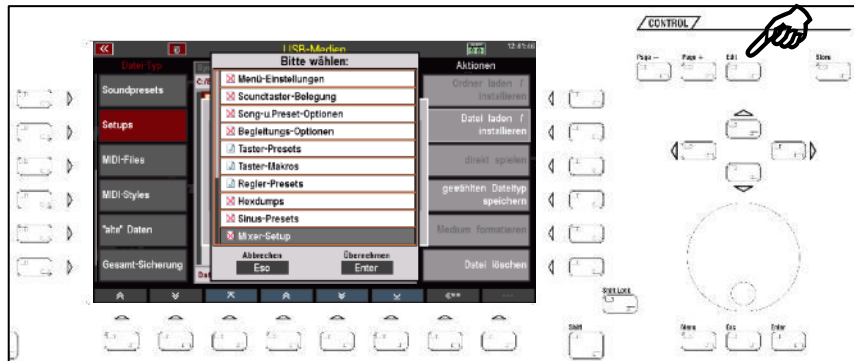
- Um auszuwählen, welche Einstellungen in der zu speichernden Setup-Datei enthalten sein sollen, tippen Sie jetzt auf das Feld Datentypen in der Auswahlbox. Die möglichen Datentypen werden jetzt als Liste dargestellt:
- Wenn Sie mit dem Datenrad oder den Cursortasten auf/ab durch die Liste scrollen, erreichen Sie weitere Datentypen:



- Sie sehen, dass aktuell alle Datentypen mit einem grünen Haken gekennzeichnet sind. So gekennzeichnete Datentypen sind in der zu speichernden Setup-Datei enthalten.



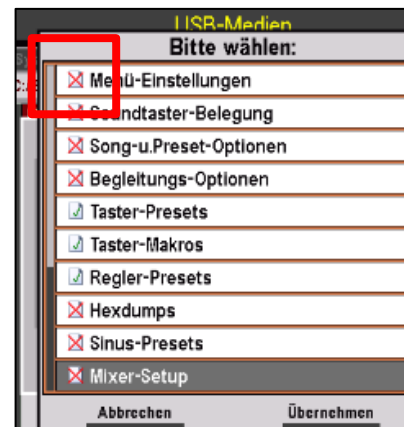
- Um Datentypen nicht mit in die zu speichernde Setup-Datei zu übernehmen, können Sie diese durch Auswahl mit dem Cursor und Drücken des Tasters **[Edit]** einzeln abwählen.



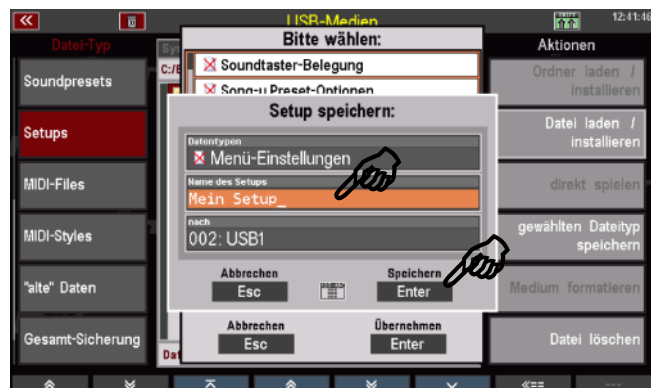
Abgewählte Datentypen werden mit einem roten Kreuz gekennzeichnet.

Diese Datentypen werden nicht mit in die zu speichernde Setup-Datei übernommen.

Wenn Sie also z.B. eine Setup-Datei speichern möchten, die ausschließlich ihre eigenen Taster- und Reglerbelegungen enthält, kennzeichnen Sie die Liste so, wie im Bild rechts dargestellt: Nur die Datentypen Taster-Presets, Taster-Makros und Regler-Presets sind mit einem grünen Haken gekennzeichnet, alle übrigen Datentypen sind mit einem roten Kreuz gekennzeichnet. Eine so gespeicherte Setup-Datei würde nur Ihre eigenen Taster- und Reglerpresets, sowie selbst erstellte Taster-Makros enthalten.

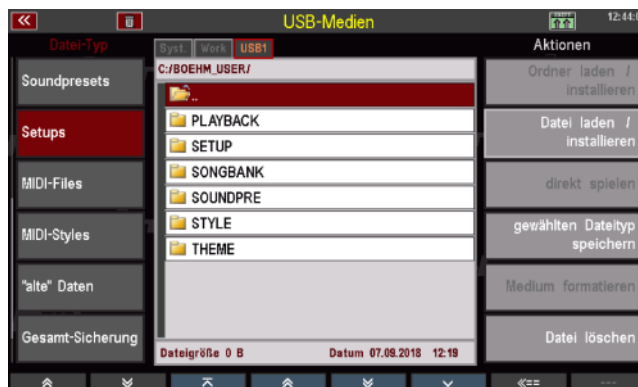


- Um mit der Speicherung der Setup-Datei jetzt fortzufahren, nehmen Sie die Kennzeichnung der Datentypen wie beschrieben vor und bestätigen Sie anschließend Ihre Auswahl mit **[Enter]**. Die Liste der Datentypen wird ausgeblendet.



- Im Feld **Name des Setups** können Sie jetzt einen Namen für die zu speichernde Datei vergeben und im Feld **nach** ggf. den Stick wählen, auf den die Datei gespeichert werden soll. Bestätigen Sie dann mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.

Im Konten-Ordner finden Sie nach dem erstmaligen Speichern einer Soundpreset-Datei den Ordner „SETUP“.



Wenn Sie diesen Ordner öffnen, finden Sie darin die gespeicherte Setup-Datei.

Anmerkung: Setup-Dateien werden mit dem Extender „.SUP“ gespeichert.



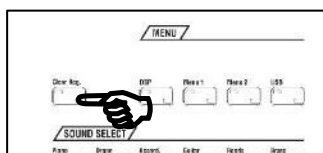
Setups einladen

Genauso einfach, wie sie die Datei gespeichert haben, können Sie diese auch wieder in die SEMPRA - zum Beispiel in ein anderes Konto - einladen:

- Setzen Sie den Cursor auf die zu ladende Datei (sofern Sie neu auf den Stick zugreifen, müssen Sie natürlich zunächst den Konten Ordner, hier „BOEHM_USER“ und darin den Ordner „SETUP“ öffnen).
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).



Die Datei wird nun geladen und kann verwendet werden. Damit alle Einstellungen übernommen werden, kehren Sie einmal zum Grundbildschirm zurück und drücken Sie den Taster **[Cancel Reg.]** (Aufruf des Basic Songs mit dem Preset **CLEAR REG.**)



MIDI-Files

Wählen Sie den Datei-Typ **MIDI-Files** zum Einladen bzw. direkten Abspielen von MIDI-File-Dateien.

Beim Einladen werden MIDI-Files intern als Playbacks gespeichert und können z.B. weiter bearbeitet oder in die SONGS/Presets integriert werden (siehe Kapitel **Interactive Playbacks/MIDI-Files** ab Seite 189).

Über die Funktion direkt spielen können Sie MIDI-Files aber auch direkt vom USB-Stick starten. Sie werden dann für die direkte Verwendung nur temporär gespeichert, bis ein neues File oder ein Style manuell oder durch einen Preset- oder SONG-Wechsel angewählt wird.

MIDI-File als Playback in die SEMPRA speichern

- Stecken Sie einen USB-Stick mit MIDI-File Dateien in die USB-Buchse der SEMPRA und rufen Sie das USB-Menü mit dem Taster **[USB]** auf.
- Wählen Sie links im Display den Datei-Typ **MIDI-Files** an. Die Dateiliste in der Mitte zeigt die auf dem USB-Stick vorhandenen MIDI-File-Dateien (Extener „.MID“) an.
- Setzen Sie den Cursor auf die Datei, die Sie in die SEMPRA einladen und als Playback speichern möchten.
- Tippen Sie rechts auf die Aktion **Datei laden/ installieren**.



- Es erscheint eine Box, in der Sie
 - den Namen für das zu speichernde Playback ändern können
 - und die Sortierungseinstellungen vornehmen müssen:
 - Playback-Kategorie und -Gruppe
 - Playback-User-Bank
 - Playback-Nr. innerhalb der Bank



- Entsprechend Ihren Eingaben hier wird das Playback intern auf einen User-Platz gespeichert und kann dort wiedergefunden werden.

Sie können die Parameter durch Anwahl des entsprechenden Feldes und Drehen mit dem Datenrad auswählen, oder alternativ auf das jeweilige Feld tippen, um eine Listenauswahl zu öffnen und Ihre Auswahl aus der Liste zu treffen. Bestätigen Sie die Auswahl mit **[Enter]**, um die jeweilige Listenansicht zu schließen.



- Wenn Sie alle Kriterien zugeordnet haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.

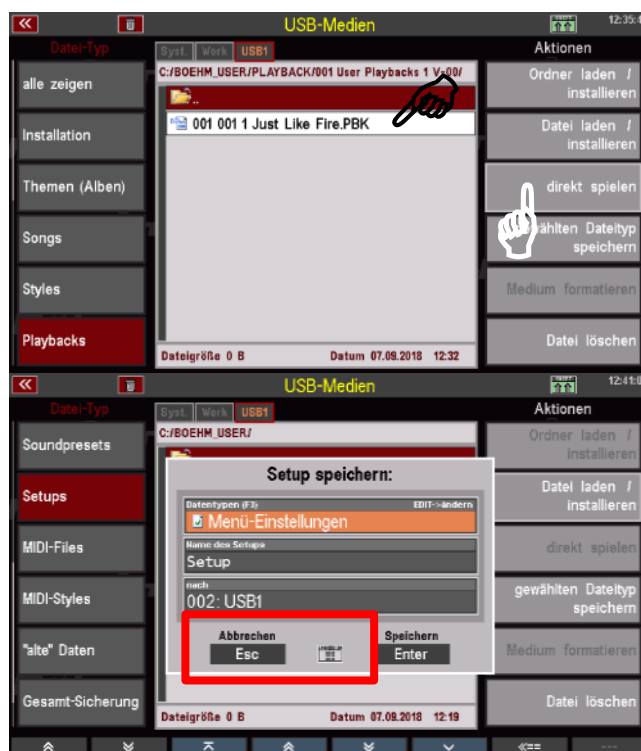


Das Playback wird entsprechend Ihrer Zuordnung intern gespeichert und kann dann verwendet bzw. im Playback Editor weiter bearbeitet und optimiert werden.

MIDI-File direkt vom USB-Stick spielen

Sie können MIDI-Files auch direkt zum Spielen verwenden, ohne sie fest in die SEMPRA einzuladen. Das MIDI-File wird dazu nur temporär geladen und kann verwendet werden, bis ein anderes MIDI-File, Playback bzw. ein Style manuell oder durch einen SONG-/Preset-Aufruf aktiviert wird.

- Wählen Sie das MIDI-File, das Sie spielen möchten, mit dem Cursor an.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **direkt spielen**.
- Das Display kehrt zum Grundbildschirm zurück. Das gewählte Midi-File ist aktiviert und kann jetzt verwendet werden, solange Sie kein anderes MIDI-File, Playback oder einen Style manuell oder über einen SONG-/Preset-Wechsel aufrufen.



Falls Sie das temporär geladenen MIDI-File nun endgültig intern speichern möchten, kehren Sie zum USB-Menü zurück und laden Sie es wie oben beschrieben auf einen internen User-Platz.

Alternativ können Sie auch direkt den Style-Editor aufrufen, um das MIDI-File sofort zu bearbeiten und dann aus dem Editor heraus intern abspeichern (näheres siehe Kapitel **Style Editor** ab Seite 171).

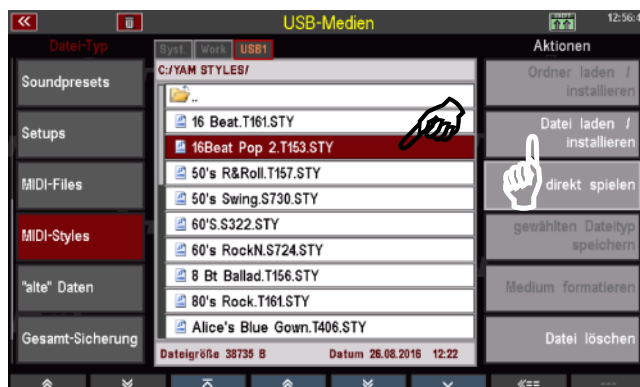
MIDI-Styles (Yamaha-Styles einladen)

Dieser Datei-Typ dient dazu, Styles in den Yamaha® Style-Formaten (.STY, .PSR....) direkt in die SEMPRA einzuladen. Diese Styles werden direkt beim Laden in das SEMPRA-Styleformat konvertiert und können dann wie die SEMPRA-eigenen Styles verwendet und bearbeitet werden.

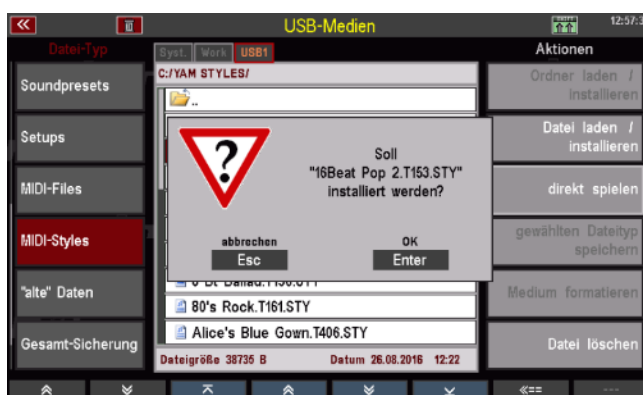
Sie können solche Yamaha-Styles entweder direkt vom USB-Stick in ihre interne User-Style-Bibliothek speichern oder aber solche Styles auch direkt vom Stick aus zum Spielen aufrufen (temporäre Speicherung). Nähere Details finden Sie im Kapitel **Begleitungen verwalten und bearbeiten**.

MIDI-Style in der SEMPRA speichern

- Markieren Sie den zu ladenden Style mit dem Cursor.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden / installieren**.



- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).



- Es erscheint eine Box, in der Sie
 - den Namen für den Style ändern können
 - und die Sortierungseinstellungen vornehmen müssen:
 - Style-Kategorie und -Gruppe
 - Style-Bank
 - Style-Nr. innerhalb der Bank
 Entsprechend Ihren Eingaben hier wird der Style intern auf einen User-Styleplatz gespeichert und kann dort wiedergefunden werden.



Sie können die entsprechenden Parameter durch Anwahl des entsprechenden Feldes und Drehen mit dem Datenrad auswählen, oder alternativ auf das jeweilige Feld tippen, um eine Listenauswahl zu öffnen und Ihre Auswahl aus der Liste zu treffen. Bestätigen Sie jeweils mit **[Enter]**.



- Wenn Sie alle Kriterien zugeordnet haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.
- Der Style wird entsprechend Ihrer Zuordnung intern gespeichert. Hier kann er an der entsprechenden Position wiedergefunden werden:

Sie können den Style direkt verwenden oder im Style-Editor weiterbearbeitet und optimieren.



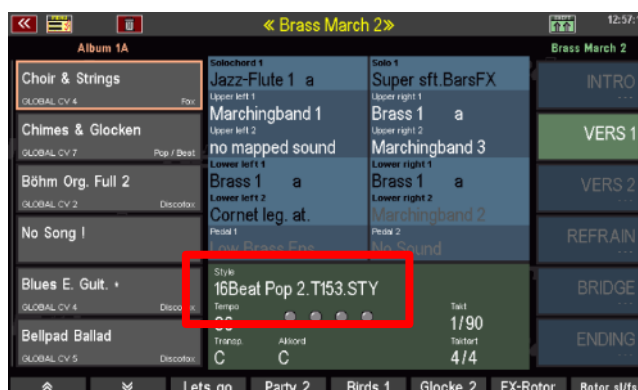
MIDI-Styles direkt spielen

Sie können einen MIDI-Style auch direkt zum Spielen verwenden, ohne ihn fest in die SEMPRA einzuladen. Der Style wird dazu nur temporär geladen und kann verwendet werden, bis ein anderer Style manuell oder durch einen SONG-/Preset-Aufruf aktiviert wird.

- Öffnen Sie den Bank-Ordner, aus dem Sie einen Style direkt verwenden möchten und markieren Sie den Style mit dem Cursor.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **direkt spielen**.



- Das Display kehrt zum Grundbildschirm zurück. Der gewählte Style ist aktiviert und kann jetzt verwendet werden, solange Sie keinen weiteren Style manuell oder über einen SONG-/Preset-Wechsel aufrufen.



Falls Sie den temporär geladenen Style endgültig intern speichern möchten, kehren Sie zum USB-Menü zurück und laden Sie ihn wie oben beschrieben auf einen internen User-Styleplatz.

Alternativ können Sie auch direkt den Style-Editor aufrufen, um den Style sofort zu bearbeiten und dann aus dem Editor heraus intern abzuspeichern (näheres siehe Kapitel **Begleitungen verwalten und**

bearbeiten).

AMADEUS Sounddaten

Sie können über diesen Dateityp AMADEUS-Sounds, die Sie selbst mit dem AMADEUS Sound-Editor erstellt haben, auf USB-Stick sichern, bzw. solche Sounddaten von dort aus auch wieder in das/die internen AMADEUS Soundmodule der Orgel einladen.

Merke: Im Gegensatz zu allen anderen Datentypen werden Sounddaten direkt in den AMADEUS Soundmodulen gespeichert und von/nach dort auf den bzw. vom USB Stick gespeichert/geladen. Diese Daten befinden sich also nicht im Speicher der Orgel selbst. Sounddaten sind daher auch nicht z.B. in Gesamt-Datensicherungen (Backups, siehe weiter unten in diesem Kapitel) enthalten!

Sind in Ihrer SEMPRA mehrere AMADEUS Module vorhanden, können Sie beim Speichern von Sounddaten bestimmen, aus welchem der vorhandenen AMADEUS-Soundmodule Ihrer Orgel Sie die Daten speichern möchten. Außerdem können sowohl alle User-Soundbänke auf einmal bzw. einzelne Bänke oder auch nur Abschnitte einer einzelnen Bank gespeichert werden.

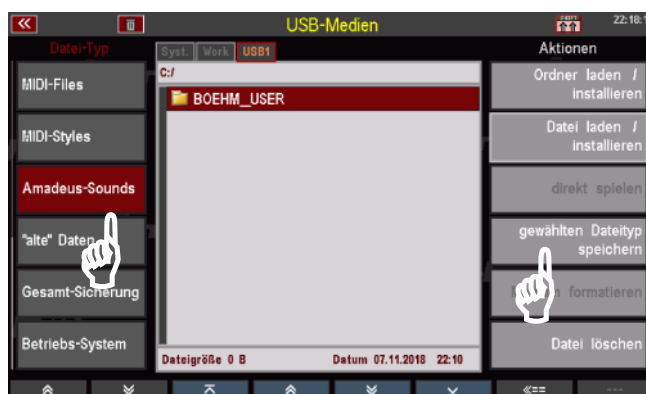
Beim Einladen von Sounddateien können Sie festlegen, in welches der vorhandenen AMADEUS Module die Daten geladen werden sollen.

ACHTUNG: Wenn das Instrument über mehrere AMADEUS-Module verfügt, Sie zusätzliche Sounddaten aber nur in eines dieser Module einladen, stehen diese Sounds ggf. nicht auf allen Manualparts zur Verfügung, da die Parts so organisiert sind, dass sie unterschiedliche Soundmodule anspielen, um die Polyfonie der Systeme optimal ausnutzen zu können.

Sounddaten auf USB speichern

Stecken Sie den USB-Stick, auf den Sie die Sounddaten speichern möchten, in eine der USB-Buchsen der Orgel.

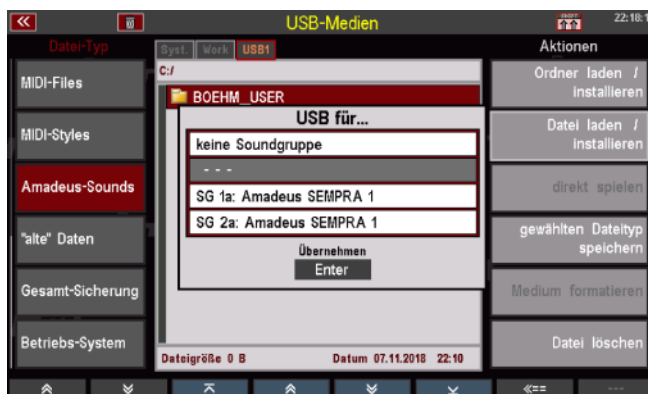
- Öffnen Sie das USB-Menü mit dem Taster [USB].
- Wählen Sie in der Spalte links den Dateityp **Amadeus-Sounds** aus.
- Tippen Sie rechts auf das Feld Gewählten Dateityp speichern.



- Sind mehrere AMADEUS Module vorhanden, fragt das Display zunächst, aus welchem Soundmodul die Daten gespeichert werden sollen.

Wählen Sie hier das Modul aus, in dem Sie den Cursor auf die entsprechende Zeile setzen und mit **[ENTER]** bestätigen.

Sie können hier auch „Keine Soundgruppe“ wählen, um die Funktion abzubrechen.



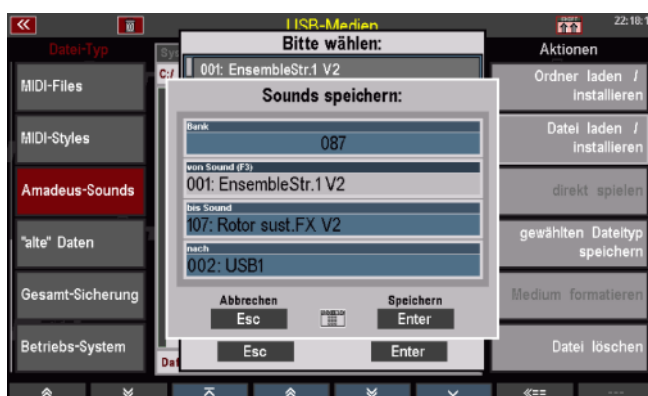
- Wenn Sie das Sound-System gewählt und bestätigt haben, folgt eine Box, in der Sie festlegen können, ob alle Soundbänke oder nur eine einzelne Bank gespeichert werden soll.

- Wählen Sie im Feld Bank „**alle Bänke**“ oder mit dem **Datenrad** die Bank an, die Sie speichern möchten. Wenn Sie eine bestimmte Bank auswählen, können Sie in den Feldern von Sound / bis Sound die erste bzw. die letzte zu speichernde Soundnummer innerhalb dieser Bank festlegen. So können Sie auch nur einen Teilbereich einer Bank bis hin zu Einzelsounds speichern.

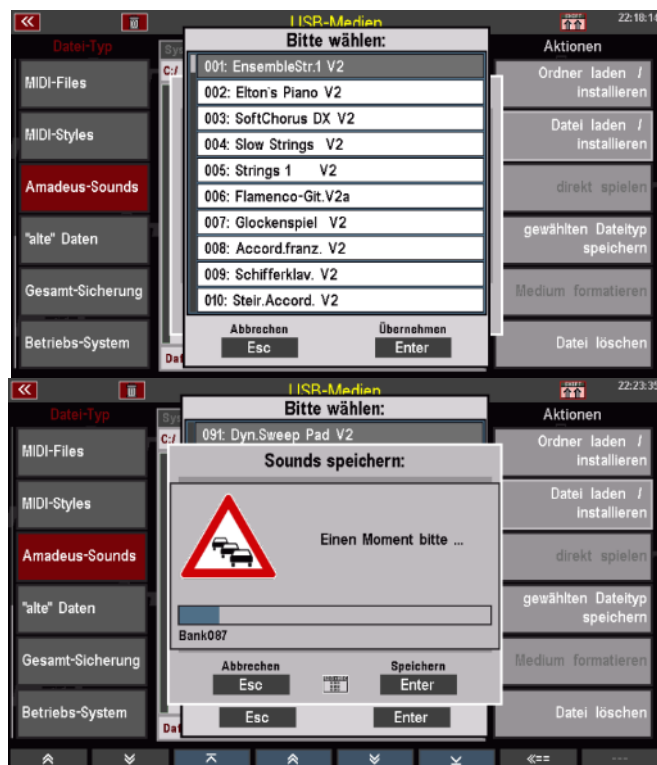


- Das Display schlägt zunächst die gesamte Bank (Soundnummern 1...127) vor.

