

Böhm

SEMPRA

Bedienanleitung



SE20

SE40

SE60

Böhm SEMPRA SE20/40/60 Bedienanleitung

Version 1.41

Art.-Nr. 62500

Stand: 24.02.2020

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 2019

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!	9
Aufstellung der Orgel	11
SEMPRA SE20 – 2-manualige Keyboardversion	11
SEMPRA SE20 - home	11
SEMPRA SE40 / SE60 home	12
Ein- / Ausschalten der Orgel	13
SEMPRA einschalten:.....	13
SEMPRA ausschalten (alle Versionen, außer umgerüstete Overture-Orgeln!):.....	14
Ausschalten bei umgerüsteten Overture-Orgeln:.....	14
Hinweise für SEMPRA-Orgeln mit Cloud Studio:.....	16
Netz-Synchronisierung von Orgel und Cloud Studio	16
Beleuchtung SE40/60	17
Der Spieltisch in der Übersicht:	18
Anschlüsse	23
Kopfhörer	24
Das Touch Display.....	25
Das BMC Menü.....	29
Eingabe von Namen oder Werten	32
Verwendung einer USB-Tastatur	34
Erstes Spielen auf der SEMPRA	35
SONGS und PRESETS auswählen	36
Die Preset-Bezeichnungen	37
SONGS direkt über Namen suchen.....	38
SONG-Liste filtern	39
Klangfarben auswählen und verteilen.....	42
Sounds anwählen	43
Die Zugriegelorgel (RealOrgan)	48
RealOrgan für die Manuale bzw. das Pedal einschalten	49
Zugriegel Ober- bzw. Mittelmanual einstellen.....	50
Zugriegel Untermanual und Pedal einstellen	50
Rotor-Effekt (Leslie).....	53
Orgel-Typen in der RealOrgan	54
Orgel-Typen auswählen.....	55

Anmerkungen zu Generator und Tastenkontakten	56
Weitere RealOrgan Funktionen:.....	57
Gesamtlautstärke Zugriegelklang einstellen	57
Hüllkurven-Funktionen.....	57
Chorus/Vibrato	58
Rotor-Einstellungen (Leslie / Phasing).....	59
Perkussion	61
Keyclick	63
Drive und Distorsion	63
Reverb (Hall)	64
Chorus.....	64
Key-Zone.....	64
Oktave - / Oktave +.....	65
RealOrgan Presets	66
Presets aufrufen	66
Eigene RealOrgan Presets speichern.....	67
RealOrgan Presets löschen.....	68
RealOrgan Percussion und Vibrato/Chorus über F-Taster	68
Neue Taster-Makros laden	69
Funktionen in den Taster-Presets zuordnen	69
Spielen mit Styles	72
Styles und andere Begleitungen auswählen	73
Die Style-/Patternfunktionen	76
Tempo-Funktionen	78
Drum Mute	78
Funktionen Begleitung / Begleitmanual.....	79
ACC on:	79
Begleitungs-Optionen.....	79
ACC easy	80
Lowest Bass:	83
Manual Bass:	83
Memory:.....	83
Solochord.....	83
Solochord registrieren	84
Multi-Solochord.....	84

Lower:.....	85
Anteilige Schweller-Regelung im Mixer-Setup.....	86
Lautstärken für Manuale und Begleitung einstellen.....	87
Manualteilung (Splitfunktion)	90
Solo-Manual der SE60	91
Splitpunkt setzen	91
Manualteilung aufheben	92
Obermanual.....	92
Untermanual	92
Besonderheiten Untermanual-Split	93
Der Part-Editor Klänge registrieren und ihre Spielparameter festlegen	94
Part-Editor aufrufen	94
Soundauswahl	97
Die Soundtaster belegen	99
Partparameter einstellen	100
Part-Lautstärken einstellen	101
Hall.....	102
Chorus.....	103
Panorama	103
Stimmung	103
Transp. (Transponierung)	104
Stumm	104
Solo	105
Memory	105
Solochord.....	106
Portamento	107
Monophon.....	107
Anschlagdynamik.....	108
Tipp: Negative Anschlagdynamik	108
Tipp: Anschlagdynamik im Part abschalten.....	109
Key Zones – Splitzonen für Parts festlegen	110
Key Zone festlegen:	111
Key Zones und Manualteilungen – Besonderheiten	112
Part Optionen	113
Allgemeine Parameter:.....	113