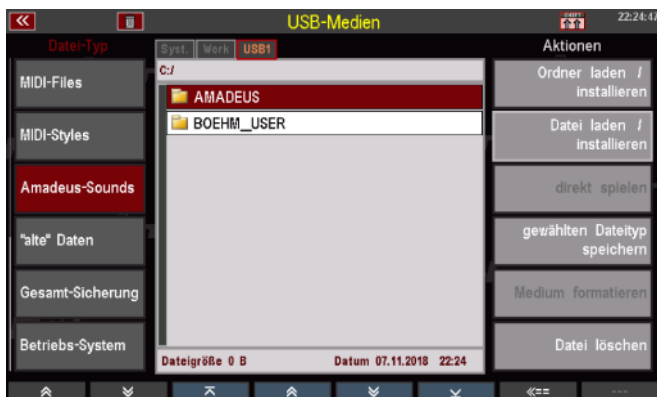
- Wollen Sie nur einen Teil der Bank speichern, geben Sie jetzt den ersten und den letzten zu speichernden Sound ein (Drehen am **Datenrad**).



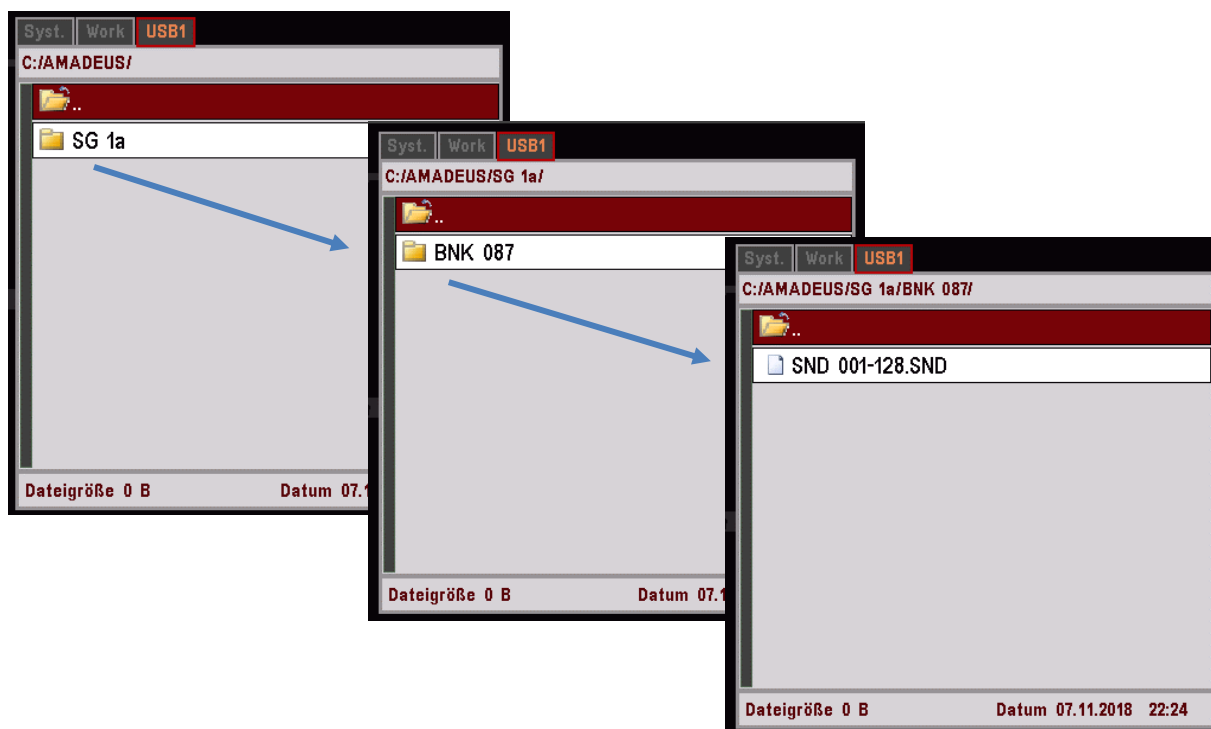
- Sie können auch auf die Felder tippen, um die Auswahl in der Listenanzeige treffen zu können.
- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**. Die Sounddatei wird jetzt auf dem Stick gespeichert.



Nach dem Speichern einer Sounddatei finden Sie auf dem USB-Stick einen Ordner „AMADEUS“. Dieser Ordner wird beim erstmaligen Speichern von Sounddaten auf einen Stick automatisch angelegt. Auch weitere Sounddateien, die Sie ggf. speichern, werden in diesem Ordner abgelegt.



In dem Ordner AMADEUS finden Sie einen – oder nach dem Speichern weiterer Dateien – ggf. auch mehrere Unterordner für jedes Soundmodul (Soundgruppe = „SGx“), aus dem Daten gespeichert wurden. Diese Ordner wiederum enthalten Unterordner für die Soundbänke, die gespeichert wurden, und diese Unterordner wiederum enthalten die eigentlichen Sounddateien. Durch diese Hierarchie wissen Sie immer, aus welchem Soundmodul welche Dateien gespeichert wurden.



Sounddaten von USB laden

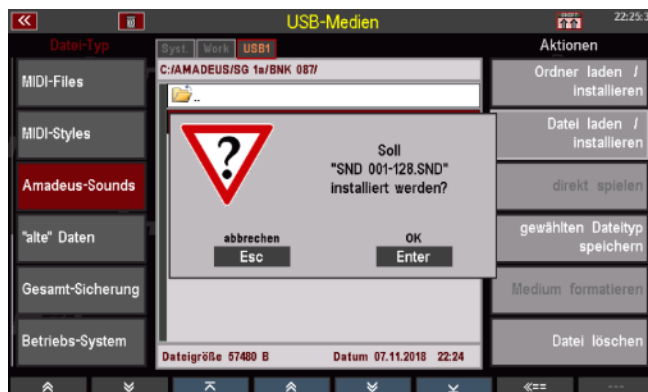
Falls Ihre Orgel mit mehreren AMADEUS Soundmodulen ausgestattet ist, können Sie beim Einladen von Sounddaten von USB entscheiden, ob diese nur in ein bestimmtes Modul oder gleich in alle vorhandenen Soundmodule geladen werden sollen.

Wir empfehlen Ihnen, in allen Soundmodulen auch die gleichen Sounddaten vorzuhalten, dass die entsprechenden Klänge auch überall (Manualparts, Begleitung, Playbacks/MIDI-Files...) zur Verfügung stehen.

- Stecken Sie den Stick mit den zu ladenden Sounddaten in eine der USB-Buchsen und öffnen Sie das USB-Menü über den Taster [USB].
- Öffnen Sie durch Antippen den Ordner AMADEUS und anschließend die enthaltenen Unterordner, um zu der zu ladenden Sounddatei zu gelangen (entsprechend der oben beschriebenen Ordnerhierarchie).



- Setzen Sie den Cursor auf die zu ladende Datei und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Datei wird nun geladen.
Mit **[Esc]** könnten Sie den Vorgang abbrechen.



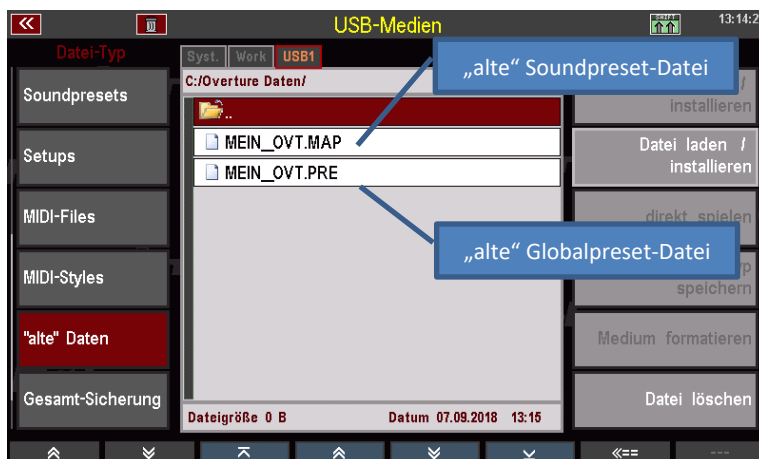
Achtung: Weitere Informationen zum Umgang mit Sounddaten finden Sie in der separaten Bedienanleitung zum SEMPRA Sound Editor.

„Alte“ Daten

Dieser Datei-Typ ist interessant für alle SEMPRA-Spieler, die zuvor ein BÖHM-Modell der vorherigen Generation gespielt haben. Über „alte“ Daten können Sie Global-Preset- und Soundpreset-Dateien der vorherigen Modelle in die SEMPRA einladen und hier weiterverwenden. Ihre „alten“ Globalpresets und Soundpresets gehen also nicht verloren!

Einladen werden können
Globalpresets und Soundpresets
der BÖHM-Modelle:

Keybits Amadeus
Silverbird Amadeus
Starlight Amadeus
Overture Amadeus
250/280 Amadeus
350/450, Excellence Amadeus
Sinfonia/Emporio Amadeus



„alte“ Global-Presets

Wenn Sie eine „alte“ Globalpreset-Datei einladen, erzeugt die SEMPRA aus jedem enthaltenen Global-Preset einen SONG mit einem ersten Preset. Falls in den alten Daten z.B. mehrere Presets für das gleiche Musikstück enthalten waren, finden Sie auf der SEMPRA nach dem Einladen der Datei mehrere SONGS für diesen Titel, die entsprechend den früheren Preset-Namen benannt sind.

Hier empfiehlt es sich natürlich, die Presets aus den einzelnen SONGS in einem einzigen SONG für diesen Titel zusammenzufassen und danach die überflüssig gewordenen zusätzlichen SONGS zu löschen.

ACHTUNG: Da das Bank-System bei den früheren Modellen von dem er SEMPRA abwich, besteht natürlich gerade beim Einladen umfangreicher Globalpreset-Dateien die Gefahr, dass bereits in der SEMPRA gespeicherte User-SONGS überschrieben werden, wenn die einzuladenden Presets in den SEMPRA SONG-Bänken Plätzen zugeordnet werden, die dort bereits mit eigenen Daten belegt sind!

Wir empfehlen daher, zunächst ein Test-Konto anzulegen (siehe Kapitel **Benutzer-Konten**), und die Globalpresets zunächst hier einzuladen. So können Sie sich zunächst einen Überblick verschaffen, welche internen SONG-Bänke/-Plätze von den geladenen Globalpresets belegt werden und diese ggf. auch gleich so umsortieren, dass sie sich nicht mit ihren USER-Songs in ihrem Haupt-Konto überschneiden.

Die so neu sortierten SONGS können Sie dann wie weiter oben beim Datei-Typ Songs beschrieben auf USB-Stick speichern und dann in ihr Haupt-Konto einladen, um sie hier dann mit ihren User-SONGS zusammenzuführen.

„alte“ Soundpresets

Wenn Sie Soundpresets aus den früheren Modellen in die SEMPRA einladen, belegen diese in der SEMPRA die gleichen Soundpreset-Bänke wie im früheren Modell.

Sofern es sich um Soundpresets für die interne Amadeus-Tonerzeugung handelt, werden diese Soundpresets auch sofort funktionieren und spielen (sofern auch die eigentlichen Sounddaten z.B. ihrer selbst erstellten Sounds auf dem/den Amadeus-System(en) Ihrer SEMPRA geladen sind).

Hier ist es aber ggf. sinnvoll, die Zuordnung zu den Sound-Kategorien und -Gruppen zu prüfen bzw. anzupassen, da die SEMPRA hier ja eine weitaus differenziertere Zuordnung ermöglicht.

Wenn Sie „alte“ Soundpresets in die SEMPRA laden, die zur Ansteuerung externer MIDI-Geräte dienen, müssen Sie ggf. das MIDI-Routing in den Soundpresets nach dem Einladen anpassen, da die SEMPRA über eine andere Schnittstellen- und Routing-Konfiguration verfügt als die früheren Modelle.

Alles Nähere zur Bearbeitung von Soundpresets finden Sie im **Kapitel Soundpresets** dieses Handbuches.

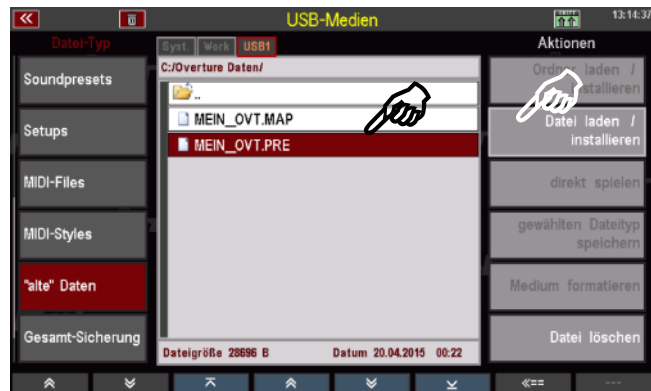
Alte Daten laden

Achtung: die USB-Sticks für die früheren Modelle waren speziell für die Verwendung im USB-Drive dieser Modelle formatiert. Die Daten waren hier in 100 virtuellen Verzeichnissen organisiert. Diese Sticks können von der SEMPRA nicht gelesen werden. Sie müssen also ihre alten Daten zunächst am PC auf einen standard-formatierten USB-Stick speichern, von dem die Daten dann in die SEMPRA geladen werden können.

Sofern die alten Daten noch auf Disketten vorliegen, müssen Sie ebenfalls zunächst auf einen USB-Stick übertragen werden, um sie von dort in die SEMPRA zu laden.

So laden Sie "alte" Globalpresets oder Soundpresets in Ihre SEMPRA:

- Stecken Sie den USB-Stick mit den alten Daten in Ihre SEMPRA ein und öffnen Sie mit dem Taster [USB] das USB-Menü.

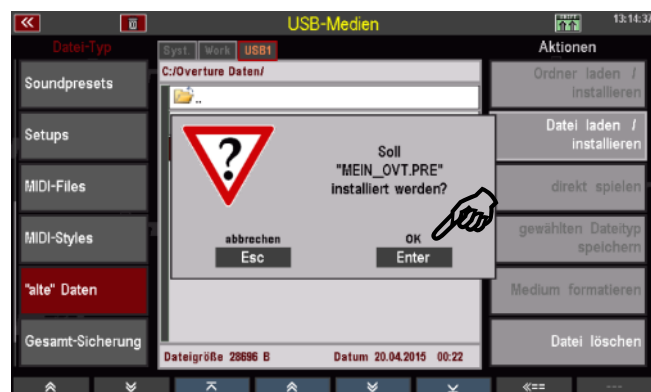


- Wählen Sie mit dem Cursor die zu ladende Datei an:

Soundpreset-Dateien erkennen Sie am Extender „.MAP“.

Globalpreset-Dateien erkennen Sie am Extender „.PRE“.

- Tippen Sie rechts auf die Aktion **Datei laden / Installieren**.
- Es folgt eine Sicherheitsabfrage. Bestätigen Sie diese mit [Enter].



Die Daten werden jetzt geladen und können anschließend verwendet bzw. weiter bearbeitet werden.

Beispiel für eine geladene Globalpreset-Datei:



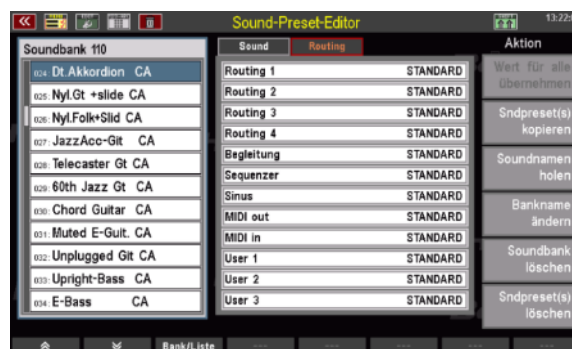
Pro früherem Globalpreset wurde ein SONG mit einem enthaltenen Preset (Pos. Vers 1) angelegt.



Bank-Auswahl über SONG-Filter Taster BANK (2x drücken):

Beispiel für eine geladene Soundpreset-Datei:

Die Einteilung in die Soundkategorien und -gruppen erfolgt automatisch, sollte aber aufgrund der differenzierteren Einteilung bei der SEMPRA ggf. kontrolliert und optimiert werden.



Alle Routing-Einstellungen werden auf die SEMPRA Standard-Werte gesetzt. Bei Soundpresets für externe MIDI-Geräte muss das Routing ggf. auf die verwendete MIDI-Anschluss-Konfiguration angepasst werden, damit die Soundpresets den entsprechenden Klangerzeuger „wiederfinden“.

Gesamt-Sicherung aller User-Daten (Backup)

Bis hierhin haben wir das Laden bzw. Speichern von einzelnen Datei-Typen auf/von USB-Stick kennengelernt. Aber Ihre SEMPRA bietet Ihnen noch eine weitere, sehr komfortable Möglichkeit, Ihre User-Daten zu sichern bzw. wieder einzuladen – die Gesamtsicherung oder kurz auch Backup genannt.

Das Backup ist die richtige Methode der Datensicherung,

- um einen bestimmten Stand der User-Daten (nämlich den, der zum Zeitpunkt des Speicherns des Backups vorhanden war) zu einem späteren Zeitpunkt wiederherstellen zu können,
- um den kompletten User-Datenbestand in einem Schritt z.B. in ein neu angelegtes Benutzer-Konto zu transferieren,
- um ihre User-Daten in nur einem Schritt auf eine andere SEMPRA zu transferieren.

Wie die Bezeichnung „Gesamt-Sicherung“ schon andeutet, enthält eine solche Datei alle User-Daten des aktuellen Benutzer-Kontos, aus dem heraus sie gespeichert wurde (bzw. aus dem BOEHM-Standardkonto, wenn Sie keine weiteren Benutzer-Konten auf ihrer SEMPRA angelegt haben). Darin enthalten sind also:

- Ihre eigenen SONGS/Presets
- Ihre Alben und ggf. Themen
- Ihre eigenen bzw. bearbeiteten User-Styles
- Ihre Playbacks (intern gespeicherte MIDI-Files)
- Ihre Soundpresets
- Ihr vollständiges SETUP mit allen darin enthaltenen Einstellungen wie Mixer-Presets, Taster- und Reglerpresets, etc...

Bitte beachten Sie: Wenn Sie eine Gesamt-Sicherung auf einen USB-Stick gespeichert haben und diese Datei in die SEMPRA bzw. ein Benutzer-Konto (zurück-)laden, werden die internen User-Daten für dieses Konto zunächst vollständig gelöscht und dann durch die neu geladenen Daten ersetzt.

Wenn Sie also z.B. ein Backup zu einem früheren Zeitpunkt gespeichert haben und dieses dann

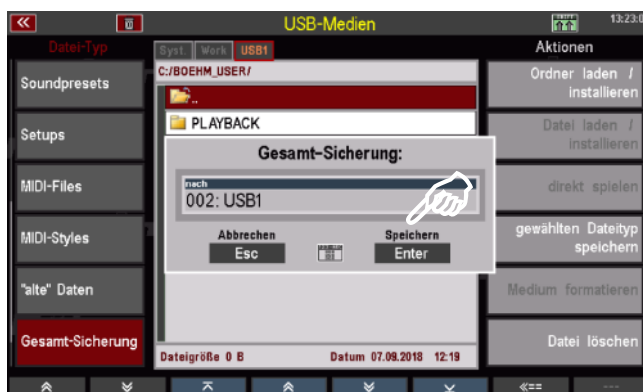
- zu einem späteren Zeitpunkt in das gleiche Konto
- oder in ein anderes Konto/Instrument mit einer anderen aktuellen User-Datenkonstellation

wieder einladen, so gehen die aktuell vorhandenen (und von der gespeicherten Datei höchstwahrscheinlich abweichenden) User-Daten in dem Konto verloren und werden durch die zu ladenden Daten ersetzt.

Sie sollten also ggf. die aktuellen User-Daten eines Kontos, in das Sie ein Backup laden möchten, zuvor ihrerseits sichern, wenn darin von der Backup-Datei abweichende Daten enthalten sind, auf die Sie später wieder zugreifen möchten!

Gesamt-Sicherung (Backup) speichern

- Stecken Sie den USB-Stick, auf dem Sie das Backup speichern möchten, in die SEMPRA und öffnen Sie das USB-Menü mit dem Taster **[USB]**.
- Wählen Sie links den Datei-Typ **Gesamt-Sicherung** und tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **gewählten Dateityp speichern**.
- Wählen Sie in der Auswahlbox ggf. den USB-Stick aus, falls Sie mehrere Sticks an der SEMPRA eingesteckt haben, und bestätigen Sie mit **[Enter]**.



Die Backup-Datei wird jetzt auf den Stick gespeichert. Dieser Vorgang kann je nach Umfang der User-Daten ein paar Minuten dauern, insb. wenn viele User-Styles und/oder -Playbacks enthalten sind.

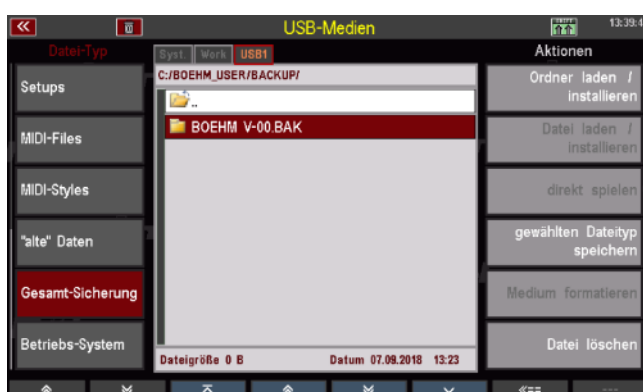
Während des Speichervorganges können Sie am Display verfolgen, welche Daten gerade geschrieben werden.

Nach dem erstmaligen Speichern eines Backups finden Sie in dem Konto-Ordner auf dem USB-Stick einen Unterordner BACKUP.



In dem Ordner enthalten ist ein Unterordner, hier BOEHM V-00.BAK, der die Backup-Daten enthält (bzw. mehrere Versionen dieses Ordners, wenn Sie die Speicherung mehrfach durchgeführt haben).

Achtung: Diesen Ordner können Sie nicht öffnen. Er kann nur als Ganzes geladen werden.



Einladen einer Gesamt-Sicherung

- Wählen Sie links den Datei-Typ **Gesamt-Sicherung** an und öffnen Sie den Ordner BACKUP, um zu der zu ladenden Backup-Datei (hier BOEHM V-00.BAK) zu gelangen.
- Tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Ordner laden/installieren**.



- Im Display erscheint eine Warnmeldung, die Sie nochmals darauf aufmerksam macht, dass durch das Einladen des Backups alle User-Daten des aktuellen Benutzerkontos, in das sie die Daten einladen gelöscht werden.

Sofern dort noch Daten zu sichern sind, sollten Sie hier nochmals mit **[Esc]** abbrechen und diese Daten zunächst sichern.



Wenn Sie sich sicher sind, bestätigen Sie den Hinweis mit **[Enter]**. Das Backup wird jetzt geladen. Sie können den Fortschritt des Ladevorganges am Display verfolgen. Zunächst werden die internen User-Daten gelöscht, danach werden die Daten aus der Backup-Datei eingeladen.

- Wenn das Einladen beendet ist, startet die SEMPRA neu.

Sofern keine weiteren Benutzer-Konten vorhanden sind, wird das Standard-Konto geladen und ist sofort mit den neuen User-Daten spielbereit.

Sind mehrere Konten vorhanden, müssen Sie wie beim Einschalten der Orgel das Benutzer-Konto, mit dem Sie fortfahren möchten, neu anwählen. Das Konto, in das Sie soeben das Backup geladen haben, spielt jetzt mit den neu geladenen User-Daten.

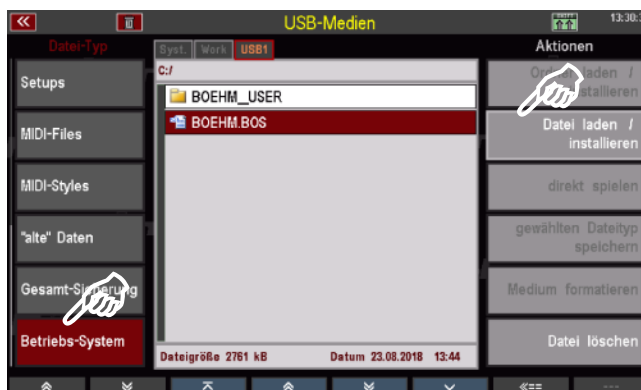


Betriebs-System über USB-Menü laden

Im Kapitel Update der SEMPRA Firmware (Betriebssystem) beschreiben wir, wie Sie neue Firmware-Versionen für Ihre SEMPRA installieren können. Neuere als die aktuell installierte Version werden vom Instrument automatisch erkannt, wenn ein Stick mit einem solchen Betriebssystem darauf in die Orgel eingesteckt wird.

Für bestimmte Anwendungen kann das Einladen z.B. älterer Firmware-Versionen als der aktuell installierten auch über das USB-Menü erfolgen. Hierfür gibt es in der linken Spalte der Datei-Typen das Feld **Betriebssystem**.

- Stecken Sie einen Stick, auf dem sich das zu ladende Betriebssystem befindet, in die SEMPRA und öffnen Sie mit dem Taster **[USB]** das USB-Menü.
- Scrollen Sie in der Liste der Datei-Typen auf der linken Displayseite bis ganz nach unten und tippen Sie auf das Feld Betriebssystem.
- Die Betriebssystem-Datei „**BOEHM.BOS**“ wird in der Dateiliste angezeigt. Setzen Sie den Cursor darauf und tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld **Datei laden/installieren**.



- Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **[Enter]**.



Das Betriebssystem wird geladen und wird nach dem nächsten Neustart der SEMPRA verwendet.

Benutzerkonten

Eine absolute Neuheit und bisher einmalig bei SEMPRA ist die Möglichkeit, auf dem Instrument mit sog. Benutzerkonten arbeiten zu können. Diese Möglichkeit ist z.B. dann praktisch, wenn mehrere Spieler die SEMPRA benutzen, aber auch, um selbst mit verschiedenen Konfigurationen der SEMPRA spielen zu können. So können Sie z.B. neben Ihrem Hauptkonto ein weiteres Konto zum Ausprobieren von Einstellungen auf der Orgel vorhalten. In diesem Konto können Sie dann alles ausprobieren und verstellen, ohne Gefahr zu laufen, dass Sie wichtige Daten aus Ihrem Hauptkonto ungewollt verändern.

Eine weitere besondere Möglichkeit besteht darin, ein Benutzerkonto auf einen USB-Stick zu exportieren. Mit diesem Konto, auf dem Stick „Artist“ genannt, können Sie dann an jede andere SEMPRA gehen und mit Ihren Daten spielen, einfach in dem Sie den USB-Stick mit dem Artist Konto dort einstecken. Das Konto wird dabei automatisch erkannt und die SEMPRA greift dann direkt auf den Stick zu und spielt von dort, mit Ihren Daten. Wenn Sie den Stick wieder abziehen, kehrt die Orgel zu den eigenen, auf dem Instrument vorhandenen Daten zurück.

Allgemeines zu den Benutzerkonten

Ein Benutzerkonto beinhaltet eine **Gesamtconfiguration** der SEMPRA, d.h. das Konto beinhaltet alle Spieldaten, sowohl die werkseitigen als auch Ihre eigenen User-Daten:

- Alle SONGs und Presets
- Alle Themen und die enthaltenen Alben
- Alle vorhandenen Begleitungen (Styles, Playbacks, Arpeggien und Sidelines)
- Karaoke-Textdateien
- Grundeinstellungen (die sog. SETUPS, beinhalten Menüeinstellungen, Mixer-Setups und -presets, Effekt-Presets, Taster- und Reglerpresets inkl. Taster-Makros, RealOrgan Presets, MIDI-Einstellungen, Hexdums, Routingeeinstellungen, den eingestellten SONG-Filtertyp, die Konfiguration der Spieltischbeleuchtung, usw...)
- Alle Soundpresets (nicht die Sounddaten selbst, diese befinden sich in den Soundmodulen!)

Alle diese Spieldaten sind also grundsätzlich **kontenspezifisch**. D.h. in jedem Konto, dass Sie verwenden, können ganz unterschiedliche Konfigurationen dieser Datentypen vorhanden sein. Daten, die Sie in allen Konten verwenden möchten, müssen auch in alle Konten geladen bzw. – bei Werksdaten – installiert werden.

Wenn Sie ein neues Konto anlegen, ist dieses zunächst „leer“, d.h. es enthält nur die Standard-Sounds, den „Basic SONG“ mit dem „Clear Reg.“-Preset (Start-Preset) und einen einzigen Style (8-Beat 1). Sie können dann von dem zu Ihrem Instrument gehörenden Werksdaten-Stick genau die Daten in dieses Konto installieren, die Sie auch wirklich darin verwenden möchten. Wenn es also vielleicht ein Konto nur für das Spielen von sakraler Musik sein soll, ist es vielleicht nicht notwendig, überhaupt alle SEMPRA Songs für Unterhaltungsmusik oder alle Styles in dieses Konto zu installieren.

Sie könne auch ein vorhandenes Konto duplizieren. Dabei wird eine 1:1 Kopie des Ausgangskontos erstellt, die dann selbstverständlich alle Werks- und Userdaten des Ausgangskontos enthält. Nutzen Sie diese Möglichkeit, um z.B. eine identische Kopie Ihres Hauptkontos zum Ausprobieren von Einstellungen zur Verfügung zu haben.

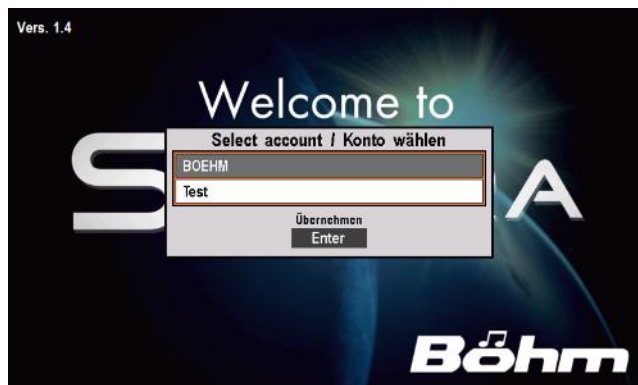
Die in der SEMPRA ggf. installierten Freischaltungen (Aktivierungen) gelten übergreifend für alle auf dem Instrument vorhandenen Konten.

Im Auslieferungszustand befindet sich nur ein Benutzerkonto auf der SEMPRA, das sog. Konto „BOEHM“ mit allen zum jeweiligen Instrument gehörenden Werksdaten. Dazu gehören sowohl die Standard-Daten, wie auch die ggf. zu dem Instrument erworbenen optionalen Software-Pakete.

Solange nur ein einzelnes Konto installiert ist, startet die SEMPRA nach dem Einschalten mit diesem Konto und wechselt nach dem Starten direkt zum Grundbildschirm.

Sind mindestens 2 oder auch mehr Benutzerkonten installiert, so erfolgt mit dem Systemstart zunächst eine Abfrage, mit welchem Benutzerkonto gestartet werden soll.

Nach Auswahl und Bestätigung mit [ENTER] wird das gewählte Konto gestartet und der Grundbildschirm erscheint.



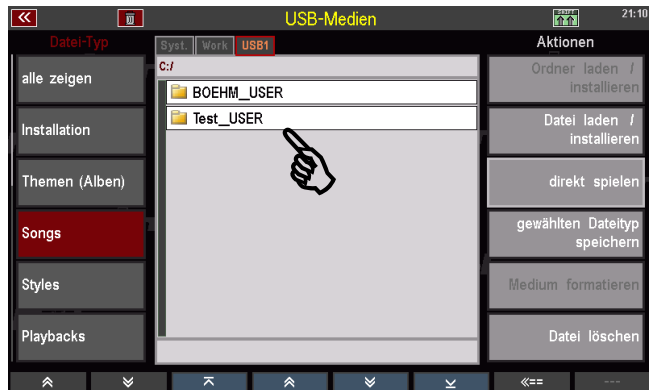
Sie können Konten durch eine bis zu 6-stellige Kennzahl (PIN) gegen unbefugten Zugriff sperren. Bei derart gesicherten Konten ist zunächst die korrekte Kennzahl einzugeben, bevor das Konto gestartet werden kann. **ACHTUNG!** Wenn Sie diese Funktion benutzen, merken bzw. notieren Sie sich die entsprechenden Kennzahlen, da Sie sonst ggf. keinen Zugriff mehr auf solche Konten und die darin enthaltenen Daten haben!



Alle eigenen Einstellungen, die Sie im Instrument speichern (also z.B. beim Erstellen von eigenen SONGS und Presets, beim Abspeichern von geänderten Styles, usw.), werden in das zum Zeitpunkt des Speicherns verwendete Konto gespeichert.

Alle Daten die Sie von USB einladen bzw. installieren (also auch Werksdaten vom entsprechenden USB-Stick) werden in das aktuell verwendete Konto geladen bzw. installiert.

User-Daten, die Sie von intern auf einen USB-Stick speichern, werden dort kontenspezifisch abgelegt. Die SEMPRA erstellt beim erstmaligen Speichern von Daten auf einen Stick einen Ordner mit dem Namen des Kontos, aus dem gespeichert wird und dem Zusatz „xyz_User“.



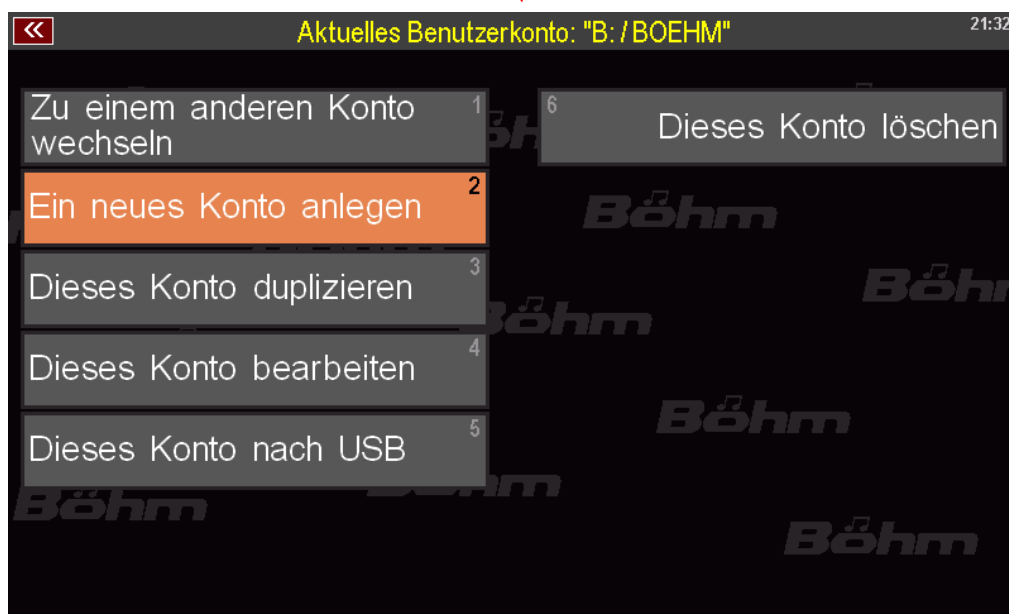
Wen Sie künftig aus einem vorhandenen Konto weitere Daten nach USB speichern, werden diese automatisch in den zugehörigen Konten-Ordner einsortiert. Innerhalb der Konten-Ordner werden dazu beim Speichern der entsprechenden Datentypen automatisch Unterordner für die verschiedenen Dateitypen angelegt. Näheres finden Sie im Kapitel **USB-Funktionen / Datensicherung** ab **Error! Bookmark not defined.** dieses Handbuchs.

Um User-Daten, also z.B. eigene SONGS/Presets von einem in ein anderes Konto zu übertragen, müssen Sie daher

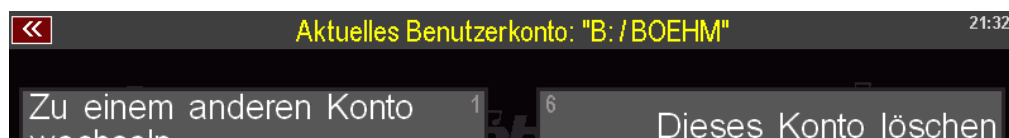
- zunächst das Ausgangs-Konto starten, aus dem Sie die Daten übertragen möchten
- dann aus diesem Konto die Daten (also z.B. SONGS usw.) auf USB speichern (die Speicherung erfolgt in dem entsprechenden Kontenordner des Ausgangskontos)
- dann über das MENU **Benutzerkonten – Zu einem anderen Konto wechseln** das Zielkonto starten, in das Sie die Daten laden möchten
- und nun die gewünschten Daten aus dem Ordner des **Ausgangskontos** in das nun aktive Zielkonto einladen.

BMC Menü „Benutzerkonten“

Alle notwendigen Funktionen rund um die Benutzerkonten finden Sie nach Betätigen des Tasters **[MENU]** in dem entsprechenden BMC-Menü „**Benutzerkonten (6)**“:



In der Kopfzeile dieses Menüs wird Ihnen in Gelb das aktuell verwendete Benutzerkonto angezeigt, also z.B. „B / BOEHM“ (B steht dabei als Kennbuchstabe für das interne Flash-Laufwerk, auf dem die Konten gespeichert sind):



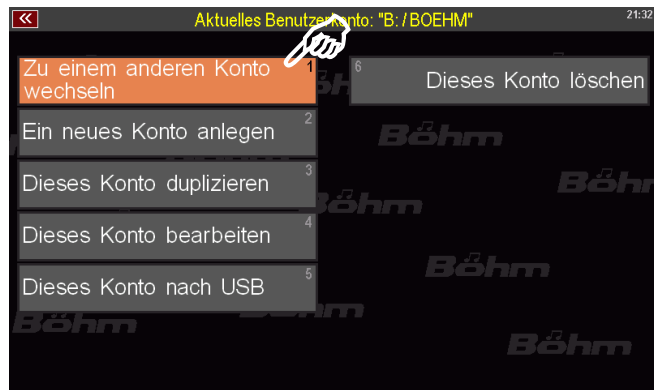
Falls Sie einmal nicht sicher sind, in welchem Konto Sie gerade spielen, dann rufen Sie einfach das Menü Benutzerkonten auf und schauen Sie auf den in der Kopfzeile angezeigten Kontennamen.

Schauen wir uns nun die verschiedenen Konten-Funktionen an, die Sie in diesem Menü finden:

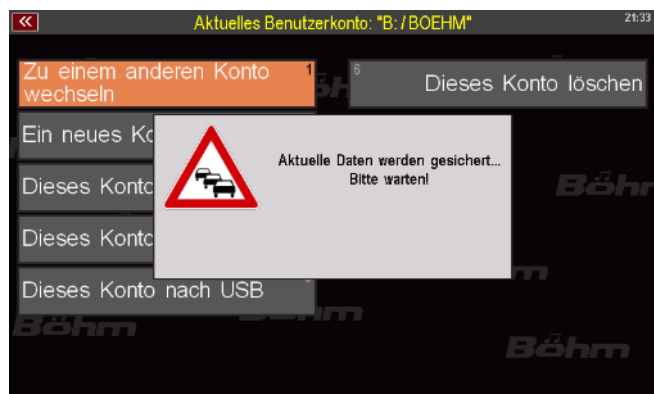
Zu einem anderen Konto wechseln

Wenn bereits mehrere Konten auf der SEMPRA installiert sind, können Sie über diesen Menüpunkt zwischen diesen Konten wechseln:

- Tippen Sie auf den Menüpunkt oder wählen Sie diesen über die **[1]** im Buchstaben/Zahlenfeld rechts auf dem Bedienfeld an.



- Das aktuelle Konto wird nun mit einem Backup geschlossen. So ist sichergestellt, dass zuletzt darin vorgenommene Änderungen (z.B. neu erstellte Presets usw.) gesichert sind.



- Es erfolgt ein System-Neustart und die Kontenauswahl wird angezeigt.
- Wählen Sie das Konto, dass Sie nun verwenden möchten und bestätigen Sie mit **[ENTER]**.
- Das neu gewählte Konto wird gestartet, das Display wechselt zum Grundbildschirm.

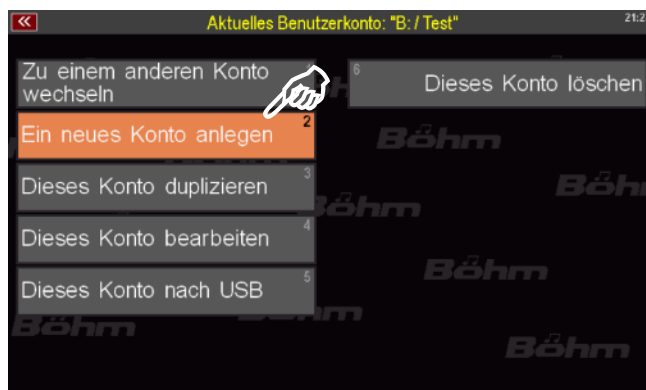


Das neu gewählte Konto kann nun verwendet werden.

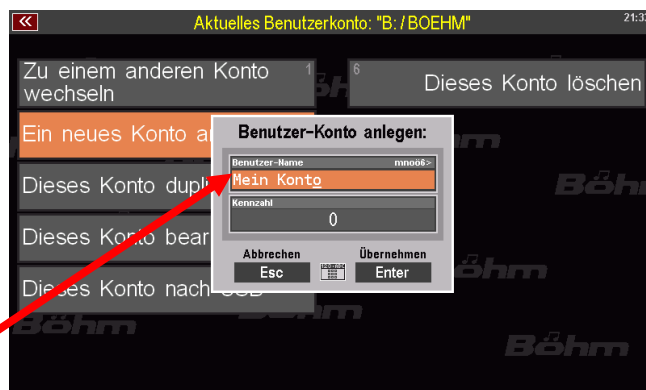
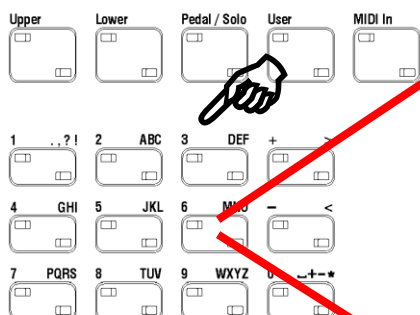
Ein neues Konto anlegen

Über diesen Menüpunkt können Sie ein neues (zunächst leeres) Konto anlegen.

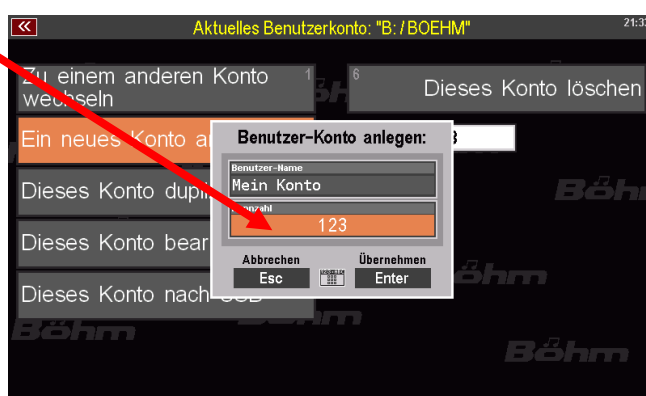
- Tippen Sie auf den Menüpunkt oder wählen Sie diesen über die [2] im Buchstaben/Zahlenfeld rechts auf dem Bedienfeld an.



- Es erscheint ein Eingabefeld. Geben Sie in die obere Zeile über die **Buchstaben-/Zahlentaster** (oder eine angeschlossene USB-Tastatur) einen Namen für das neue Konto ein.



- In der zweiten Zeile können Sie - ebenfalls über die **Buchstaben-/Zahlentaster** eine bis zu 6-stellige Kennzahl (PIN) eingeben, um das neue Konto gegen unbefugten Zugriff zu sichern. Wenn Sie hier eine Nummer vergeben, ist diese künftig immer zunächst einzugeben, um das Konto zu starten.



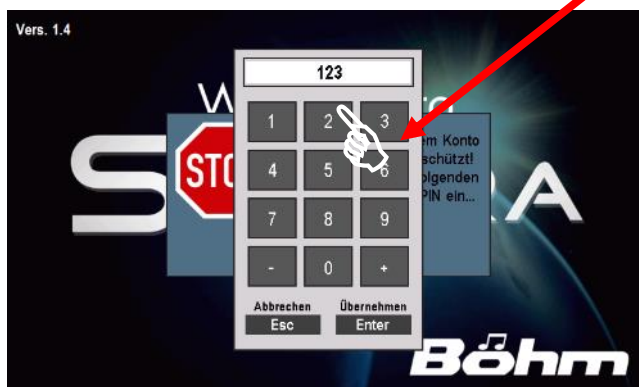
Wenn Sie davon keinen Gebrauch machen möchten, geben Sie hier keine Zahl ein und lassen das Feld leer.

- Bestätigen Sie die Eingabe(n) mit [ENTER].

- Das neue Konto wird nun angelegt, während des Vorgangs zeigt das Display die Installation der Kontendaten an.



- Anschließend erfolgt ein Systemstart und die Kontenauswahl wird angezeigt. Die Auswahlliste ist nun um das neu eingerichtete Konto erweitert (Die Anzeige der Konten erfolgt in der Liste alphabetisch bzw. numerisch).
- Sie können das neu eingerichtete Konto (oder auch ein anderes) nun auswählen und mit **[ENTER]** bestätigen.
- Sofern das ausgewählte Konto mit einer PIN Nummer gesichert ist, werden Sie jetzt zunächst aufgefordert, diese Nummer einzugeben. Bestätigen Sie PIN eingeben mit **[ENTER]**.
- Geben Sie nun die PIN über das eingeblendete Zahlenfeld ein und bestätigen Sie mit **[ENTER]**.



- Wenn Sie die korrekte PIN eingegeben haben, wird das Konto gestartet und das Display wechselt zum Grundbildschirm.
- Wenn Sie eine falsche PIN eingegeben haben, bekommen Sie einen entsprechenden Hinweis und das Display wechselt zurück zur Kontenauswahl. Wählen Sie das Konto (oder ein anderes) aus und starten Sie das gewählte Konto erneut, ggf. durch Eingabe der korrekten PIN.

Wenn Sie das neue Konto gestartet haben, sehen Sie den Grundbildschirm. Sie sehen, dass die SONG-Liste links im Display nur den BASIC SONG enthält, aber derzeit noch keine weiteren SONGs.

Wenn Sie die Style-Liste öffnen, werden Sie dort derzeit lediglich den Style 8-Beat 1 finden, aber noch keine weiteren Styles.

Sie können jetzt in gewohnter Weise die für dieses Konto gewünschten Werksdaten von dem Werks-USB-Stick installieren, um das Konto zu füllen und wie benötigt konfigurieren. Auch können Sie User-Daten von USB aus den ggf. vorhandenen Konto-Ordern anderer Benutzer-Konten in das neue Konto einladen.