Sound Controller (Aktivierung erforderlich).....	116
Interne Funktionen:.....	117
Part Setup.....	119
MIDI-Einstellungen des Parts	120
Laden/Speichern im Globalpreset.....	121
Part initialisieren	122
S-Crd-Mode (Solo-Chord-Modus)	122
Part kopieren	123
SONGS und Globalpresets	125
3-D Presets	125
Organisation der SONGS / Global Presets.....	126
SONGS / Globalpresets speichern	128
SONG bearbeiten.....	132
Globalpresets im SONG neu sortieren	133
SONGs / Globalpresets löschen.....	134
Globalpresets in einen anderen SONG kopieren	135
Manualkoppeln (Freischaltung Art. Nr. 41154 erforderlich).....	136
Koppeln über F-Taster	136
USB Funktionen – Datensicherung.....	139
Die USB-Buchse(n).....	139
Das USB Menü in der Übersicht	140
Ordner und Dateien.....	141
USB Sticks	143
Formatierung.....	143
Daten speichern / laden	145
Datei-Typen	147
Alle zeigen	147
Dateien löschen.....	148
Installation von Werksdaten	149
Themen (Alben).....	151
Themen-Datei speichern/laden:.....	152
Songs	154
SONG-Dateien laden.....	156
SONG-Dateien direkt spielen.....	156
Styles	157

Styles speichern.....	157
Style-Dateien laden	159
Style direkt spielen	160
Playbacks	161
Playbacks speichern	161
Playback-Dateien laden	163
Playback direkt spielen.....	164
Soundpresets.....	165
Soundpresets einladen.....	166
Setups	167
Setups speichern	167
Setups einladen	169
MIDI-Files.....	170
MIDI-File als Playback in die SEMPRA speichern.....	170
MIDI-File direkt vom USB-Stick spielen	171
MIDI-Styles (Yamaha-Styles einladen).....	172
MIDI-Style in der SEMPRA speichern	172
MIDI-Styles direkt spielen.....	174
AMADEUS Sounddaten.....	174
Sounddaten auf USB speichern	175
Sounddaten von USB laden	178
„Alte“ Daten	179
„alte“ Global-Presets	179
„alte“ Soundpresets	180
Alte Daten laden.....	180
Gesamt-Sicherung aller User-Daten (Backup).....	182
Gesamt-Sicherung (Backup) speichern	183
Einladen einer Gesamt-Sicherung	184
Betriebs-System über USB-Menü laden	185
Installation nachträglich gekaufter Werksdaten in die SEMPRA	187
Einrichten eines USB-Sticks mit ID-Kennung.....	187
Speichern und Entpacken der Werksdaten auf den USB Stick.....	188
Installieren der Werksdaten in die SEMPRA	189
Update der SEMPRA-Firmware- (Betriebssoftware).....	190
Durchführen des Firmware-Updates an der SEMPRA.....	190

ANHANG 1: Systemeinstellungen.....	192
1. Touch-Display kalibrieren.....	193
2. Kalibrieren von Pitch- und Modulationsrädern, Schweller und Aftertouch.....	194
3. Einstellen der grundsätzlichen Anschlagdynamik je Tastatur.....	197
4. Uhrzeit/Datum einstellen.....	199
Anhang 2: Freischaltungen installieren.....	200
Freischaltungen installieren	201

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.



** derzeit nicht implementiert*

- 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 Holzapfen 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.



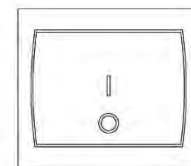
Hinweis: Über den Steckverbinder zwischen Ober- und Unterteil sind alle notwendigen Anschlüsse für den Betrieb des Standmodells automatisch vorgenommen. Falls Sie die Orgel mit weiteren Komponenten verbinden möchten, finden Sie die entsprechenden Anschlüsse hinter der Klappe an der Rückseite des Oberteils. 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

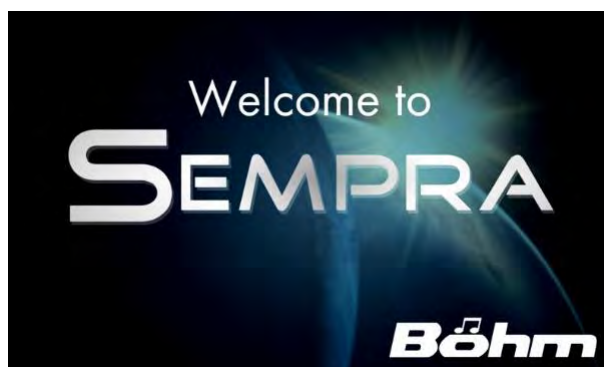
SEMPRA einschalten:

- 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.