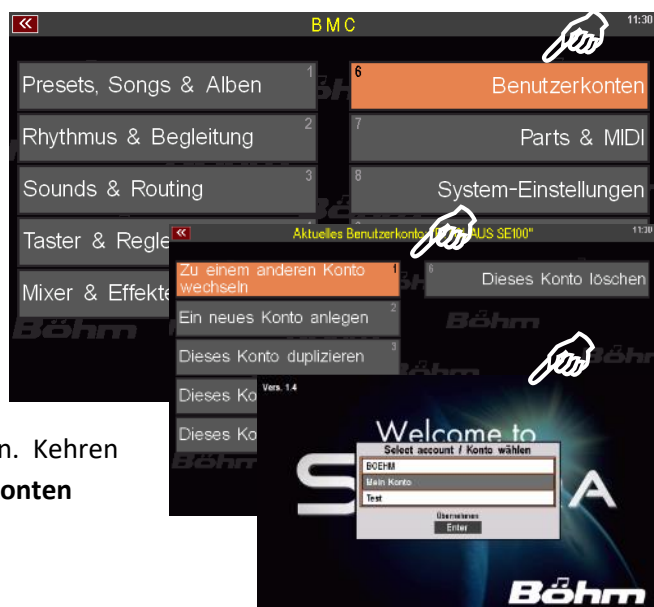
Ein Tipp: Manchmal wird – z.B. zum schnellen Austesten von Einstellungen oder Funktionen - auch nur das leere neue Konto ausreichend sein. Probieren Sie dann einfach die gewünschten Einstellungen oder Funktionen aus, ohne erst weitere Daten in das neue Konto zu laden. Wenn Sie damit fertig sind und das Konto vielleicht gar nicht mehr benötigen, können Sie es auch sofort wieder löschen und beim nächsten Bedarf einfach schnell ein neues Probier-Konto anlegen.

Konto duplizieren

Sie können ein vorhandenes Nutzer-Konto duplizieren. Dabei wird eine exakte Kopie des Ausgangskontos mit allen darin enthaltenen Werks- und Userdaten angelegt. Das neue Konto bekommt zunächst den Namen des Ausgangskontos, erweitert um das Kürzel „(1)“ zugewiesen. Wenn Sie also z.B. das Standard-Konto „BOEHM“ duplizieren, wird das Konto „BOEHM (1)“ angelegt.

Dieses Beispiel wollen wir uns einmal Schritt für Schritt anschauen:

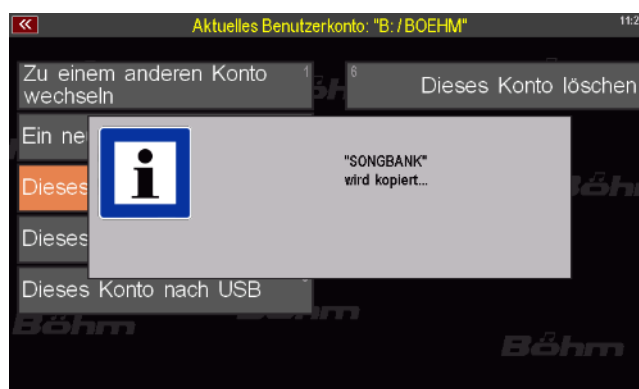
- Rufen Sie das Menü **Benutzerkonten** auf.
- Falls Sie sich aktuell nicht in dem Konto befinden, das Sie duplizieren möchten, wählen Sie ggf. zunächst den Menüpunkt **Zu einem anderen Konto wechseln**, um dann das Konto zu starten, das Sie duplizieren möchten. Kehren Sie dann wieder zum Menü **Benutzerkonten** zurück.



- Wir befinden uns in unserem Beispiel aktuell im Konto „Boehm“, dass wir nun duplizieren wollen. Wählen Sie dazu den Menüpunkt **Dieses Konto duplizieren** an.

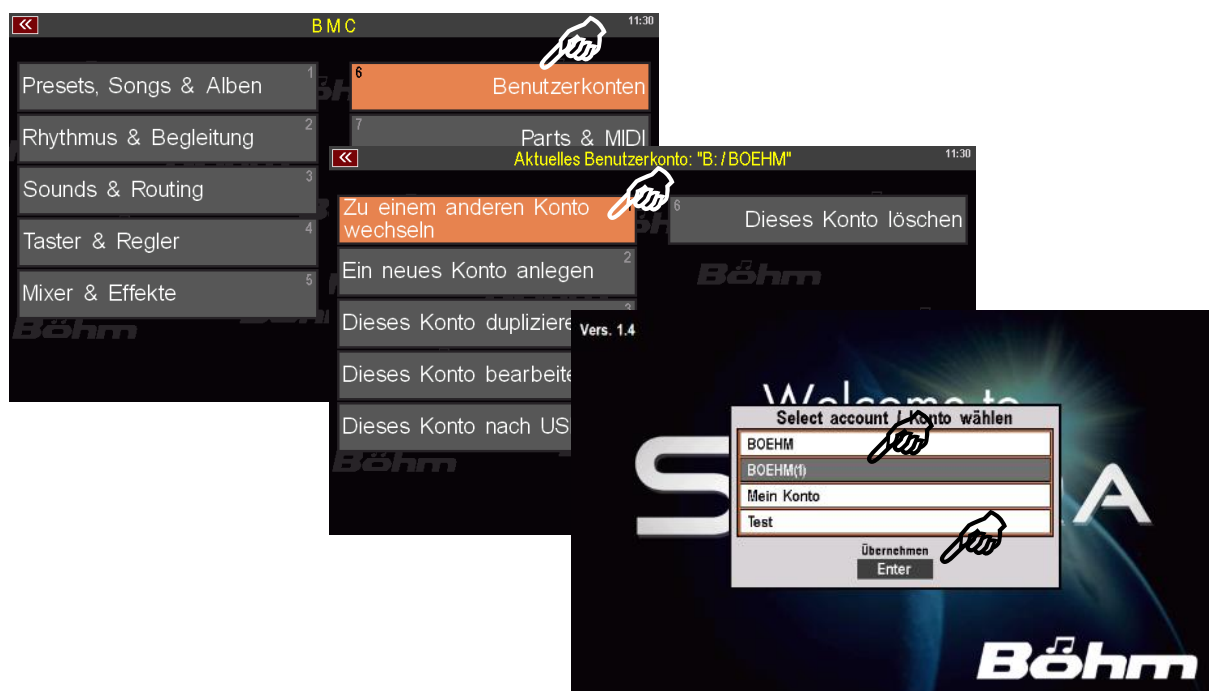


- Der Kopiervorgang startet direkt. Dieser Vorgang kann je nach enthaltener Datenmenge etwas länger dauern. Sie können im Display verfolgen, wie die Daten kopiert werden.



Wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist, kehrt das Display zum Grundbildschirm zurück. Das aktuelle Konto (in unserem Beispiel „BOEHM“) wird als nicht automatisch geschlossen, sondern bleibt weiterhin aktiv! Sie können jetzt also weiterspielen, oder über das Menü **Benutzerkonten – Zu einem anderen Konto wechseln** z.B. die soeben angelegte Konten-Kopie „BOEHM (1)“ starten.

Das wollen wir jetzt auch tun, um diesem neuen Konto im nächsten Abschnitt **Dieses Konto bearbeiten** (4) einen anderen Namen zu geben. Starten Sie also das neue Konto „BOEHM (1)“:

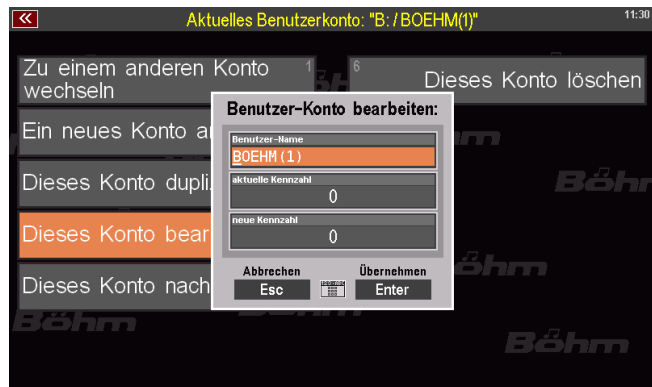


Konto bearbeiten

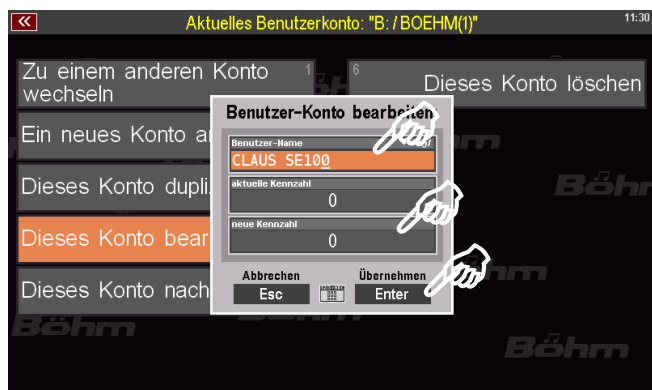
Über diesen Menüpunkt können Sie

- den Namen des aktuell aktiven Kontos ändern
- eine PIN-Nummer vergeben, um das Konto gegen unbefugten Zugriff zu schützen
- eine bereits vorhandene PIN-Nummer ändern.

- Tippen Sie auf den Menüpunkt. Eine Eingabebox öffnet sich. Der Cursor steht im Feld **Benutzer-Name**. Der Name des aktuellen Kontos wird angezeigt.



- Vergeben Sie nun einen neuen Namen für das Konto.
- Wenn Sie das Konto mit einer PIN Nummer schützen möchten, können Sie im Feld **neue Kennzahl** eine bis zu 6-stellige PIN Nummer für das Konto vergeben. **ACHTUNG:** Sofern das Konto bereits bisher durch eine PIN-Nummer geschützt war und Sie diese PIN hier ändern möchten, müssen Sie zunächst im Feld **aktuelle Kennzahl** die bisherige PIN eingeben. Sofern Sie eine falsche bisherige PIN eingeben, wird der Vorgang bei Drücken von **ENTER** abgebrochen.
- Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **ENTER**.



Der neue Name und ggf. die (neue) PIN-Nummer werden für das aktuelle Konto übernommen.

Konto nach USB (ARTIST Konto einrichten)

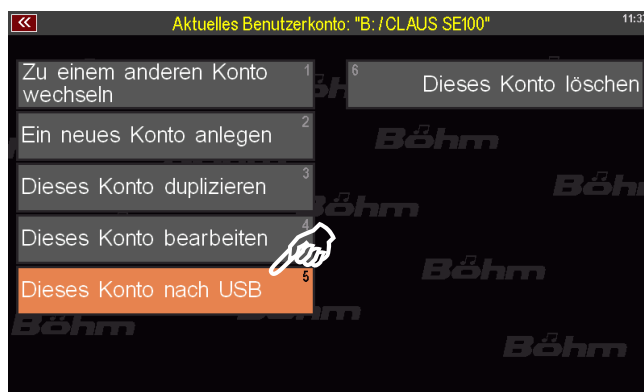
Sie können das aktuelle Benutzerkonto auf einen USB-Stick übertragen, um das Konto auf einer fremden SEMPRA zu benutzen.

ACHTUNG! Damit ein Konto auf einen USB-Stick übertragen werden kann, muss der Stick in der SEMPRA formatiert sein (siehe Seite **Error! Bookmark not defined.** im Kapitel **USB-Funktionen/Datensicherung**). Bei der Formatierung wird der Stick für die ID-Nr. Ihrer SEMPRA kodiert. Da das zu übertragende Konto auch kaufpflichtige Werksdaten enthält, ist eine Übertragung von Konten nur auf einen Stick möglich, der für die SEMPRA kodiert und damit berechtigt ist, von der aus die Übertragung stattfinden soll. Ist der Stick nicht auf Ihrer SEMPRA formatiert, erhalten Sie bei dem folgenden Versuch der Kontenübertragung einen Fehlerhinweis.

Wir gehen davon aus, dass Sie einen auf Ihrer SEMPRA formatierten Stick eingesteckt haben und das aktuell auf dem Instrument aktive Benutzerkonto nun auf den Stick übertragen möchten:

- Rufen Sie das Menü **Benutzerkonten** auf.

- Wenn Sie den Menüpunkt **Dieses Konto nach USB** antippen, wird das aktuelle Konto auf den eingesteckten USB-Stick kopiert (das Konto bleibt selbstverständlich auch auf Ihrer SEMPRA erhalten). Je nach Umfang des Kontos kann die Übertragung einen Moment dauern. Die Übertragung der Daten können Sie im Display mitverfolgen.



- Nach Abschluss der Übertragung kehrt das Display zum Grundbildschirm zurück.

ARTIST Konto verwenden

Ein auf USB-Stick kopiertes Konto trägt auf dem Stick grundsätzlich die Bezeichnung „ARTIST“.

Wenn Sie den USB-Stick mit dem ARTIST-Konto in eine andere (oder auch ihre eigene) SEMPRA einstecken, wird das auf dem Stick vorhandene ARTIST-Konto automatisch erkannt und das Display fragt, ob das Konto installiert werden soll.



Wenn Sie mit **ENTER** bestätigen, wird das ARTIST Konto „geladen“ (das kann je nach Umfang des Kontos einen Moment dauern, siehe Hinweis im Display). Das aktuell auf der SEMPRA verwendete Konto wird beendet und das Display wechselt auf den Grundbildschirm des nun aktivierten ARTIST Kontos (der natürlich vom Inhalt her von dem des zuletzt benutzten internen Kontos abweichen kann).



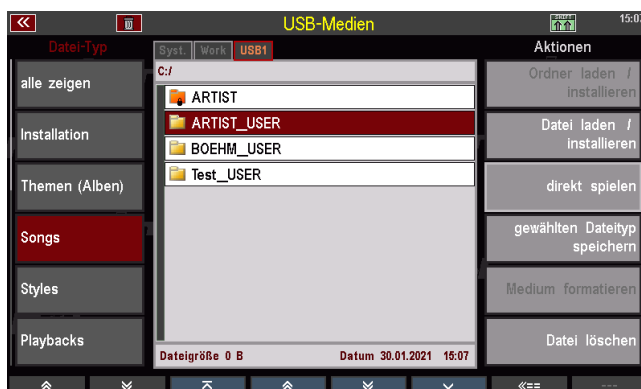
Sie können jetzt wie gewohnt mit den Daten des ARTIST Kontos spielen, selbst wenn Sie dieses auf einer fremden SEMPRA verwenden. Die Daten des ARTIST Kontos werden bei der Verwendung nicht in die Orgel übertragen, sondern das System greift während der Verwendung des Kontos direkt auf den USB-Stick zu. Die Orgel spielt also quasi „vom Stick“ – inkl. aller im Konto enthaltenen Daten wie SONG-Presets, Styles, Playbacks, Soundpresets, Mixer- und Effekt-Einstellungen usw... Die nehmen Ihre SEMPRA quasi mit auf ein fremdes Instrument. Wird der Stick wieder abgezogen, sind die Daten wieder komplett „weg“ von der Fremdorgel und diese spielt wieder mit ihren eigenen Daten/Konten.

ACHTUNG: Das Konto erstreckt sich auf alle Daten, die im Hauptspeicher der eigentlichen Orgel liegen. Nicht im Konto enthalten sind dagegen Sounddaten, da diese direkt auf den AMADEUS Soundmodulen gespeichert sind. Wenn Sie also z.B. auf Ihrer Orgel Softwarepakete wie Accordion Fascination, Classic Complete, Movie Sound usw. installiert und diese Sounds auch in Ihren SONG Presets verwendet haben, dieses Konto als ARTIST dann aber auf einer fremden SEMPRA verwenden, die nicht über diese Soundpakete verfügt, dann werden Ihnen die entsprechenden Sounds zwar wie gewohnt angezeigt (die Soundpresets sind im Hauptspeicher der Orgel hinterlegt), aber Sie hören die Sounds nicht, da die eigentlichen Sounddaten/Samples auf dem/den Amadeus Modul(en) der Fremdorgel nicht vorhanden sind! Gleiches gilt für Ihre eigenen User-Sounds, die sie ggf. mit dem Multi Sound Editor auf Ihrer SEMPRA erstellt haben. Diese User-Sounds müssen Sie ggf. separat über das USB-Menü auf den Stick speichern und vor Verwendung des ARTIST Kontos vom Stick in das/die Amadeus Soundmodul(e) der Fremdorgel einladen, damit diese Sounds auch dort verfügbar sind.

ARTIST User-Daten auf USB speichern

Selbstverständlich können Sie während der Verwendung eines ARTIST Kontos auch Änderungen darin vornehmen, also z.B. neue SONGS/Presets speichern, Styles bearbeiten usw. Diese Daten können Sie auch wie gewohnt über das USB-Menü auf den USB-Stick sichern.

Dabei wird systemseitig auch hier ein kontenspezifischer Ordner, in diesem Fall bezeichnet mit „ARTIST_USER“ für das Konto angelegt. Die Speicherung der verschiedenen Dateitypen erfolgt in gewohnter Weise in diesen Ordner.



ARTIST Konto korrekt beenden

Selbstverständlich können Sie während der Verwendung eines ARTIST Kontos auch Änderungen darin vornehmen, also z.B. neue SONGS/Presets speichern, Styles bearbeiten usw.

Damit diese Daten in dem ARTIST Konto dann auch gesichert bleiben, ist es wichtig, dass

Sie das ARTIST Konto bei Spielende **vor dem Abziehen des USB-Sticks** über das Menü **Benutzerkonten – Zu einem anderen Konto wechseln** ordentlich beenden!

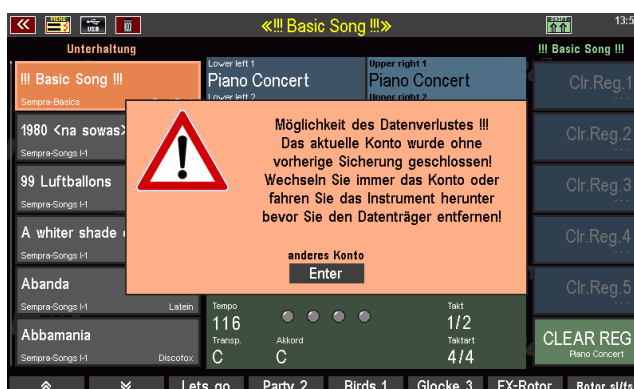
Dadurch wird das Konto korrekt beendet und dabei ein Backup des Kontos auf dem Stick erstellt, das die zuletzt vorgenommenen Änderungen im Konto sichert.



Sie können dann zu einem anderen, internen Konto der SEMPRA wechseln, auf der Sie das Artist Konto verwendet haben.

Sollten Sie den Stick mit dem ARTIST Konto direkt abziehen, ohne das ARTIST Konto zuvor wie beschrieben korrekt beendet zu haben, erhalten Sie einen Warnhinweis:

In diesem Fall bestätigen Sie die Meldung mit ENTER. Das Display wechselt dann zur Kontenauswahl und Sie können ein internes Konto der SEMPRA auswählen.



Das ARTIST Konto auf dem Stick ist damit beendet, allerdings sind die zuvor während der Benutzung des Kontos vorgenommen Änderungen ggf. verloren, da kein abschließendes Backup erstellt werden konnte.

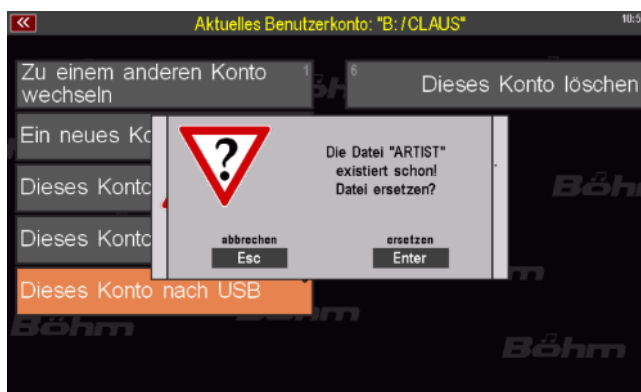
ARTIST Konto aktualisieren

Von Zeit zu Zeit wollen Sie Ihr ARTIST Konto auf dem USB-Stick sicherlich updaten, um es auf den jeweils neuesten Stand Ihres Hauptkontos auf der SEMPRA zu bringen.

Benutzen Sie dazu einfach erneut den Menüpunkt **Dieses Konto nach USB** aus dem Konto heraus, das Sie als ARTIST Konto auf den Stick kopieren wollen.

Sofern das System bei Benutzen der Funktion bereits ein ARTIST Konto auf dem Stick findet, zeigt das Display Ihnen einen entsprechenden Hinweis.

Wenn Sie mit **ENTER** bestätigen, wird das auf dem Stick bereits vorhandene ARTIST Konto mit dem zu kopierenden Konto aus der SEMPRA überschrieben.



Ergänzende Hinweise zum ARTIST Konto

Das Artist Konto enthält neben Ihren eigenen Daten auch Werks- bzw. kaufpflichtige Daten zu Ihrer SEMPRA. Es ist daher möglich, ein ARTIST Konto vom USB-Stick aus auf einer anderen Orgel zu verwenden, aber Sie haben keine Möglichkeit, das ARTIST Konto in eine andere SEMPRA zu übertragen.

Es ist aus den genannten Gründen auch nicht sinnvoll, das ARTIST Konto als Datensicherung zu benutzen. Dafür gibt es die bekannten Funktionen im USB-Menü, mit denen Sie Ihre User-Daten – auch die des ARTIST Kontos (siehe oben) auf USB sichern können.

Sie können den Ordner ARTIST weder im USB-Menü der SEMPRA noch an externen PCs usw. öffnen. Es können also auf diesem Wege weder Daten heraus- noch hineinkopiert werden.

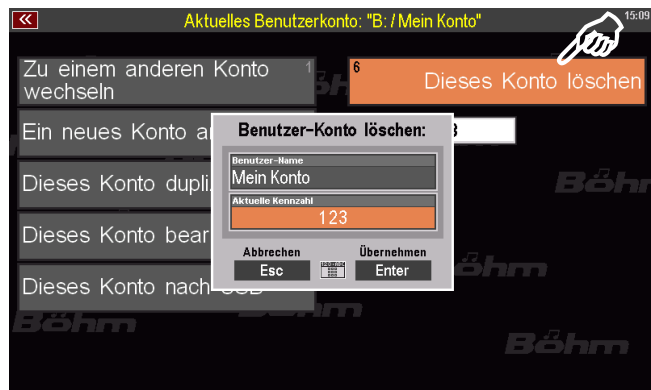
Konto löschen

Wenden wir uns nun noch dem letzten verbliebenen Menü-Punkt im Menü **Benutzerkonten** zu.

Mit diesem Punkt können Sie das aktuell in Verwendung befindliche Benutzerkonto löschen. Dabei gehen selbstverständlich alle enthaltenen Werks- und Userdaten verloren! Die Werksdaten können Sie mit Hilfe des USB-Sticks, den Sie zu Ihrer SEMPRA erhalten haben, jederzeit in einem neuen Konto wieder installieren. Aber denken Sie ggf. daran, die User-Daten, die Sie auf dem zu löschenden Konto erstellt haben, vor dem Löschen des Kontos auf USB zu sichern, damit Sie diese später in ein anderes Konto einladen können. Nur wenn Sie sich wirklich sicher sind, dass Sie die enthaltenen User-Daten nicht mehr benötigen, löschen Sie das Konto ohne vorherige Datensicherung auf USB!

Um das aktuelle Konto zu löschen:

- Vergewissern Sie sich, dass Sie wirklich das Konto verwenden, dass Sie auch löschen möchten! Der Kontenname wird Ihnen oben in der Kopfzeile des Menüs angezeigt. Benutzen Sie ggf. den Menüpunkt Zu einem anderen Konto wechseln, um in das zu löschende Konto zu wechseln.
- Rufen Sie das Menü Benutzerkonten auf und wählen Sie darin den Menüpunkt **Dieses Konto löschen an**. Es wird eine Eingabebox eingeblendet.
- Falls das Konto mit einer PIN-Nr. gesichert ist, geben Sie diese PIN nun über die Buchstaben/Zahlentaster rechts auf dem Bedienfeld ein und bestätigen Sie die PIN mit dem Taster **[ENTER]**. Die PIN wird in das Feld übernommen. Bestätigen Sie nochmals mit **ENTER**.
- Es folgt ein letzter Sicherheitshinweis, ob Sie wirklich fortfahren und das Konto löschen möchten.
- Wenn Sie sich sicher sind, bestätigen Sie mit **ENTER**. Sie können an dieser Stelle den Vorgang mit dem Taster **[ESC]** aber auch noch abbrechen.



Wenn Sie bestätigt haben, wird das Konto nun mit allen enthaltenen Daten endgültig gelöscht.

Anschließend zeigt das Display die Kontenauswahl und Sie können ein Konto auswählen, mit dem Sie nun weiterspielen möchten.



Installation nachträglich gekaufter Werksdaten in die SEMPRA

Mit der Version 1.3 (ab 21.06.2019) wird die Möglichkeit geschaffen, kopiergeschützte Werksdaten (z.B. gekaufte Software-Pakete) per Email zu übermitteln und dann

- entweder auf den vorhandenen Werks-Datenstick
- oder auf einen neu angelegten und an der Orgel formatierten USB-Stick

zu speichern und von dort in die Orgel zu installieren. Ein postalisches Versenden von USB-Sticks zum Ergänzen gekaufter Dateien im Werk kann damit künftig entfallen.

Einrichten eines USB-Sticks mit ID-Kennung

Wir empfehlen Ihnen, für solche Vorgänge einen separaten USB-Stick zu verwenden. Dieser muss an der SEMPRA formatiert werden, dabei wird er systemseitig mit der ID-Nummer der Orgel gekennzeichnet:

- Stecken Sie einen USB-Stick, den Sie für diesen Zweck verwenden möchten, in eine der USB-Buchsen der SEMPRA ein. Achtung! Bei der folgenden Formatierung werden alle Daten auf dem Stick gelöscht!
- Rufen Sie das USB-Menü der SEMPRA auf und tippen Sie rechts auf das Feld **Medium formatieren**.



- Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **[Enter]**.
Anmerkung: Bei der Verwendung von Sticks mit einer Kapazität > 4 GB werden Sie ggf. gefragt, welche Formatierung Sie wünschen (volle Kapazität oder 4 GB). Beide Varianten sind möglich, wir empfehlen aber die Formatierung auf 4GB wegen der ausreichenden Kapazität und der schnelleren Zugriffszeiten.

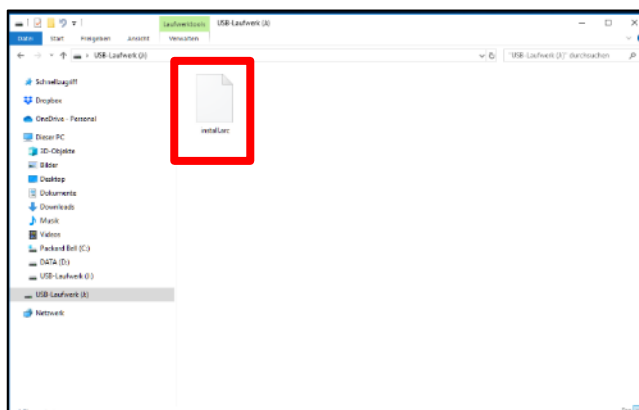


Der Stick wird nun formatiert und kann anschließend für die im Folgenden beschriebene Installation von Werksdaten verwendet werden.

Speichern und Entpacken der Werksdaten auf den USB-Stick

Beim Kauf eines Softwarepaketes (bitte bei der Bestellung die ID-Nummer Ihrer SEMPra angeben, siehe MENU – 8 - 3) erhalten Sie per E-Mail eine Archiv-Datei mit der Bezeichnung "**install.arc**". Diese Datei enthält die zum erworbenen Paket gehörigen Installations-Dateien.

- Speichern Sie die übermittelte **install.arc** Datei am PC in das oberste Verzeichnis (Root-Verzeichnis) Ihres vorhandenen oder des ggf. neu angelegten Werks-Datensticks.



- Stecken Sie jetzt den USB-Stick in die SEMPra ein. Das Archiv wird automatisch erkannt und das Display fragt, ob das Archiv entpackt werden soll. Bestätigen Sie mit **[Enter]**.



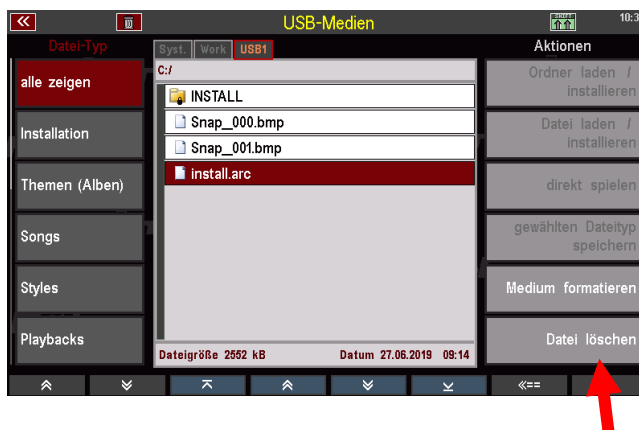
- Die Daten werden jetzt – bei Verwendung des mit der SEMPra gelieferten Werksdaten-Sticks - in den vorhandenen INSTALL-Ordner entpackt. Hier als Beispiel das Stylepaket „Style Box 2“:



- Falls Sie wie empfohlen einen neu formatierten Stick verwenden und auf diesem Stick noch kein Ordner INSTALL vorhanden ist, wird dieser während des Entpackens automatisch angelegt.

Evtl. bereits vorhandene ältere Dateien der gleichen Software(!) werden während des Entpackens überschrieben, neue Dateien werden hinzugefügt. Auf diese Weise können z.B. auch evtl. neuere Versionen einer Software später auf den Stick entpackt und eine bereits vorhandene Version damit automatisch aktualisiert werden.

Achtung: Nach dem Entpacken des Archivs sollten Sie die **install.arc**-Datei am PC oder im USB-Menü der Orgel gelöscht, bzw. der Extender der Datei geändert werden, damit die Orgel nicht bei jedem neuen Einstecken des Sticks nach dem Entpacken des Archivs fragt.



Installieren der Werksdaten in die SEMPRA

Die entpackten Daten können nun in gewohnter Weise in die SEMPRA installiert werden:

- Tippen Sie links auf den Dateityp Installation. Der Ordner **INSTALL** auf dem Stick wird geöffnet und der Inhalt angezeigt.
- Setzen Sie den Cursor auf den Ordner, den Sie installieren möchten und tippen Sie rechts auf das Feld **Ordner laden/installieren**.
- Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **[Enter]**.





Die Daten werden nun installiert und können anschließend verwendet werden.

Update der SEMPRA-Firmware- (Betriebssoftware)

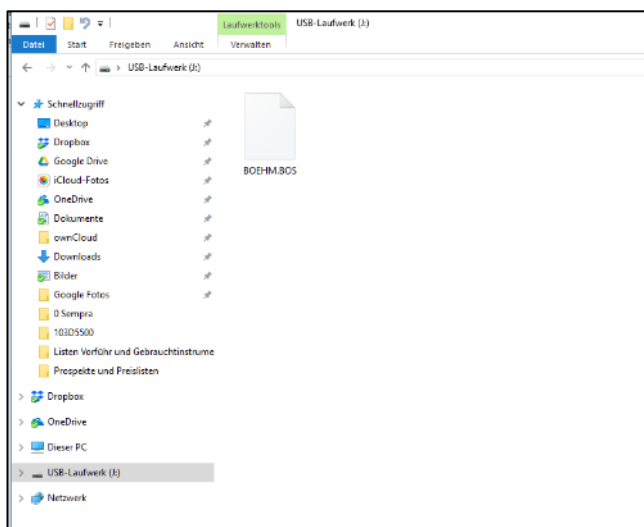
Von Zeit zu Zeit bieten wir z.B. die Böhm-Webseite www.boehm-orgeln.de Updates des Betriebssystems für Ihre Orgel an. Mit solchen Updates werden Funktionen optimiert oder auch ganz neu hinzugefügt, um den Spielkomfort und die musikalischen Möglichkeiten zu erweitern.

Diese Updates werden als **ZIP-Files** auf der Webseite oder auch per Email zur Verfügung gestellt. Diese ZIP-Files enthalten neben dem eigentlichen Betriebssystem (Datei „**BOEHM.BOS**“) regelmäßig auch eine Textdatei („**Update.txt**“), der Sie die Neuerungen der jeweiligen Betriebssystem-Versionen in chronologischer Auflistung entnehmen können. Wir bitten um Beachtung.

Name	Typ	Komprimierte Größe	Kennwortg...	Größe	Verhältnis
 BOEHM.BOS	BOS-Datei	743 KB	Nein	2.742 KB	73%
 Update	Textdokument	4 KB	Nein	10 KB	63%

Durchführen des Firmware-Updates an der SEMPRA

- Entpacken Sie zunächst das ZIP-File mit dem Firmware-Update auf Ihrem PC und speichern Sie die Datei darin enthaltene Datei **BOEHM.BOS** auf das Root-Verzeichnis (oberste Verzeichnisebene) eines USB-Sticks.



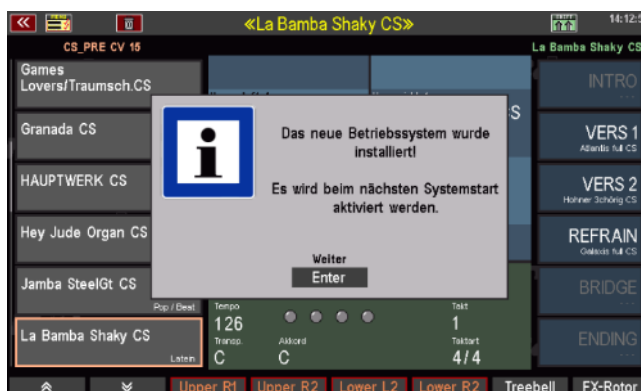
- Schalten Sie die SEMPRA ein und stecken Sie den USB-Stick mit dem neuen Betriebssystem in eine der USB-Buchsen. Sofern das Betriebssystem auf dem Stick aktueller ist als die bereits auf der Orgel installierte Version, wird dies systemseitig erkannt und das Display meldet:



- Bestätigen Sie mit **[ENTER]**, dass Sie die Installation des neuen Betriebssystems durchführen möchten. Für einige Sekunden zeigt das Display:



- Wenn die Installation abgeschlossen ist, zeigt das Display:
- Bestätigen Sie die Meldung mit **[Enter]**.



Die Installation ist damit abgeschlossen. Das neue Betriebssystem wird mit dem nächsten Start der Orgel (z.B. Aus- und Wiedereinschalten) verwendet.

ANHANG 1: Systemeinstellungen

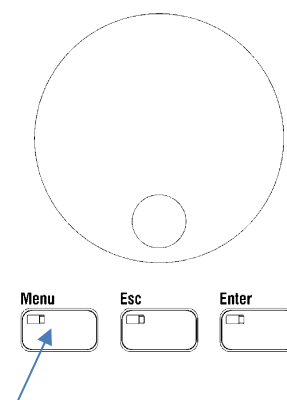
Die im Folgenden beschriebenen grundsätzlichen Einstellungen sind zwar bei Auslieferung der Orgel bereits ab Werk eingestellt, dennoch möchten wir Ihnen natürlich beschreiben, wie Sie diese Einstellungen selbst vornehmen können.

1. **Kalibrieren des Touch-Displays für eine optimale Reaktion auf Ihre Eingaben**
2. **Kalibrieren der Pitch-/Modulationsräder, des Schwellers und der Aftertouch-Funktionen auf allen Manualen**
3. **Einstellen der grundsätzlichen Anschlagdynamik je Tastatur**
4. **Einstellen der Uhrzeit**

Diese Einstellungen werden automatisch in einem sog. SETUP, einer globalen Grundeinstellung Ihrer SEMPRA gespeichert und behalten so lange Gültigkeit, bis sie von Ihnen selbst im Bedarfsfall neu eingestellt und damit neu gespeichert werden.

Alle notwendigen Einstellungen nehmen wir über das **BMC-Menü** (Böhm Music Computer) vor.

- Rufen Sie das Menü durch Drücken des Taster **[MENU]** auf:

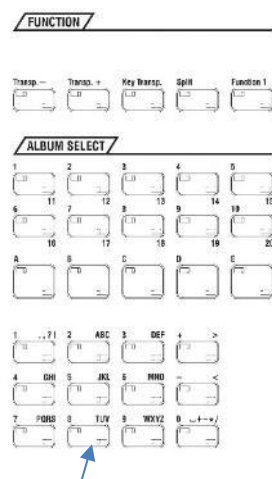


- Das BMC Menü wird eingeblendet.

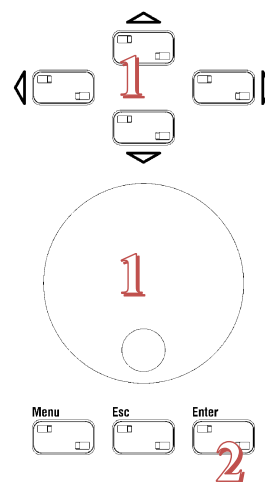


- Alle hier einzustellenden Funktionen finden wir unter dem Menü-Punkt: **[8 System-Einstellungen]**. Tippen Sie auf das entsprechende Feld im Display, um das Untermenü zu öffnen.

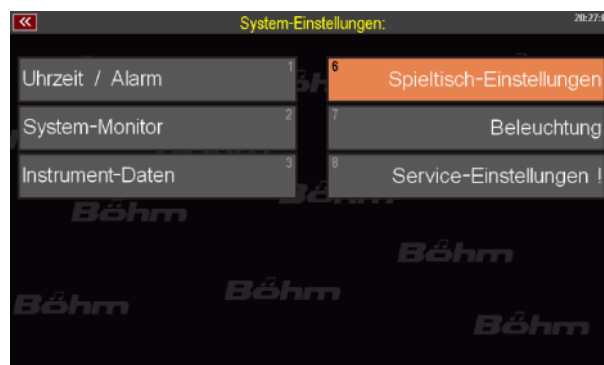
Anm.: Alternativ zum direkten Antippen auf dem Display können Sie das Untermenü auch über das Drücken der **[8]** auf dem Zahlen-/Buchstabenblock oder durch Auswahl des Feldes mit den Cursor-Tasten bzw. dem **Datenrad** und anschließendes Bestätigen mit dem Taster **[ENTER]** anwählen:



oder



- Sie sehen jetzt das Untermenü für die System-Einstellungen im Display:
- Tippen Sie hier auf das Feld Spieltisch-Einstellungen. Das entsprechende Einstellmenü wird geöffnet:



1. Touch-Display kalibrieren

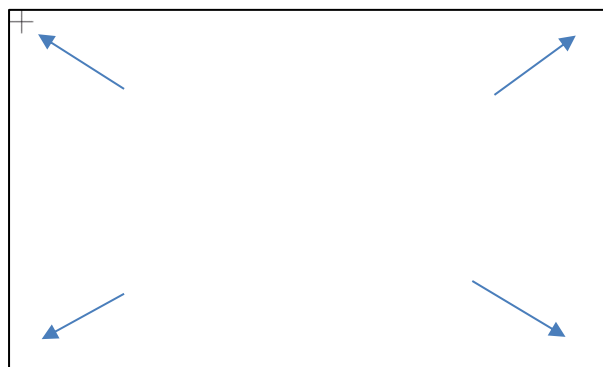
- Tippen Sie auf das Feld [Touch-Display kalibrieren]



- Sie erhalten einen Hinweis, was in der folgenden Bildschirmanzeige zu tun ist. Bestätigen Sie mit **[ENTER]**.



- Es wird ein leeres Display mit einem Kreuz in der oberen linken Ecke eingeblendet. Tippen Sie auf das Kreuz. Anschließend wird das Kreuz unten links eingeblendet. Tippen Sie auch hierhin. Das Kreuz wandert jetzt auf die rechte untere Ecke. Tippen Sie wieder darauf. Zuletzt tippen Sie auf das Kreuz oben rechts.



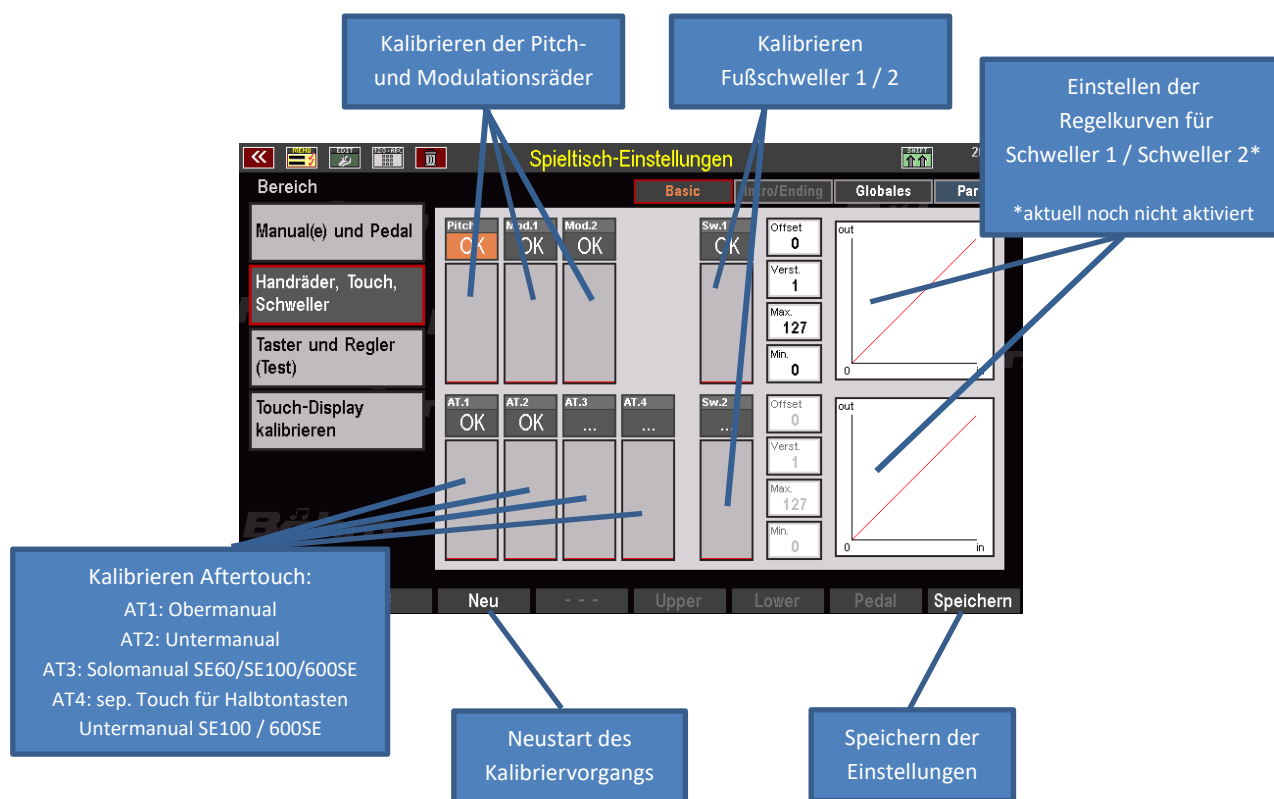
- Damit ist das Display kalibriert und kehrt zur vorherigen Anzeige zurück.

2. Kalibrieren von Pitch- und Modulationsrädern, Schweller und Aftertouch

- Tippen Sie auf das Feld **[Handräder, Touch, Schweller]**



- Das entsprechende Einstellmenü wird angezeigt:



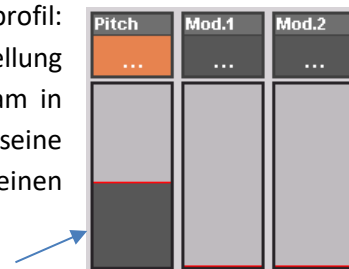
Wenn Sie das Menü aufrufen, sehen Sie in den Einstellfeldern für die Pitch- und Modulationsräder sowie die Aftertouch-Einrichtungen der Manuale den Eintrag „OK“, d.h. diese Bedienfunktionen arbeiten aktuell mit einer bestimmten Kalibrierungseinstellung.

- Um die Kalibrierung neu zu beginnen, betätigen Sie zunächst den **[F-Taster] NEU** unterhalb des Displays. Hierdurch wird der Kalibriervorgang neu gestartet. Statt „OK“ sehen Sie jetzt in den betreffenden Feldern den Eintrag „---“



- Sie können nun der Reihe nach die einzelnen Funktionen kalibrieren:

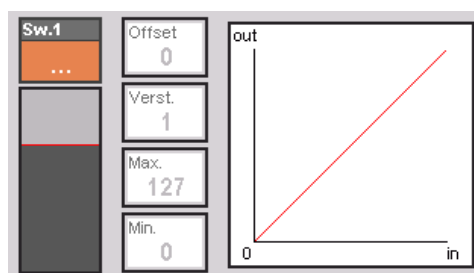
- Beginnen Sie z.B. mit dem **Pitchrad** auf dem linken Seitenprofil: Bewegen Sie das **Pitchrad** einmal langsam in seine Endstellung (oberer Anschlag), anschließend bewegen Sie das Rad langsam in seine untere Endstellung (unterer Anschlag), dann langsam in seine Ausgangsstellung (Mittenrastung). Im Anzeigefeld sehen Sie einen schwarzen Balken, der Ihrer Bewegung folgt.



- Wenn das Rad sich wieder in der Mittelstellung befindet, ist die Kalibrierung für diese Funktion abgeschlossen.
- Kalibrieren Sie nun nacheinander die beiden **Modulationsräder 1** und **2**. Bewegen Sie dazu nacheinander beide Räder langsam einmal an ihren oberen Anschlag (Endpunkt), anschließend ganz zurück an den unteren Anschlag (Startpunkt). Sie sehen auch jeweils die Balkenanzeige im Display.

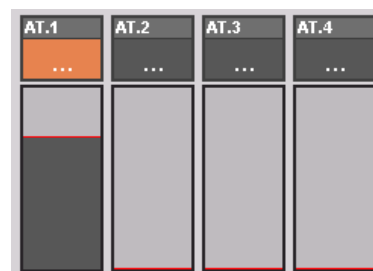


- Anschließend kalibrieren Sie den **Fußschweller 1** und, falls Ihre Orgel über einen zweiten Schweller verfügt, auch den **Fußschweller 2**: Treten Sie dazu den/die Schweller einmal langsam bis zum hinteren Anschlag (Endpunkt) durch, anschließend nehmen Sie den Schweller langsam zurück bis zum vorderen Anschlag (Startpunkt). Achten Sie auf die Balkenanzeige.



Anm.: Rechts in der Anzeige sehen Sie bereits vorbereitete Felder für die Einstellung der Schwellerregelkurven für die Schweller 1 und 2. Diese Funktionen sind im aktuellen Software-Stand noch nicht implementiert.

- Kalibrieren Sie nun noch die **Aftertouch**-Funktionen der Manuale: Drücken Sie dazu der Reihe nach eine Taste in jedem der Manuale Ihrer Orgel voll herunter und reduzieren Sie dann den Druck allmählich, bis der jeweilige schwarze Balken wieder auf „0“ steht. Damit ist der betreffende Aftertouch kalibriert und auf Ihren Tastendruck abgestimmt.