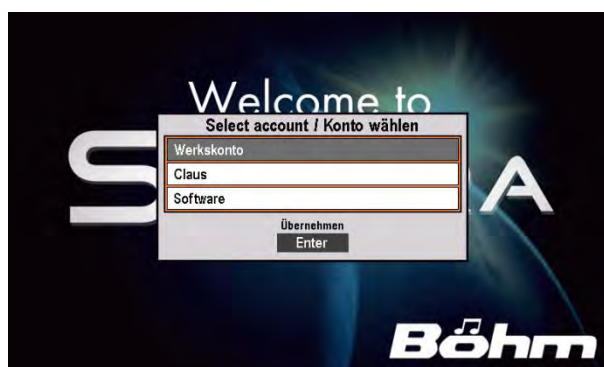


POWER

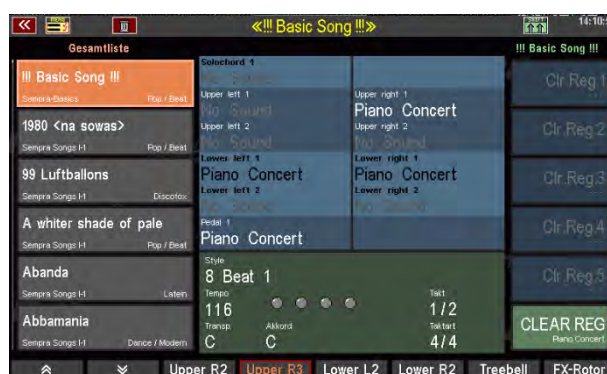
- Im Display erscheint für ca. 5 Sekunden das Startbild:



- 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:

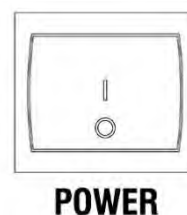


* derzeit nicht implementiert

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.

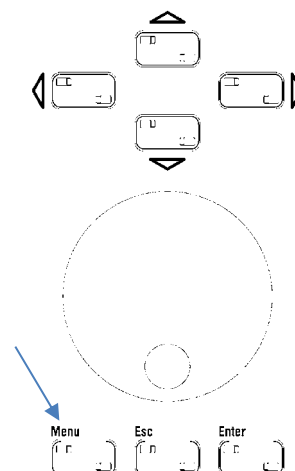


Ausschalten bei umgerüsteten Overture-Orgeln:

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.

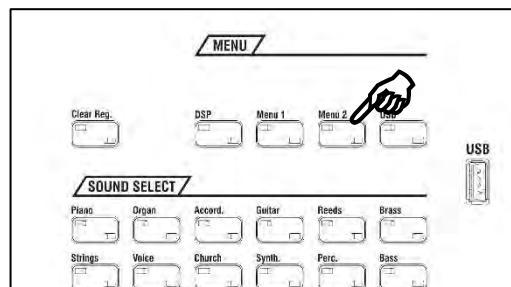
Um in einem solchen Fall Orgel und Cloud Studio hinsichtlich des Ein- / Ausschaltvorganges wieder zu synchronisieren, schalten Sie bitte – wenn das Cloud Studio vollständig abgeschaltet ist – die Orgel einmal nicht über den Netztaster, sondern über das Menü (wie oben für die „Umrüstorgeln“ beschrieben)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

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

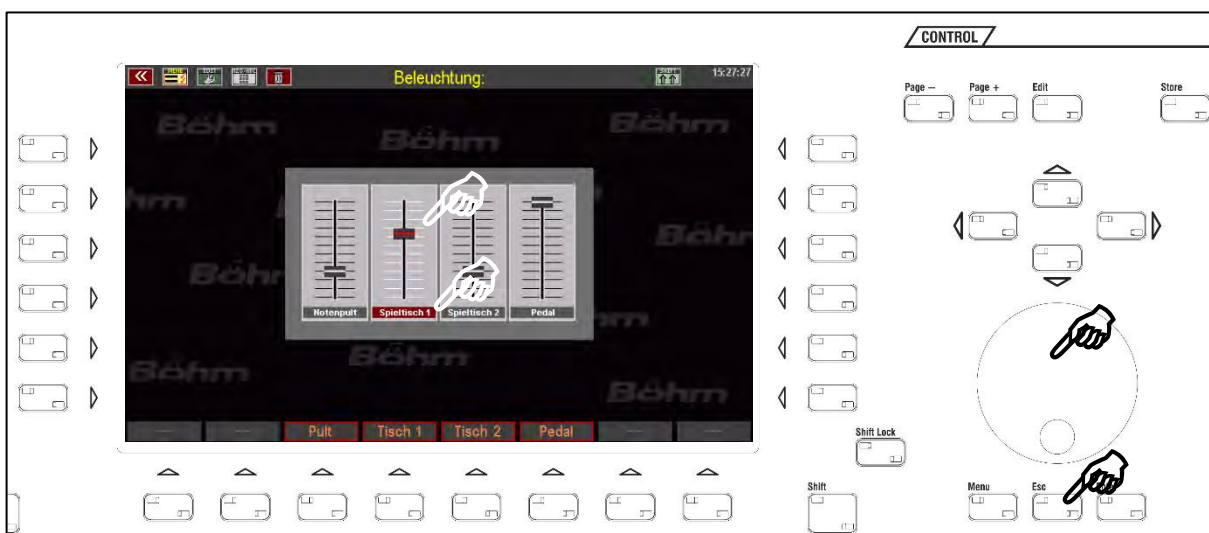
Beleuchtung SE40/60

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** 37)

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.