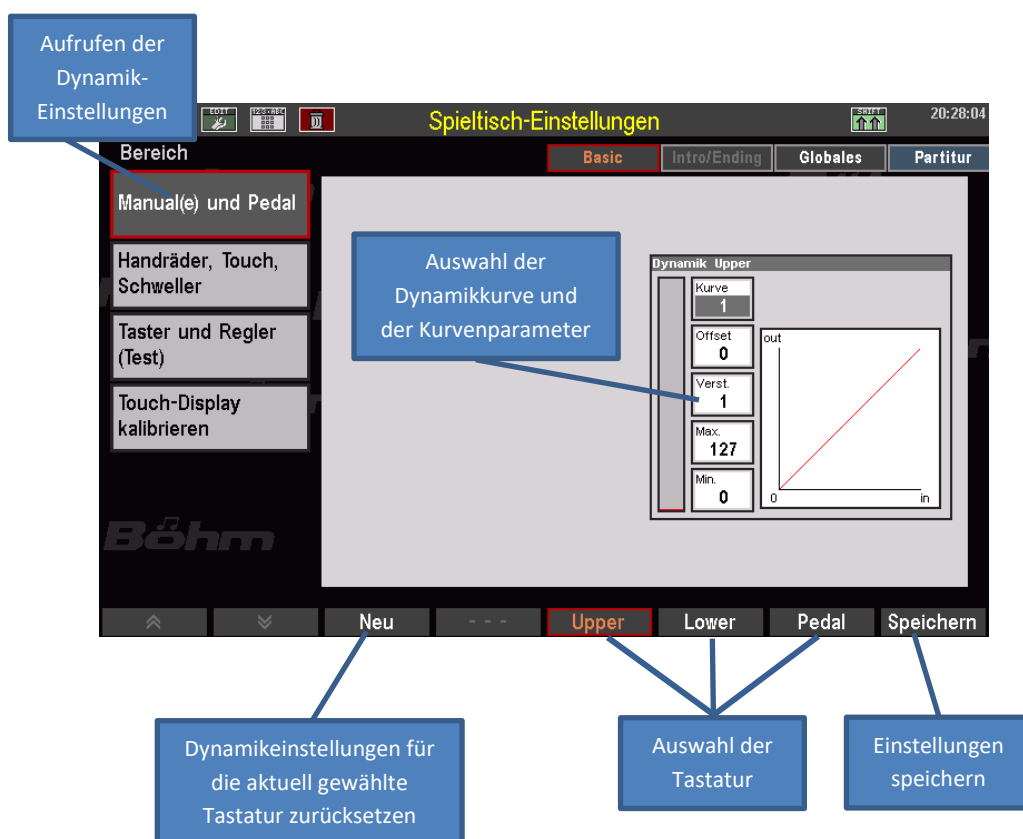
- Wenn Sie alle Kalibrierungen vorgenommen haben, betätigen Sie den **[F-Taster] SPEICHERN** unterhalb des Displays. Damit wird die vorgenommene Kalibrierung im **SETUP** gespeichert. In den Feldern der einzelnen Funktionen erscheint jetzt ein „OK“.



- Damit ist die Kalibrierung abgeschlossen.

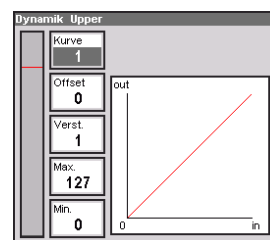
3. Einstellen der grundsätzlichen Anschlagdynamik je Tastatur

Sie haben die Möglichkeit, für jedes Manual (im Untermanual sogar getrennt für den linken und rechten Splitbereich) bzw. das Pedal Ihrer SEMPRA eine individuelle Kurve für die Anschlagdynamik zu konfigurieren. Verwenden Sie diese Möglichkeit, um ggf. die Empfindlichkeit und die Intensität der Anschlagdynamik auf Ihre persönliche Anschlagstärke oder nach Ihren Vorlieben anzupassen. Alle weiteren Einstellungen für die Dynamik z.B. in den Manualparts oder den Sound Presets werden mit den hier vorgenommenen grundsätzlichen Einstellungen für die Dynamik verrechnet.

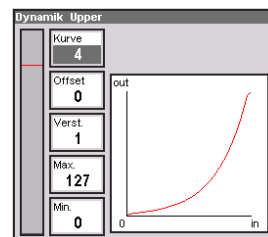


- Wählen Sie mit den **F-Tastern** unterhalb des Displays die Tastatur, für die Sie die Dynamikeinstellungen ändern möchten.
- Tippen Sie auf das Feld **[Kurve]** im Display und wählen Sie mit dem **Datenrad** eine Dynamikkurve aus:

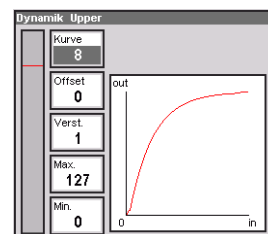
Kurve 1: Lineare Dynamik



Kurven 2...5: Sensiblere Dynamik: Sie müssen im Verhältnis stärker anschlagen, um den gleichen Dynamikwert zu erreichen.



Kurven 6...8: Direktere Dynamik: Sie erreichen bereits mit weniger starkem Anschlag vergleichbar hohe Dynamikwerte.



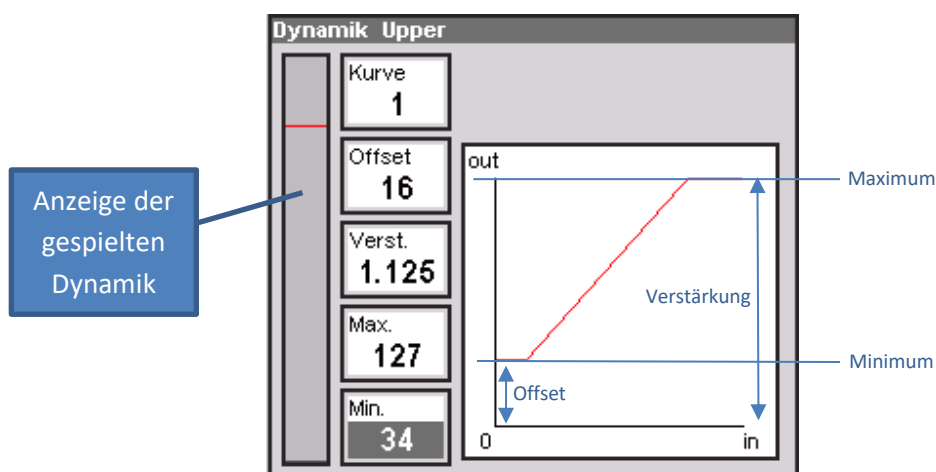
- Mit den übrigen Parametern können Sie die gewählte Kurve variieren:

Offset: Bestimmt den Startpunkt der Kurve, also den geringsten erzielbaren Dynamikwert.

Verstärkung: Bestimmt die Steilheit der Kurve und damit den Anstiegsgrad der Verstärkung über den Kurvenverlauf.

Maximum: Bestimmt den höchsten erreichbaren Dynamikwert und beschneidet die Kurve am oberen Ende entsprechend. Dieser Wert kann auch mit höheren Einstellungen unter **Verstärkung** nicht überschritten werden.

Minimum: Bestimmt den niedrigsten erreichbaren Dynamikwert und beschneidet die Kurve am unteren Ende entsprechend. Dieser Wert kann auch mit niedrigeren Einstellungen unter **Offset** nicht unterschritten werden.

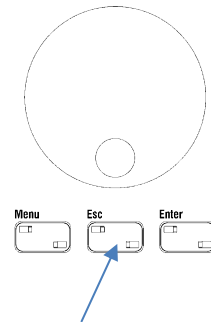


- Mit dem **[F-Taster] NEU** können Sie die Einstellungen der angewählten Tastatur jederzeit zurückstellen.

- Wenn Sie Ihre gewünschte Einstellung gefunden haben, betätigen Sie den **[F-Taster SPEICHERN]**, um die Einstellung in das **SETUP** zu übernehmen.



- Mit dem Taster **[ESC]** unterhalb des Datenrades können Sie nun das Menü **Spieltisch-Einstellungen** wieder verlassen.



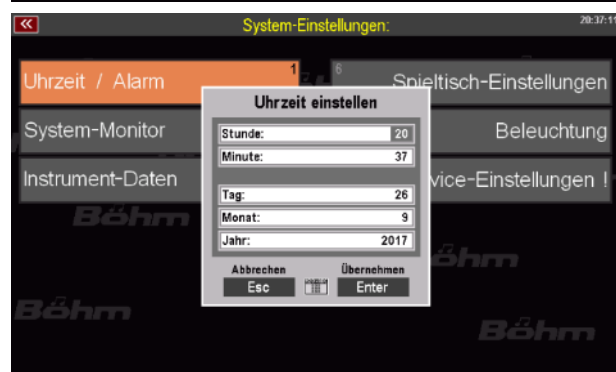
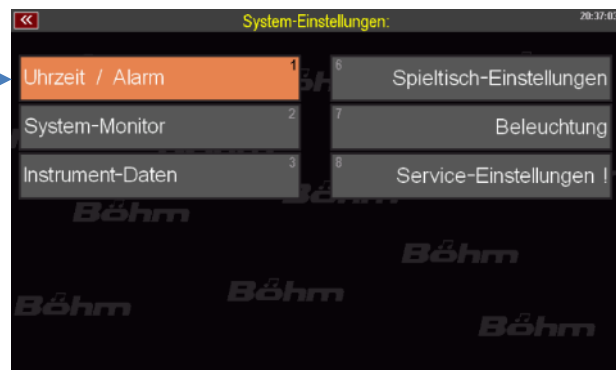
4. Uhrzeit/Datum einstellen

In allen Display-Anzeigen wird oben rechts die Uhrzeit eingeblendet. Damit die Uhrzeit korrekt angezeigt und z.B. auf USB-Stick zu speichernde Dateien auch mit dem korrekten Datum bzw. der Uhrzeit versehen werden können, sollten Sie die Uhrzeit und das Datum einmal korrekt einstellen.

Die Einstellung nehmen Sie ebenfalls im BMC-Menü **SYSTEM EINSTELLUNGEN** vor.



- Tippen Sie im Menü auf den Punkt **1 Uhrzeit / Alarm**.
- Die Einstellungen werden eingeblendet.
- Tippen Sie auf die entsprechenden Felder oder wählen Sie diese mit den Cursortasten an. Geben Sie dann mit dem Datenrad die Stunde/Minute bzw. Tag/Monat/Jahr ein.
- Zum Bestätigen tippen Sie auf **Enter** oder betätigen Sie den Taster **[Enter]**.
- Mit **[ESC]** gelangen Sie zum Grundbildschirm zurück.



Die übrigen Einstellungen in diesem Menü lernen Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs kennen.

ANHANG 2: Freischaltungen installieren

Allgemeines

Sie können verschiedene zusätzliche Features für Ihre SEMPRA in Form von sog. Freischaltungen erwerben. Diese Features sind zwar grundsätzlich Bestandteil der Orgel-Firmware, sie werden aber erst nach Eingabe eines Freischalt-Codes zugänglich und nutzbar. Beispiele für solche Erweiterungen sind:

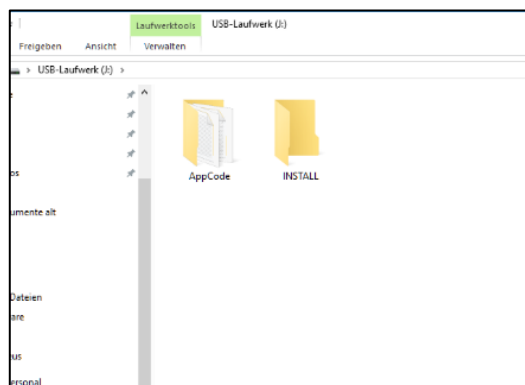
- die Erweiterung auf vier Effekt-DSPs für Amadeus
- die verschiedenen Zugriegel-Orgeltypen für die RealOrgan
- der Amadeus Soundeditor
- die Freischaltung „Manualkoppeln“
- die Freischaltung „Soundcontroller“

Die beispielhaften Erläuterungen hier gelten für alle Freischaltungen entsprechend.

Die Freischaltungen erfolgen über **Aktivierungs-Codes**, die Sie beim Kauf der jeweiligen Erweiterung erhalten. Diese Codes können entweder bereits auf dem Firmdaten-Stick, den Sie zu Ihrem Instrument erhalten haben, hinterlegt sein, oder Sie erhalten sie von uns per Email bzw. auf der Rechnung zum jeweiligen Funktionspaket.

Codes, die per Email übermittelt wurden, können auf einem USB-Stick bzw. dem Firmdaten-Stick in den Ordner „AppCode“ eingefügt und dann von der Orgel beim Installieren automatisch von dort gelesen werden.

Auf einem leeren Stick legen Sie einen solchen Ordner mit dem Namen „AppCode“ ggf. zunächst am PC an und fügen Sie den/die von uns übermittelten Code-Dateien (App xxx.txt) in diesen Ordner ein.

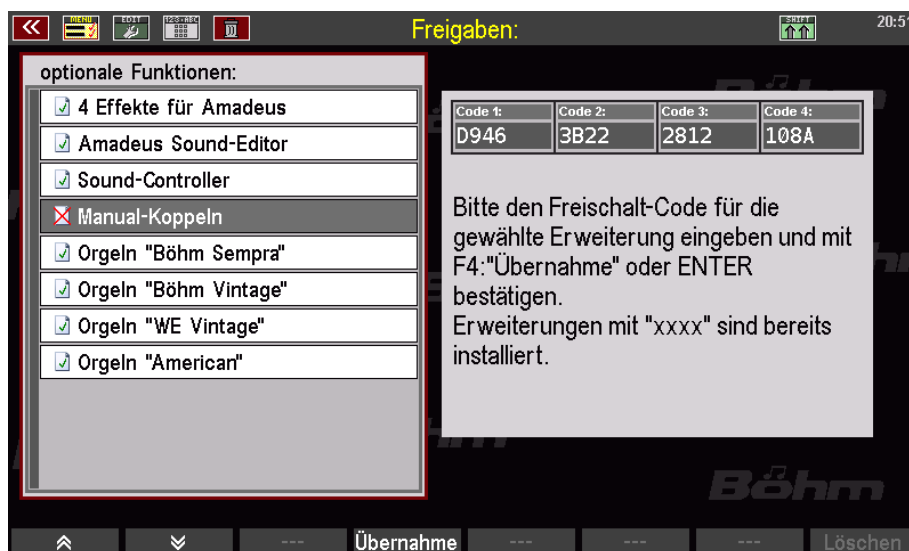


Es ist aber auch eine manuelle Eingabe des/der Codes im entsprechenden Display-Menü der SEMPRA möglich, bzw. notwendig, wenn sie einen Code z.B. über die Rechnung erhalten.

Achtung: Die Codes werden individuell für die ID-Nummer Ihrer SEMPRA vergeben und können auf anderen SEMPRA Instrumenten nicht verwendet werden!

Freischaltungen installieren

- Stecken Sie den USB-Stick mit dem/den zu installierenden Freischalt-Code(s) in eine der USB-Buchsen der SEMPRA ein. Die Codes sollten sich in einem Ordner „AppCode“ auf dem Stick befinden (siehe oben).
- Rufen Sie das **MENU – 8 (System Einstellungen) – 4 (Freigaben)** auf:



Links im Display sehen Sie die Liste der freischaltbaren Erweiterungen. Bereits freigeschaltete Erweiterungen sind mit einem grünen Haken gekennzeichnet, noch nicht freigeschaltete Funktionen mit einem roten X. In unserem Beispiel-Bild sehen Sie, dass die Erweiterung „Manual-Koppeln“ noch nicht freigeschaltet ist.

- Setzen Sie den Cursor auf die freizuschaltende Erweiterung, hier im Beispiel also „Manual-Koppeln“.
- Sofern sich der Code auf dem USB-Stick korrekt im Ordner „AppCode“ befindet (ein solcher Ordner und die enthaltenen Codes werden von der SEMPRA automatisch erkannt), erscheint rechts im Display in den entsprechenden Feldern automatisch die entsprechende Code-Nummer.
- Sofern der Code nicht angezeigt wird (weil vielleicht kein Ordner „AppCode“ auf dem Stick vorhanden oder der entsprechende Code dort nicht enthalten ist). Können Sie den Code hier auch direkt über das Buchstaben-/Zahlenfeld der Orgel oder eine angeschlossene PC-Tastatur eingeben.
- Nach Eingabe des Codes betätigen Sie den F-Taster **[F4] Übernahme**.

- Das Display bestätigt die Installation der Erweiterung.

Sie können jetzt ggf. weitere Funktionen in der gleichen Weise freischalten:

- Cursor auf die Funktion setzen.
- Code eingeben bzw. mit **[Übernahme]** bestätigen.



- Wenn alle Codes bestätigt sind, betätigen Sie den Taster **[ESC]**, um das Menü zu verlassen. Das Display fragt, ob ein Neustart durchgeführt werden soll, um die Erweiterung(en) endgültig zu aktivieren:



- Sie sollten an dieser Stelle den Neustart wählen **[Enter]**. Wenn Sie mit **[ESC]** abbrechen, stehen die Funktionen erst ab dem nächsten Systemstart vollständig zur Verfügung.

Die Firmware 1.3 und ggf. die optionalen Freischaltungen sind nun auf Ihrer SEMPRA installiert. Auf den folgenden Seiten finden Sie detaillierte Infos zu den neuen Spielfunktionen.

ANHANG 3: Soundbänke SEMPRA Standard Sounds

Bank 1: VIVA GM

1	Piano 1	49	Strings Ensemble	97	Ice Rain
2	Piano 2	50	Slow Strings	98	Soundtrack
3	Piano 3	51	Synth Strings 1	99	Crystal
4	Honkytonk	52	Synth Strings 2	100	Atmosphere
5	E Piano 1	53	Choir Aahs	101	Brightness
6	E Piano 2	54	Choir Oohs	102	Goblins
7	Harpsichord	55	Synthe Vox	103	Echo Drops
8	Clavichord	56	Orchestra Hit	104	Star Theme
9	Celesta	57	Trumpet	105	Sitar
10	Glockenspiel	58	Trombone	106	Banjo
11	Music Box	59	Tuba	107	Shamisen
12	Vibraphone	60	Muted Trumpet	108	Koto
13	Marimbaphone	61	French Horns	109	Kalimba
14	Xylophone	62	Brass	110	Bagpipes
15	Tubular Bell	63	Synthe Brass 1	111	Fiddle
16	Santur	64	Synthe Brass 2	112	Shannai
17	Drawbar Organ	65	Soprano Sax	113	Tinkle Bell
18	Percussion Organ	66	Alto Sax	114	Agogo Bell
19	Rock Organ	67	Tenor Sax	115	Steel Drum
20	Church Organ	68	Bariton Sax	116	Woodblock
21	Reed Organ	69	Oboe	117	Taiko Drum
22	French Accordion	70	English Horn	118	E Tom
23	Harmonica	71	Bassoon	119	Synthe Drums
24	Bandneon	72	Clarinet	120	Reverse Cymbal
25	Nylon Str.Guitar	73	Piccolo	121	Gt. Fret Noise
26	Steel Str.Guitar	74	Flute	122	Breath Noise
27	Jazz Guitar	75	Recorder	123	Seashore
28	Clean Guitar	76	Pan Flute	124	Birds
29	Muted Guitar	77	Bottle Blow	125	Telephone
30	Overdrive Guitar	78	Shakuhachi	126	Helicopter
31	Distorted Guitar	79	Whistle	127	Applause
32	Guitar Harmonics	80	Ocarina	128	Gunshot
33	Acoustic Bass	81	Square Wave		
34	Fingered Bass	82	Saw Wave		
35	Picked Bass	83	Syn. Calliope		
36	Fretless Bass	84	Chiffer Lead		
37	Slap Bass 1	85	Charang		
38	Slap Bass 2	86	Solo Vox		
39	Synthe Bass 1	87	5th Saw Wave		
40	Synthe Bass 2	88	Bass & Lead		
41	Violin	89	Fantasia		
42	Viola	90	Warm Pad		
43	Cello	91	Poly Synthe		
44	Contrabass	92	Space Voice		
45	Tremolo Strings	93	Bowed Glass		
46	Pizzicato Str.	94	Metal Pad		
47	Harp	95	Halo Pad		
48	Timpani	96	Sweep Pad		

Bank 2: Amadeus GM2

1	No Sound	51	Strings & Pad	101	Fantasy Synt.fFX
2	Piano Concert	52	Synth Strings 3	102	Fantasy Synth 4
3	Rock Piano 1	53	Fem. Choir	103	
4	2nd Honky	54	Gsp. Bgr. Choir	104	
5	E-Piano basic 1	55	Silent Choir	105	Zither 1
6	E-Piano soft FX	56	Orchestra Hit 2	106	Banjo 2
7	Harpsichord 2	57	Ballad Trumpet a	107	Mandoline 1
8	Clavichord 2	58	Trombone soft a	108	Koto 2
9	Celesta 2	59	Tuba	109	
10	Lyra	60	Muted Tr cl/open	110	Bagpipes 2 dyn
11	Toy-Bells	61	Horn Sect. high	111	
12	Vibraph. mod. 1	62	Brass Set 1	112	
13	Marimba 2	63	Brass Set 2	113	Treebell 1
14	Xylophone 2	64	Mega Synth Brass	114	
15	Tubular Bell 2	65	Sopran Sax 1	115	Steel Band 2
16	Dulcimer 1	66	Alto Sax 2 a	116	
17	Ham & Eggs Modul	67	Ten. Sax soft a	117	
18	Basic B. & Perc	68	Bariton Sax 2 a	118	
19	Ham & Eggs Perc.	69	Oboe 1 a	119	
20	Harmonium 1	70	English Horn 2 a	120	Orch. Cymbal 1
21	Mundharm. 1	71	Bassoon 2 a	121	Publikum
22	Alpine Accordion	72	Clarinet soft a	122	Typewriter
23	Musette l'amour	73	Piccolo 2 a	123	Letter
24	Accordion Master	74	Jazz-Flute 1 a	124	Church Bells
25	Nylon-Guitar 2	75	Recorder 2 a	125	Prost!
26	Nylon-Guitar 3	76	Highland Pan. a	126	Seashore
27	Nylon-Guit. sft	77	Spit Flute 1 dyn	127	Whistlers Eff.
28	Clean Guitar 2	78	Jazz-Flute 2 a	128	Pitchattack 1
29	Solo-E-Guit. sFX	79	Whistlers		
30	Deep Stack FX	80	Ocarina 2 a		
31	Lead E-Guit. sFX	81	Saw. Synth 1		
32	Dist.Fb.Git. fFX	82	Firesynth		
33	Acoustic Bass 2	83	5th Powersynth		
34	Fingered Bass 2	84	Square Synth 1		
35	Picked Bass 2	85	Fltrsynth Mod 1		
36	Fretless Bass 2	86	Fltrsnt 2		
37	Slap Bass 3	87	Fltrsnt up-down		
38	Slap Bass 4	88	Mysticsynth 1		
39	Fat Synth Bass	89	Mysticsynth 2		
40	Double Synth Bs	90	Utopiasynth 1		
41	Solo-Violin	91	Utopiasynth 2		
42	Violoncello	92	Synth sustainer		
43	Solo-Cello	93	Futuresynth up		
44	Contrabass 2	94	Futuresynth down		
45	Tremolo Str. 2	95	Multi Synth		
46	Pizzicato Str. 2	96	D - Synth 55 fFX		
47	Harp 2	97	D - Synth 65		
48	Timpani 2	98	D - Synth choir		
49	Strings allegro	99	Fantasy Synbells		
50	Strings & Cello	100	Fantasy Synth 2		

Bank 3: Amadeus GM3

1	No Sound	51	Marcato Str.	101	
2	Piano Conc. soft	52	Str. Ens. & Timp	102	
3	Piano brillant	53	Morricone choir	103	
4	Oktav Piano	54	Morric. ch. & So	104	
5	E-Piano 4 tr.	55	Choir & Strings	105	
6	E-Piano south.FX	56	Orchestra Hit 3	106	
7	Bass Harpsichord	57	Silver Trumpet a	107	Balalaika 1
8		58	Trombone slow a	108	
9	Celesta 3	59	Horn 1 high	109	
10	Carillon	60	Muted Trump. 2 a	110	
11	Movie bells	61	Cornet a	111	
12	Vibraphon trem.	62	To. Brass Set	112	
13		63	L.A. Brass 1	113	
14		64	Brass Set 2 fall	114	
15		65		115	Steelband 3
16		66	Alto Sax 3 a	116	
17	Tw. Organ Prc.	67	Ballad Ten Sax a	117	
18	Lower Organ 1 Rt	68	Rock Sax 1	118	
19	Tw. Organ	69		119	
20	Harmonium 2	70	English Horn 3	120	
21	Mundharm. 2	71		121	
22	Accordion Stud.	72	Clarinet 3	122	
23	Trad. Accordion	73	Sing&fl. 1	123	Fall down click
24	Tango-Accord. 1	74		124	Synth Ch. & clic
25	Folk-Guitar 1	75		125	Baby
26	Flamenco 1	76	Staccato Panfl.	126	Jodler
27	Clean Git. FX	77		127	Silvia •ber 19
28	12-String Guitar	78		128	Pitchattack 2
29	Muted Guitar 2	79			
30		80			
31		81	Synth solo		
32		82	Synth solo At		
33	Combibass Pd	83	Fantasy Synth 1		
34	Orgelbass 1 Pd	84	Pop Corn Synth		
35	Orgelbass 2 Pd	85	Square Solosynth		
36	Bass Guitar 1 Pd	86			
37	Bass Guitar 2 Pd	87			
38	Bass Guitar 3 Pd	88			
39	Bass Guitar 4 Pd	89			
40		90	Simplypad Synth		
41	Second Violin	91	Breathpad		
42	Cello & Violin 1	92	Warm breath Pad		
43		93	Pad & clicker		
44		94	Space		
45		95	Helens du choir		
46	Pizzicato-Str. 3	96			
47	E-Harp 1	97			
48	Timpani roll 1	98			
49	Real Strings	99			
50	Cello-Viol-Str.	100			

Bank 4: Amadeus GM4

1	No Sound	51	Dark Strings 1	101	
2	Piano Pub	52	Roll-Viol-Str.	102	
3	Power Pop-Piano	53	Du bab singers 1	103	
4	R. Piano & Str.	54	Acap. singers 1	104	
5	E-Piano 5 Pad	55		105	
6	Suitc. E-Pi. FX	56		106	
7	Harpsichord a	57	Trumpet Duo 1	107	Mandoline Orch 1
8		58	Wah-Trombone	108	
9		59	Fluegelhorn 1	109	
10		60	Muted Tr. closed	110	
11		61	Effect Horns	111	
12		62	Marchingband 1	112	
13		63	Marchingband 2	113	
14		64	Marchingband 3	114	
15		65		115	
16		66		116	
17	Ham & Eggs Cho.	67	Ballad Sax 1	117	
18	Lower Organ 1	68		118	
19	Drawbars 1	69	Oboe & Strings 1	119	
20		70		120	
21	Mundharm. sl/fst	71		121	
22		72		122	
23		73		123	
24		74		124	
25	Soft E-Gt pn sFX	75		125	
26	Hawaii-Guit. 1	76		126	
27	Blues warm fFX	77		127	
28	E-Guit. Stack 3	78		128	Slide 1
29	Semi Ac Guitar 1	79			
30	Lead E-Guitar 3	80			
31		81	Perc. Synth 1		
32		82	Perc. Synth Fltr		
33		83	Lead fantasy sy.		
34		84	Square pan-Synth		
35	Bass Guitar 2	85			
36	Bass Guitar 3	86			
37		87			
38		88			
39	Synth Bass D1+	89			
40		90	Simply Str.-Pad		
41	Dark Str. & Viol	91	Xanadu Pad		
42	Cello/Viol/Str.	92			
43		93			
44		94			
45		95			
46	Pizzicato-Str. 4	96			
47		97			
48	Timpani roll 2	98			
49	Str. Ensemble 2	99			
50	Strings slow 2	100			

Bank 5: Amadeus GM5

1		51	Okt. Strings 1	101	
2	Power Grand	52	Str. Mellow dyn.	102	
3	Power Gra. Brill	53	Fem & male Choir	103	
4	Piano Grand ped.	54	Choir Cathedral	104	
5	E-Piano Glass	55		105	
6	E-Piano ballad	56	Ballad Trumpet 2	106	
7	Supertr. EP 1 AL	57	Trumpet easy	107	Mandoline Orch 2
8	Supertr. EP 2 AL	58	Trombone p/f 1	108	
9	E-Piano modern	59	Tuba Solist	109	
10	Piano & E-Piano	60	Muted Tr & Sax	110	
11	Honky Grand	61	Gladiator Horns	111	
12	Power Grand ped.	62	Sax & Clar.Set 1	112	
13	Wide Grand ped.	63	Sax & Clar.Set 2	113	
14	Soft Lounge Gra.	64	Sax & Clar.Set 3	114	
15	Soft Lounge ped.	65		115	
16	Lounge Grand	66		116	
17	Drawbars 2	67		117	
18	Drawbars 3	68		118	
19	Full Bars 1	69		119	
20		70		120	
21		71		121	
22		72		122	
23		73		123	
24		74		124	
25	Warm Lead Guit.1	75		125	
26	Electric clean 1	76		126	
27	Vintage Amp. 1	77		127	
28	Vintage Electric	78		128	
29	Electric clean 2	79			
30		80			
31		81	Perc. Synth Lay		
32		82	Phase P. Synth 1		
33		83	Another Fant.sFX		
34		84			
35	Bass Guitar 4	85			
36	Str.-Bass single	86			
37	Str.-Ens. Bass	87			
38		88			
39		89			
40		90	Warm breath Pad		
41		91	Xanadu Bell-Pad		
42	Cello & Violin 2	92			
43		93			
44		94			
45		95			
46		96			
47		97			
48	Strings alleg. 2	98			
49	Spiccato	99			
50	Strings slow 3	100			

Bank 6: Amadeus Organ1

1	Plenum	51	Dance-Strings 1	101	16-8 2bars
2	Mixtures Plen.	52		102	16-4 2bars
3	Prinzipalsatz	53	Duh singers	103	16-5 1/3 2bars
4	Tutti	54	Bah singers	104	16-8-5 1/3 3bars
5	Mezzo Forte	55	Ooh singers	105	vr16-8-5 1/3-4
6	Pedalsatz 1	56	Breath	106	vr16-8-5 1/3-2-1
7	Mixturen 4f.	57	Dah singers	107	vr16-8-4-2
8	Mixturen 5f.	58	Solo Ooh	108	vr16-8-51/3-22+3
9	Salizional 16	59	Solo Aah	109	vr16-all-1
10	Trompete 8	60	Dahmm singers	110	vr8-4-2 2/3-2
11	Clarine 4	61	Duhmm singers	111	vr8-4-22/3-11/3
12	Trompete 16 & 8	62	Sax & Clar.Set 4	112	vr total mid
13	Regal 16	63	Small Brass Set	113	vrc Olds 1
14	Unda Maris 8	64	Low Brass Ens.	114	vrc Olds 1 perc
15	Oboe 8	65		115	vrc Olds 2
16	Unda M. & Gemsh.	66		116	trc Olds 1
17	Open Bars 1	67		117	trc Olds 2
18	Open Bars 2	68		118	tsl v rc Olds 1
19	Prof. Bars 1	69		119	tsl v rc Olds 2
20	Shakespeare AL	70		120	Bars 4-2
21		71		121	Bars 16-8-5-22/3
22		72		122	Bars 16----2
23		73		123	Bars 16-2 2/3
24		74		124	5 1/3 1bar
25	Nylon-G. d. nois	75		125	
26	Warm Chorus	76		126	
27	Chorus Solid 1	77		127	
28	Bright Chorus	78		128	
29	Warm Lead Vib.	79			
30		80			
31		81	Perc. Synth 2		
32		82			
33		83	Fantasy Dolphin		
34		84			
35	Bass Guitar 5	85			
36	Tower Combi.1 AL	86			
37	Tower Combi.2 AL	87			
38	Tower Combi.3 AL	88			
39	Tower Combi.4 AL	89			
40	Tower Combi.5 AL	90	16-8-5 1/3 sc		
41	Tower Acc.1 AL	91	16-8-4-2 sc		
42	Tower Acc.2 AL	92	16-8-5 1/3 P4		
43	Tower Tib8 tr AL	93	16-8-5 1/3P2 2/3		
44	Tower Acc.3tr AL	94	16-8-5 1/3 P4 2-		
45	Tower Pedal 1 AL	95	Olds Jazz Perc 1		
46	Tower Pedal 2 AL	96	Perc. 4 dry		
47	Tower Crystgt AL	97	Perc. 2 2/3 dry		
48	Theatre Perc1 AL	98	16 1bar		
49	Strings backgr.1	99	8 1bar		
50	Strings fast 1	100	4 1bar		

Bank 7: Amadeus Organ2

1	Rohrflöte 8	51	101	mixed gen. 1
2	Rohrflöte 4	52	102	mixed gen. 2
3	Rohrflöte 2 2/3	53	103	mixed gen. Perc
4	Rohrflöte 2	54	104	16-8-5 short P2
5	Rohrflöte 1	55	105	v16-8-51/3 sust
6	Rohrflöte 8-22/3	56	106	v8-4-2 sust
7	Rohrfl.Tr 8-22/3	57	107	v16-8-4-2 sust
8	Rohrflöte 8-4-2	58	108	v16-8-51/3-1sust
9	Rohrfl. Satz	59	109	d16-8-5 1/3
10	Prinzipal 8	60	110	d16-8-51/3-4-2-1
11	Prinzipal 4	61	111	d16-8-5 1/3-2-1
12	Prinz.8 & Okt. 4	62	112	d16-8-4-2
13	Gemshorn 8	63	113	d16-8-51/3-22/3-
14	Vox Coelestis	64	114	d16-all-1
15	Salizional 8	65	115	d8-4-2 2/3-2
16	Subb.16 & Fl. 8	66	116	d8-4-2
17	Prof. Bars 2	67	117	d8-4-2 2/3-1 1/3
18	Whisper Bars	68	118	d total mid
19	Basic Bars	69	119	v16-8-5 1/3
20	Full Bars cln 2	70	120	v16-8-5 1/3 P2
21	Soft Bars 1	71	121	v16-8-51/3-4-2-1
22	Sustain Bars 1	72	122	v16-8-51/3-2-1
23	Complete Bars	73	123	v16-8-4-2
24	Full Bars cln 1	74	124	v16-8-51/3-22/3-
25	Organbars cl.	75	125	v16-all-1
26	Old Wheels sl/fs	76	126	v8-4-2 2/3-2
27	Old Wheels	77	127	v8-4-2
28	Old Wheels fast	78	128	Bars 8 dry
29	Old Wheels Rot.	79		
30	Basic B. & Perc	80		
31	Basic B. Per. cl	81		
32	Lower Bars 1	82		
33	Lower Org. 2 Rt.	83		
34	Bars 16-8	84		
35	Bars 8	85		
36	Bars 5 1/3	86		
37	Bars 4	87		
38	Bars 2 2/3	88		
39	Bars 2	89		
40	Bars 1 3/5	90		
41	Bars 1 1/3	91		
42	Bars 1	92		
43	Perc. 4	93		
44	Perc. 2 2/3	94		
45	Super sft. Bars	95		
46	Glassorgel	96		
47	Keyclick	97		
48	Perc. 5 1/3	98		
49	Strings & Organ	99		
50	Farf. 1973	100		

Bank 26: Sounds For You

1	Baby Grand soft	51	Choir Ooh/Aah st	101	Utopia Bell 1 fx
2	Baby Grand med.	52	Great Chr.stereo	102	Utopia Bell 2 fx
3	Baby Grand hard	53	Emu.Choir stereo	103	Utopia Bell 3 fx
4	Baby Grand Rock	54	MysticAngles mod	104	SoftPad mod.Bell
5	Dyn.Grand soft	55	Chr.Cathedr.mod1	105	Berts Bass +
6	Dyn.Grand med.	56	Chr.Cathedr.mod2	106	Berts PdBass
7	Dyn.Grand hard	57	Synthe Voice	107	Guit. PdBass 1
8	Dyn.Grand octave	58	Synthe Choral	108	Guit. PdBass 2
9	Rhodes Style	59	Amadeus Choir	109	AxIF Bass +
10	Dyn.Rhodes soft	60	Str.& Timpani	110	MoogBass 1
11	Dyn.Rhodes med.	61	Str.Marcato 1	111	MoogBass 2 Pd.
12	Dyn.Rhodes hard	62	Str.Marcato 2	112	MoogBass 3 st
13	E-Piano1 filt fx	63	Str.Broadway	113	Organ PdBass 1
14	E-Piano Rock fx	64	Str.Orch.octave	114	Organ PdBass 2
15	E-Piano modulat.	65	Tremolo Violins	115	Glassorgan
16	E-Piano bright	66	Tremolo Violas	116	Whistler 1
17	Classic Guit.sft	67	Str.mod.Tremolo	117	Whistler 2
18	Classic Guit.rd.	68	Strings Pad ster	118	Harmonica +
19	Class.Guit.dyn.1	69	Str.Background	119	Classic Flute
20	Span.Gt.dyn.1	70	Str.NewAge ster.	120	Classic Flute +
21	Span.Gt.dyn.2	71	Str.bright&slow	121	Jazz Sopr.Sax +
22	ConcGt.rd.soft	72	Str.slow octave	122	Jazz Alt Sax 1 +
23	ConcGt.rd.med.	73	Simple Lead ster	123	Jazz Alt Sax 2 +
24	ConcGt.rd.hard	74	Soft Lead	124	Jazz Ten.Sax +
25	ConcGt.rd.dyn.1	75	Background Synth	125	Berts Trumpet
26	ConcGt.rd.dyn.2	76	Percussive Syn.1	126	Berts Trombone +
27	Conc.Git.dyn>1 1	77	Percussive Syn.2	127	Bass Tuba 1
28	Conc.Git.dyn>1 2	78	Pulstar Lead CR	128	Bass Tuba 2
29	Class.Git.dyn+ 1	79	Vangelis CSfx CR		
30	Class.Git.dyn+ 2	80	Fat Lead 1 ster.		
31	Class.Git.dyn+ 3	81	Fat Lead 2 ster.		
32	12-String Git.	82	AxIF Lead mod.fx		
33	Clean Strat. 1 +	83	AxIF PercSy.1 fx		
34	Muted Strat.dyn.	84	AxIF BellSyn. 1		
35	Clean Strat.chor	85	AxIF BellSyn. 2		
36	Tremolo Strat.+	86	Bell Synth. 3		
37	Shadow's Echo fx	87	Bilitis Synth. 1		
38	Tremolo Guit. fx	88	Bilitis Synth. 2		
39	Electric Blues	89	Emu.Pad stereo		
40	Jango Jazz Guit.	90	Emu.Clicker		
41	Jazz-Git.dyn.	91	Clear Pad mod.fx		
42	Warm E-Git.dyn.1	92	Clear Pad mod.st		
43	E-Git.Chorus fx	93	Clear Pad + Bell		
44	E-Git.Flanger fx	94	Bell-Pad 1 fx		
45	E-Git.Distort.fx	95	Sustain Pad mod.		
46	Dist.Git.ster.fx	96	Illusion		
47	Stereo-Strat. 1	97	Space Pad 1		
48	Stereo-Strat. 2	98	Space Pad 2 mod.		
49	Choir Ooh stereo	99	Filmscore		
50	Choir Aah stereo	100	Trance		

Bank 27: Amadeus Art (AZ)

1	Grand 1 bright	51	Strings & Flute	101	Monday Choir
2	Piano pure mono	52	Strings & Horns	102	Bert's Singers
3	Grand 1 warm	53	Strings 3-lay	103	Starlight Ch.
4	Mystic Piano	54	Susp.Strings	104	Sinfonia Ch.
5	E-Piano road	55	Strings & Oboe	105	Coolhorn
6	E-Piano stage	56	Symphony	106	Cooltrombone
7	Clavicross	57	Trump.1 leg. at.	107	Cooltrumpet
8	Clavichord a	58	Sup.soft Tromb.a	108	Alpert Tromb. a
9	Funkyclavi	59	Cornet leg. at.	109	Alpert Trump.1
10	Short Saw 1	60	Muted Trp. at.	110	Alpert Trump.2
11	Short Saw 2	61	Horn Section 2	111	DuoTrumpet >1
12	Jean M.	62	Horn S. Mod. at.	112	Moravian Brass
13	Square short	63	L.A. Brass 2	113	Dulcimer 2
14	Wah-Perc.Synth	64	Brass Set high	114	Bouzuki art
15	Soft Synthe	65	Sopr. Sx 2 lg.at	115	Country Clean
16	Lead Synthe	66	AltSax 1 lg. at.	116	Pedalsteel
17	Echo Wah Mod.	67	Ten. Sax smooth	117	Pedalsteel lv. a
18	Echo Square Md	68	AltSax1 lg pitch	118	Blue Hawaii Gt
19	Ethn.BellSyn.	69	Sopr. Sax 2 pit.	119	Tremolo E-Git.
20	Syntharmonium	70	SoftSax lg. at.	120	Clean E-Guitar
21	Mundharm.st.lv.a	71	Oboe 2 a	121	Git.Nse. 1st 1
22	Mundharm.sl.lv.a	72	Engl. Horn pit.	122	Water
23	Mundharm.sf.lv.a	73	Spit Flute 1	123	Crime
24	Mundharm.fs.lv.a	74	Glasorgan	124	Orch.Perc.
25	Git.Nyl.legato	75	Recorder 2 pit.	125	Melod.Tom
26	Multigit.dyn 1	76	Pan dark lg. at.	126	Melod.Tom 808
27	Multigit.dyn 2	77	Pan Fl. lg. at.	127	Git.Noise rnd.
28	Multigit.>1 high	78	Pan 3 pit.	128	Git.Nse.rnd.on
29	Countrygt.dyn 1	79	Wooden Pipe		
30	Countrygt.dyn 2	80	Cambridge Bus		
31	Ukulele	81	Dyn. resofun		
32	Nyl.Git. dyn.	82	Tecc'n reso		
33	6-Str.Gt. dyn.	83	Crazy prc.Sy sFX		
34	Nylon.Live 3 a	84	Crazy bell.Synth		
35	Flamenco dyn.1	85	Crazy 5bellsynth		
36	Multigit.dyn. 3	86	New Age Summer		
37	Multigit.dyn. 4	87	New Age Volcan		
38	Multigit.>1 low	88	New Age Ocean		
39	Multigit.>2 low	89	New Age Spring		
40	Multigit.>3 low	90	Chill out pad		
41	Strat.Gt. chorus	91	Polar night pad		
42	Hawaii Gt.leg.	92	Harp chill-pad		
43	Cello legato	93	Himalaya pipe		
44	Orch.Roll =1	94	Fairpad 1		
45	Pizzicato velo	95	Fairpad 2		
46	Pizz<>str velo	96	Ethnic Pad		
47	Harp pad	97	JazzTrp. lg. at.		
48	Strings sust.	98	JazzTrp. switch		
49	Strings cl.fs.	99	Cornet 2 pit.		
50	Strgs.classico	100	OpenTrp. lg.at.		

Bank 28: Amadeus Art (MB)

1	Old Lounge 1 a	51	StrgQuart 1 a	101	Chor+Solo 1 a
2	Rock Piano 1 a	52	StrgQuart 2 a	102	Chor+Solo 2 a
3	Rock Piano 2 a	53	Strg-Orch. 1 a	103	Akzent Chor 1 a
4	Rock Piano 3 a	54	Strg-Orch. 2 a	104	Akzent Chor 2 a
5	E-Piano 1 a	55	Mellow+Vln.1 a	105	Zither 1 a
6	E-Piano 2 a	56	Strg.+Vln. 1 a	106	Zither 2 a
7	E-Piano 3 a	57	Trumpet dyn. a	107	Hackbrett 1 a
8	Cembalo a	58	Trombone 1 lv. a	108	Hackbrett 2 a
9	Handbell1 rep a	59	Trombone 2 lv. a	109	StrumsEns.1 a
10	Handbell2 rep a	60	Muted Trump.1 a	110	Violin dyn.1 a
11	Spieluhr stac a	61	Brass 1 a	111	Cello/Vln/Str a
12	Jazz Vibe 1 a	62	Brass 2 a	112	Vln/Cello/Str a
13	Mandoline a	63	Brass 3 dyn. a	113	Buzouki 1 a
14	Balalaika a	64	Brass 4 Touch! a	114	Buzouki 2 a
15	Akk.Glaheh a	65	Alto Sax 1 lv a	115	60th Jazz 1 a
16	Akk.Avsenik a	66	Alto Sax 2 lv a	116	60th Jazz Chr. a
17	Bandoneon 1 a	67	Tenor Sax1 lv a	117	60th Jazz 2 a
18	Bandoneon 2 a	68	Rock Sax 1 lv a	118	60thJazz2 dyn a
19	Musette-Akk.1 a	69	Sax legato 1 a	119	60th Jazz 3 a
20	Std-Akkord.1 a	70	Sax legato 2 a	120	Ac.Gt.Noise 2 a
21	Std-Akkord.2 a	71	Clarinet leg. a	121	Git.Nse.1st 2 a
22	Akk.ital.1 a	72	Clarinet 1 lv a	122	OrganPatch 1 a
23	Akk.soft 1 a	73	Flute 1 a	123	Weather a
24	Akk.Steieri. a	74	Jazz-Flute 1 a	124	BirdsBirds... a
25	Nylon-Gt.1 lv a	75	Pipe 1 a	125	Party a
26	Flamenco 1 a	76	Pipe 2 dyn. a	126	Bell 1 a
27	Clean Jazz a	77	Pipe 3 dyn. a	127	Bell repeat 1 a
28	Clean Guit.1 a	78	Indian Pipe a	128	Effect Set 1 a
29	60th Clean lv a	79	Pipe 1 switch a		
30	60th Jazz Gt a	80	Spit Pipe 1 a		
31	60th Hawaii a	81	Phaser 1 a		
32	Concert Gt.1 a	82	Solo Synth 1 a		
33	Bass Guitar 1 a	83	Solo Synth 2 a		
34	Bass Guitar 2 a	84	Andante 1 a		
35	Nylon.Live 1 a	85	Andante 2 a		
36	Nylon.Live 2 a	86	Flipper 1 a		
37	AcoustGt 1 lv a	87	Flipper 2 a		
38	Ac.-Gt.-Noise a	88	Flipper 3 a		
39	Distortion a	89	Mellow Str.1 a		
40	Mtd. Distort. a	90	Mellow Str.2 a		
41	Violin 2 a	91	Violin soft 1 a		
42	Viola 2 a	92	Violin soft 2 a		
43	Cello 2 a	93	Cello 1 soft a		
44	Cello 2 dyn. a	94	Cello 1 dyn. a		
45	Marcato Str.1 a	95	Violin 1 leg. a		
46	Marcato Str.2 a	96	Violin 2 leg. a		
47	Ethnic Harp 1 a	97	Tromb./Brass a		
48	SynfonicStr.1 a	98	Sax/Clarinet a		
49	Strings dyn.1 a	99	Clar./Trp. lv a		
50	Mellow Str.3 a	100	Trp./Clarinet a		

Bank 29: Amadeus Art (DL)

1	Old Lounge 1 a	51	Ensemble Cl. 1	101	Gloria in exc.
2	Shaku Flute	52	Real Str. slow	102	Kyrie
3	Shaku Fl. pit.	53	Studio Strings	103	Halleluja
4	Multig. Flamenco	54	Rich Pad-Strings	104	Amen
5	Brill. Tr. pit.V	55	Dark adagio Str.	105	
6	Solo Trumpet Vi.	56	Violins for NL	106	
7	Solo Tr. mut.Vi.	57	Violins Strauss	107	
8	Solo Tr. pit.Vi.	58	Modern Strings	108	
9	Solo Horn low	59	Juppi`s Syn. fFX	109	
10	Horns	60	Fltr. up-dwn sFX	110	
11	Horn slow att.	61	P-Syn up-dwn sFX	111	
12	Alto Sax Set 1	62	Perc. Filt 2 sFX	112	
13	Alto Sax Set 2	63	Syn pandelay fFX	113	
14	Midnight Ten.Sax	64	Perc. SynLay sFX	114	
15	E-Piano soft 1	65	Firesynth 2 sFX	115	
16	E-Piano soft 2	66	Pad & P fant.sFX	116	
17	E-Piano solid	67	Sy Lead ping fFX	117	
18	E-Piano vintage	68	Pad & Perc fant.	118	
19	60th Strat sFS	69	Fantasy raise me	119	
20	Blues warm fFX	70	Harp att. miami	120	
21	Nylon G. play 4	71	Harp att.	121	
22	Nylon rand.slide	72	Fantasy S. 1 fFX	122	
23	Multig. Flamenco	73	Fantasy Flip fFX	123	
24	Single Strat fFX	74	Pad Summer fFX	124	
25	Kings Strat 3sFX	75	Synth. Stack FX	125	Slide F. 12 r.no
26	Disto. Guit. fFX	76		126	Slide Folk 12-S
27	Semi Ac Guit.sFX	77		127	
28	60th mute sFX	78		128	Juppi`s Basis
29	SlideNyl 1 r.eff	79			
30	Pop Dist. sFX	80			
31	Chorus Guit. sFX	81	Org. R.&Dist. FX		
32	Stereo Strat fFX	82	Trad. Organ FX		
33	Crunch Guit. sFX	83	Trad. Org. 2R-FX		
34	Warm cl Guit fFX	84	Olds Jazz Prc FX		
35	Carlos guit. sFX	85	Cl. Org. 4-P FX		
36	SlideFolk r.noi.	86	Shakesp. soft FX		
37	Accordion Jazz	87	Soft Bars FX		
38	Master Accordion	88	Wheels sl/fs FX		
39	Tango Acc. espan	89	Dream Bars FX		
40	Accordion Study	90	Dream Bars 2R-FX		
41	Italy Acc. 3-Ch	91	Basic Organ FX		
42	Italy Acc. high	92	Basic Org. 2R-FX		
43	French Musette	93			
44	Accordion 3-ch.	94			
45	Stringbass Ens.	95			
46	Orch.Roll & Bass	96			
47	Arco Basses	97			
48	Dark Str. Viol.	98			
49	Barock	99			
50	Strings octave	100			

Bank 111: Amadeus ACC1

1	Piano 1 medi. AC	51	Strings Ens.1 AC	101	Nylon-Gt. 2 aAC
2	Piano 2 soft AC	52	Strings warm AC	102	Nylon-Gt. 3 aAC
3	Piano 3 AC	53	Ooh-Choir 1 AC	103	
4	Piano uni. AC	54	Ooh-Choir 2 AC	104	
5	E-Piano 1 AC	55	Trumpet soft AC	105	
6	E-Piano 2 AC	56	Tuba AC	106	Banjo AC
7	E-Piano Pad AC	57	Trumpet 1 AC	107	
8		58	Trombone 1 AC	108	Clean Guit. 1aAC
9		59	Bariton 1 AC	109	Clean Guit.2 aAC
10		60	Small Brass 1 AC	110	Clean 12-St AC
11		61	Brass Sect.1 AC	111	
12	Vibraphon AC	62	Brass Sect.2 AC	112	
13	Marimba AC	63	Soft Brass 1 AC	113	
14	Xylophone AC	64	Brassensemble AC	114	
15		65	Reed sect. 1 AC	115	
16		66	Alto Sax 1 AC	116	
17	Organ old ch. AC	67	Alto Sax 2 AC	117	
18	Organ old Prc AC	68	Ten Sax AC	118	
19	Organ Sin Prc AC	69	Solo Trumpet AC	119	
20	Organ slow r. AC	70	Bariton combi AC	120	
21	Organ fast r. AC	71	Brass 2 AC	121	
22	Accordion 1 AC	72	Clarinet 1 AC	122	
23	Harmonica AC	73	Piccolo 1 AC	123	
24	Alpine Acc. 1 AC	74	Jazz-Flute AC	124	
25	Acoust.Guit.1aAC	75	Piccolo 2 AC	125	
26	Ovation Gt.1 aAC	76		126	
27	Sft.Jazz Gt.1aAC	77		127	
28	Chor.Jz.Gt.1 AC	78		128	
29	Combo Guitar aAC	79			
30	Dynamic Rock AC	80	Saw. Synth. AC		
31	Dynamic Blues AC	81	Phase Moog 1 AC		
32	Nylon St.Gut.aAC	82	Fat Lead 1 AC		
33	Upright Bs. 1 AC	83	Whou-Synth 1 AC		
34	Fingered Bs.1 AC	84	Whou-Synth 2 AC		
35	Picked Bass 1 AC	85	Whou-Synth 3 AC		
36	Organ Bass p1 AC	86			
37	Fingered B.dp.AC	87			
38	Fingered Bs 2 AC	88	Synth Bass 1 AC		
39	Fingered Bs 3 AC	89	Synth Pad 1 AC		
40	Acoustic Bass AC	90	Synth Pad 2 AC		
41	Violin 1 AC	91	Synth Pad 3 AC		
42		92	Space Voice 1 AC		
43		93	Utopiasynth 2 AC		
44		94	Fantasy Bells AC		
45	Spiccato AC	95	P-Syn 1 AC sFX		
46	Str.liv.alleg AC	96	P-Syn 2 AC sFX		
47	Small Ens. AC	97	P-Syn 3 AC sFX		
48	Str. allegro AC	98			
49	Strings fast 1	99	Semi AcG. chorus		
50	Soft Strg. 1 AC	100	Nylon-Gt. 1 aAC		

Bank 112: Amadeus ACC2

1	Piano 4 dark AC	51	Strings Ens.2 AC	101	Folk-Guitar1 aAC
2	Piano 5 easy AC	52	Strings Ens.3.AC	102	Folk-Guitar2 aAC
3	Piano 6 AC	53	Bah-Choir 1 AC	103	
4	Piano Grand AC	54	Brass high AC	104	
5	E.Piano 3 AC	55	Brass Sect. 3 AC	105	WahWah var. 1 AC
6	E.Piano 4 AC	56	Bariton 2 AC	106	WahWah var. 2 AC
7	E-Piano 5 AC	57	Trump.Sect. 1 AC	107	WahWah fix 1 AC
8	E-Piano 6 AC	58	Horns 1 AC	108	Lead E-Guit.1 AC
9	E-Piano 7 AC	59	Tuba fat AC	109	Lead E-Guit.2 AC
10		60	Brass mtd. 1 AC	110	Lead Ch.Guit. AC
11		61	Brass mtd. 2 AC	111	
12		62	Swell Brass 1 AC	112	
13		63	Trumpet 2 AC	113	
14		64	Trombone 2 AC	114	Trombone mtd.aAC
15		65	Sax Section 1 AC	115	Tromb.mtd/op.aAC
16		66	Tenor Sax 1 AC	116	
17	E.Organ 1 v. AC	67	Ten. Sax 2 AC	117	
18	E.Organ 2 v. AC	68		118	
19	E.Organ 3 v. AC	69		119	
20	Pop Organ 1 AC	70		120	
21	Rock Organ 1 AC	71		121	
22	Theatr.Organ1 AC	72	Clarinet 2 AC	122	
23	German Acc. 1 AC	73	Clarinet 3 AC	123	
24	Alpine Acc. 2 AC	74		124	
25	Bossa Guit. 1 AC	75		125	
26	12-Strg.Gt. 1 AC	76		126	
27	Cntry Guit. 1 AC	77		127	
28	Strat.Guit. 1 AC	78		128	111
29	Strat. Mute 1 AC	79		112	
30	Chord Guit. 1 AC	80		113	
31	Strat.Chord 1 AC	81	Perc Moog 1 AC	114	
32	12-Strg.Gt.2 aAC	82		115	
33	12-Strg.Gt.3 aAC	83		116	
34	Solo Bass 1 AC	84		117	
35	Guitar Bass 1 AC	85		118	
36	Fretless 1 AC	86		119	
37	Fretless 2 AC	87		120	
38	Fretless 3 AC	88	Synth Bass 2 AC	121	
39	Picked Bass 2 AC	89	Pad Synth AC	122	
40	Bariton plus AC	90		123	
41		91		124	
42		92		125	
43		93		126	
44		94		127	
45		95	P-Syn 1 AC 3sFX	128	
46		96	P-Syn 2 AC 3sFX		
47	Strg. Pad AC	97	P-Syn 3 AC 3sFX		
48	Dark Strings AC	98			
49	Strings perc AC	99	Strat. d.amp AC		
50	Soft Strg. 2 AC	100	Flamenco Gt. aAC		

Bank 113: Amadeus ACC3

1	Blues guit. FX	51	101
2	Legend guit. fFX	52	102
3	Legend 2-X fFX	53	103
4	Blues warm fFX	54	104
5	Chorus guit. FX	55	105
6	Ballad guit. fFX	56	106
7	Single Strat sFX	57	107
8	Metalzone 1 fFX	58	108
9	Solid Chorus FX	59	109
10		60	110
11	60th Strat sFS	61	111
12		62	112
13	Deep Stack fFX	63	113
14	Warm cl guit fFX	64	114
15	Warm mute sFX	65	115
16	Classic mute sFX	66	116
17	Overdr. mute sFX	67	117
18	Crunch guit. sFX	68	118
19	Dirty blues. sFX	69	119
20	60th mute sFX	70	120
21	Solo-E-Guit. sFX	71	121
22	Semi Ac Guit.sFX	72	122
23	Stereo Strat sFX	73	123
24	MB DistGit 1b	74	124
25	MB DistGit 1 sFX	75	125
26	Drt.Blues.Gt.sFX	76	126
27	Jazz Guit.ACC FX	77	127
28	Muted Akz.Gt. AC	78	128
29	Comb.Guitar 2 FX	79	
30	Chord Git.AC sFX	80	Akz.Synth AC sFX
31	Mute Guitar sFX	81	
32		82	
33		83	
34		84	
35		85	
36		86	
37		87	
38	Fingered Exc. AC	88	
39		89	
40		90	
41		91	
42		92	
43		93	
44		94	
45		95	
46		96	
47		97	
48		98	
49		99	
50		100	Nylon-Gt. exc.FX

Bank 114: Amadeus ACC4

1		51	101
2		52	102
3		53	103
4		54	104
5		55	105
6		56	106
7	SingleStrat 3sFX	57	107
8		58	108
9	Solid Chor. 3sFX	59	109
10		60	110
11	60th Strat 3sFS	61	111
12		62	112
13		63	113
14		64	114
15	Warm mute 3sFX	65	115
16	Classic mut 3sFX	66	116
17	Overdr.mute 3sFX	67	117
18	Crunchguit. 3sFX	68	118
19	Dirtyblues. 3sFX	69	119
20	60th mute 3sFX	70	120
21	SoloE-Guit. 3sFX	71	121
22	Semi AcGuit.3sFX	72	122
23	Stereo Strat3sFX	73	123
24		74	124
25	MB DistGit 3sfX	75	125
26		76	126
27		77	127
28		78	128
29		79	
30	Chord Gt.AC 3sFX	80	Akz.Synt AC 3sFX
31	Mute Guitar 3sFX	81	
32		82	
33		83	
34		84	
35		85	
36		86	
37		87	
38		88	
39		89	
40		90	
41		91	
42		92	
43		93	
44		94	
45		95	
46		96	
47		97	
48		98	
49		99	
50		100	

ANHANG 4: SEMPRA Werksstyles

101 Firm Styles 1

Bank Nr.	Style Num.	Name
101	001	8 Beat 1

102: Basic Styles 2

Bank Nr.	Style Num.	Name
102	001	8 Beat sp.soft
102	002	8 Beat soft
102	003	8 Beat Percussion
102	004	8 Beat Slow 2
102	005	16 Beat Smooth
102	006	16 B. Eltons Groove
102	007	16 Beat Groove
102	008	16 Stage Ballad
102	009	8 Beat baseline
102	010	8 Beat general
102	011	8 Beat Hits
102	012	Every Breath
102	013	Ballad Sax
102	014	Love Ballad
102	015	Whitneys Ballad
102	016	Bars Ballad
102	017	Disco Basic
102	018	Eurodance
102	019	Disco House
102	020	Modern Dance
102	021	Disco Fox 1
102	022	US 70's Disco
102	023	Flipper DiscoFox
102	024	Disco feeling
102	025	Rock Beat Petry
102	026	Rock 8 MMW
102	027	Hard Rock
102	028	Power of Love
102	029	Belamie Bro.
102	030	Rogers Eloisa
102	031	Berg-Dance
102	032	Vikinger
102	033	6-8 Slow Rock univers.
102	034	6-8 Slow Rock EP
102	035	6-8 Slow Rock Tw.T
102	036	6-8 Orchestral
102	037	Reggae Easy
102	038	Fun Reggae

102	039	Reggae Synthe
102	040	Pop Reggae
102	041	Samba Brasil
102	042	Disco-Samba
102	043	Samba Pop
102	044	Samba Carnival
102	045	Gipsy
102	046	Brasilian life
102	047	Latin guitar
102	048	Limbo
102	049	Easy Rumba
102	050	Guitar Rumba
102	051	Rumba Combo
102	052	Beguine Piano
102	053	BossaNova univers.
102	054	Bossa Combo
102	055	Bossa fast
102	056	Bossa on roads
102	057	ChaCha univers.
102	058	ChaCha Combo
102	059	ChaCha Dance
102	060	ChaCha Schlager
102	061	Tango Bandoni
102	062	Tango traditional
102	063	Tango Argentino
102	064	Tango Orchester

103: Basic Styles 3

Bank Nr.	 Style Num.	 Name
103	001	Big-Band Showtune
103	002	Cabaret Fox
103	003	Swing brush
103	004	Swing NewYork
103	005	Swing Bert
103	006	Swing medium
103	007	Swing Bigband
103	008	Swing sft.Brass
103	009	Foxtrot german
103	010	Fox-Combo
103	011	Foxtrot Brass
103	012	Quickstep Brass
103	013	Slow Fox
103	014	Big-Band Slow Fox
103	015	Swing Midnight
103	016	Slow Fox Sailor
103	017	Rock `n Roll
103	018	Jive 1

103	019	Rock-Shuffle 1
103	020	Rock Around
103	021	60th Beat Beguine
103	022	Twist 1
103	023	Twist 2
103	024	Rock`n Twist
103	025	Big-Band Sl.Swing
103	026	Big-Band Quickstep
103	027	Big-Band fast 1
103	028	Big-Band medium
103	029	Country-Beat easy
103	030	Country universal
103	031	Country-Beat 2
103	032	Country 6-8 Ballade
103	033	Waltz easy
103	034	Waltz orchestra
103	035	Waltz Vienna 1
103	036	Jazz Waltz Musette
103	037	Slow Waltz
103	038	English Waltz 1
103	039	English Waltz 2
103	040	English Waltz 3
103	041	Marsch univers.
103	042	Marsch Bayern
103	043	6-8 Marsch
103	044	US-March
103	045	Polka Dirndl
103	046	Polka Last
103	047	Polka Party
103	048	Polka fast
103	049	Espagnole
103	050	Scottish
103	051	Hawaii Slowfox
103	052	American Soul
103	053	Rumba Ballroom
103	054	ChaCha Ballroom
103	055	Quickstep
103	056	Pasodoble
103	057	16 Chillout
103	058	16 Beat Synthe
103	059	6-8 SynTrance
103	060	Bossa TR 808
103	061	Unplugged
103	062	5-4 Jazz
103	063	90th Pop
103	064	Rock Halftime

104: Basic Styles 4

Bank Nr.	Style Num.	Name
104	001	8 Beat s.guit.
104	002	Cant stop lov.
104	003	Hotel California
104	004	8 Beat Adria
104	005	16 Beat cool
104	006	16 Beat Sir E.
104	007	16 Beat Guitars
104	008	16 Beat PopBallad
104	009	8 Beat busy
104	010	8 Beat Country
104	011	Soul Beat
104	012	8 Beat Gerade
104	013	8 Beat Something
104	014	8 Beat PianoBallad
104	015	8 Ballade soft
104	016	8 Sft.Ballad
104	017	Disco simply
104	018	Brunner Medley
104	019	Sexy Eyes
104	020	Disco Philadelphia
104	021	Disco Funk
104	022	Modern Discofox
104	023	Dance Beat
104	024	Rock 8 power
104	025	Rock 8 Organ
104	026	Rock Ballad
104	027	Rock 8 Beat
104	028	A. Berg
104	029	Wenn Du... Schlager
104	030	Hey Baby
104	031	Skandal
104	032	6-8 Slow Rock Git.
104	033	Blueberry
104	034	Ballade pour6
104	035	Slow Rock EP2
104	036	Reggae straight
104	037	Reggae sweat
104	038	Reggae basic
104	039	Latin Disco
104	040	Latin Pop
104	041	Latin sp.tempo
104	042	Salsa 1
104	043	Copa Samba
104	044	Samba BigBand
104	045	Samba-Medley

104	046	Bossa fast var.
104	047	Bossa lounge
104	048	Bossa smooth
104	049	Beguine Ballroom
104	050	Capri
104	051	Romantic Sea
104	052	Beguine
104	053	Tango Akkordeon
104	054	Bee Gee Stayin
104	055	Dolly Swing
104	056	Foxtrot brush
104	057	Foxtrot James
104	058	Swing Band 1
104	059	Swing HappyJames
104	060	Swing Piano
104	061	Swing JazzPiano
104	062	Boogie Jive
104	063	Charleston
104	064	Shuffle Combo

105: Basic Styles 5

Bank Nr.	 Style Num.	 Name
105	001	Shuffle Just a G.
105	002	Swing JazzCombo
105	003	Christmas Swing
105	004	Jazz 6-8 Piano
105	005	Slow PianoSwing
105	006	Jazz-Pub
105	007	Funk America
105	008	Funk Philadelphia
105	009	Funk-Groove
105	010	Funk & bridge4
105	011	Modern JazzWaltz
105	012	Swing Waltz medium
105	013	Jazz Waltz easy
105	014	Waltz Vienna 2
105	015	Country Trucker
105	016	Country Shuffle
105	017	Country Swing
105	018	March traditional
105	019	6-8 Marchingband
105	020	Polka Akkordeon
105	021	Bayern & Zillertal
105	022	Polka Egerland
105	023	Polka Bayern
105	024	Street Flamenco
105	025	Italo Shuffle

105	026	Country Gospel
105	027	Bluegrass 1
105	028	Quickstep Organ
105	029	Pasodoble 2
105	030	16 chill electro
105	031	Funky electric
105	032	16 Ballade Synth
105	033	8 Beat Cool
105	034	Rondo Barocko
105	035	Dixieland sp.temp.
105	036	Guitar CountryBeat
105	037	Country supersoft
105	038	Fast Beat help
105	039	8 Beat fast
105	040	8 Beat Heart
105	041	8 Powerbeat
105	042	16 Ballad class.
105	043	16 B.AnalogBallad
105	044	16 Beat flow
105	045	16 B.Ballad LA
105	046	8 Beat Slow
105	047	Techno Dance
105	048	Entertainer Party
105	049	Dance soft
105	050	Disco Chocolate
105	051	Disco hands
105	052	Disco Queen
105	053	Hip Pop
105	054	Rock Smoke water
105	055	Leuchtturm
105	056	8-Beatrock Petry
105	057	Rock 8 Marmor
105	058	Schlager Party
105	059	Flipper Schlager
105	060	Schlager-Diamanten
105	061	Mambo 1
105	062	Slow Rock soft
105	063	Champ SlowRock
105	064	Sierra Madre

106: Basic Styles 6

Bank Nr.	 Style Num.	 Name
106	001	Dixie
106	002	Pop Shuffle
106	003	Pop Shuffle 2
106	004	Pop Cologne
106	005	Shuffle Organ

106	006	Shuffle BigBand
106	007	Swing Tiju
106	008	BigBand sl.Swing
106	009	Jazz medium
106	010	16 West Coast
106	011	Funky
106	012	Country Hit
106	013	Country Picking
106	014	Cowboy Classic
106	015	Bossa Ballroom
106	016	Oberkr. Walzer 1
106	017	Oberkr. Walzer 2
106	018	Tarantella
106	019	Bolero classic
106	020	Hollyw. WildWest
106	021	8 Rock Blues
106	022	Blues Rock
106	023	Brit. Pop
106	024	8 Beat groove
106	025	Italo Pop
106	026	Dance just f. you
106	027	Disco Party
106	028	Kreuzberger Party
106	029	Party Arena
106	030	Techno synth
106	031	Rock 8 guitar
106	032	If Tomorrow
106	033	16 Nice Guitars
106	034	Feel
106	035	Moonlight slow
106	036	Swing Guitars
106	037	Slow Biscaya
106	038	Slow nie in NY
106	039	Twist Crocorock
106	040	Guitar Pop
106	041	Ragtime
106	042	Piano Swing
106	043	Walzer univers.
106	044	Walzer Piano
106	045	16 Bt Ballade
106	046	Chill Shuffle
106	047	16 Beat Lovesong
106	048	Chart-Dance
106	049	Country M.Swing
106	050	Simon Beguine
106	051	Ballerman Dance
106	052	70s Disco PC
106	053	70's Groove

106	054	The Hustle
106	055	Dream Dance
106	056	Ibiza Dance
106	057	Club House
106	058	FI-DiscoFox 1
106	059	FI-DiscoFox 2
106	060	Schlager Italia
106	061	DiscoFox Guit.
106	062	Schlager-Fox
106	063	Benson Bossa PC
106	064	Latin DJ

ANHANG 5: MIDI-Controller

Positionsnr.	Controller	Beschreibung/Kommentar
000	Bank	
001	Modulation	
002	Breath Cont.	
003	Contr. 3	
004	Foot Contr.	
005	Port. time	
006	Data MSB	
007	Main Volume	
008	Balance	
009	Contr. 9	
010	Panorama	
011	Expression	
012	Eff. Cont. 1	
013	Eff. Cont. 2	
014	Contr. 14	
015	Contr. 15	
016	GP Contr. 1	
017	GP Contr. 2	
018	GP Contr. 3	
019	GP Contr. 4	
020	Pattern Cont	
021	Play Select	
022	Chordmode	
023	Retriggermode	
024	Lowest Note	
025	Highest Note	
026	Submix Sel.	
027	Contr. 27	
028	Hawaii (28)	
029	Rotor FX (29)	
030	Swell (30)	
031	Contr. 31	
032 – 063	LSB (0) – LSB (31)	
064	Damper Pedal	
065	Portamento	
066	Sostenuto	
067	Soft pedal	
068	Legato Ftsw.	
069	Hold 2	
070	Snd 1 Var.	
071	Snd 2 Harm.	
072	Snd 3 Rel.	
073	Snd 4 Attack	
074	Snd 5 Bright	
075	Snd 6 Decay	
076	Snd 7 V.Rate	
077	Snd 8 V.Dep.	
078	Snd 9 V.Del.	
079	Snd 10 undef	
080	GP Contr. 5	
081	GP Contr. 6	
082	GP Contr. 7	
083	GP Contr. 8	
084	Port. Cont.	
085	Distance	
086	Contr. 86	
087	Dyn.Offs.(87)	

Positionsnr.	Controller	Beschreibung/Kommentar
088	Dyn.Amp.(88)	
089	Dyn .Min.(89)	
090	Dyn.Max.(90)	
091	Reverb Dep.	
092	Tremolo Dep.	
093	Chorus Dep.	
094	Celeste Dep.	
095	Phaser Dep.	
096	Data incr.	
097	Data decr.	
098	NPRN LSB	
099	NPRN MSB	
100	RNP LSB	
101	RNP MSB	
102 – 119	Contr. 102 – Contr. 119	
120	All Snd off	
121	Res. All Ct,	
122	Local Contr.	
123	A. Notes Off	
124	OmniMode On	
125	OmniMode Off	
126	MonoMode On	
127	PolyMode On	
128	-----	
129	Mono Aftert.	
130	Poly Aftert.	
131	Pitch	
132	Pitch -	
133	Pitch +	
134	Distance	



BÖHM Orgeln

KEYSWERK Musikelektronik GmbH

Warbersche Str. 32

31675 Bückeburg

Tel.: 05722 905088

Internet www.boehm-orgeln.de

E-Mail info@boehm-orgeln.de