* derzeit nicht implementiert

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** 22 eingestellt werden, solange einer der Taster **[SHIFT]** bzw. **[SHIFT Lock]** 13 aktiviert ist.

13 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).

14 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.

15 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.

16 9" Touch Display

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

17 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...)

18 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 zurück. Bei der Eingabe von Namen, etc. über das Ziffern-/Buchstabentasterfeld 24 kann mit den Shift-Tastern zwischen Klein- und Großschreibung umgeschaltet werden.

19 Page -, Page +, Edit

Page- / Page +: Manche Display-Menüs bestehen aus mehreren Seiten. Mit diesen beiden Tastern können Sie

** derzeit nicht implementiert*

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.

20 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...

21 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.

22 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.)

23 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.

24 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 14 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*

25 ALBUM SELECT

Wenn für die Songliste die Filter-Art „ALBUM“ (19) 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.

26 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 [Cursorstasten] rechts/links wechseln Sie zwischen den Stellen. [Shift] bzw. [Shift Lock] schalten auf Großschreibung um.

27 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.

28 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.

29 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-Oberteils (bei SEMPRA SE40/60 hinter der rückseitigen Klappe zu finden).

30 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

* derzeit nicht implementiert

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.

31 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

32 33 34 RealOrgan, Rotor, Zugriegel

Mit der Tastergruppe 32 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 34 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.

35 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.

36 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-Orgel) und auf [S2] die FX-Rotor-Umschaltung für den FX-Rotor der entsprechenden Amadeus Orgelsounds.

37 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.

38 Netztaster

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

39 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 Display-Menü mit verschiedensten Funktionen belegt werden können.

Achtung! Bei Orgeln mit werkseitigen Fußpistons sind diese Anschlüsse intern bereits durch die Pistons belegt!

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).

10 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.

11 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.

12 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:

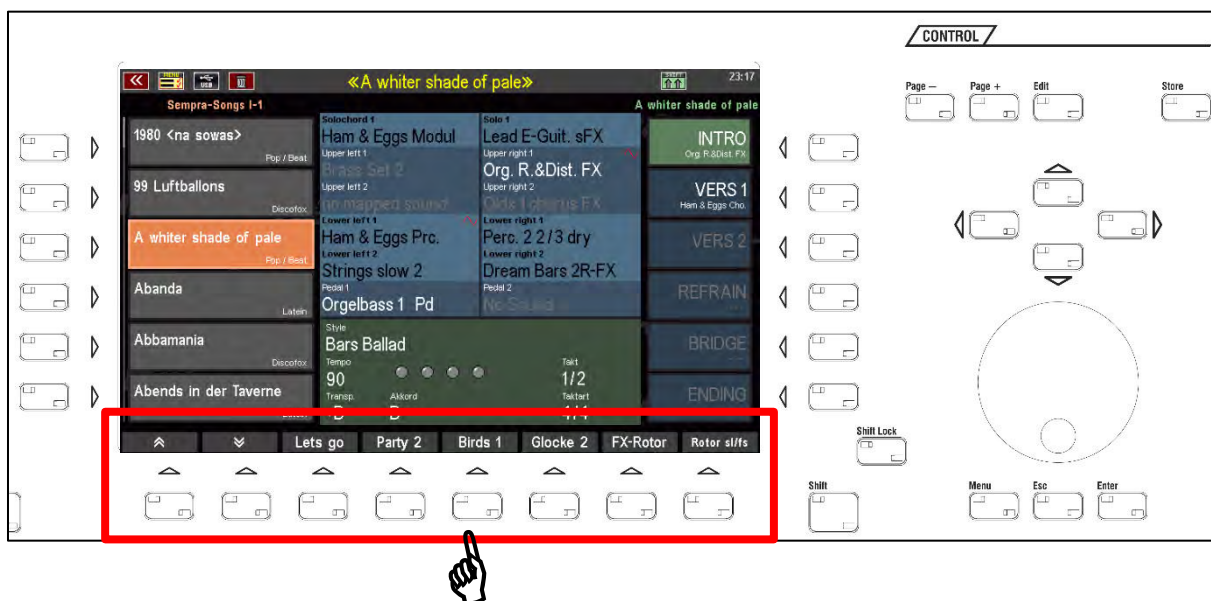
- Tippen Sie direkt auf das gewünschte Feld im Display, um es aufzurufen, z.B. eines der SONG-Felder in der Liste links im Display.
- Alternativ können Sie die Felder der **SONG**-Liste aber auch mit den 6 **[F-Tastern]** links neben dem Display aufrufen.
- Auch die Cursortasten **[AUF]/[AB]** erlauben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



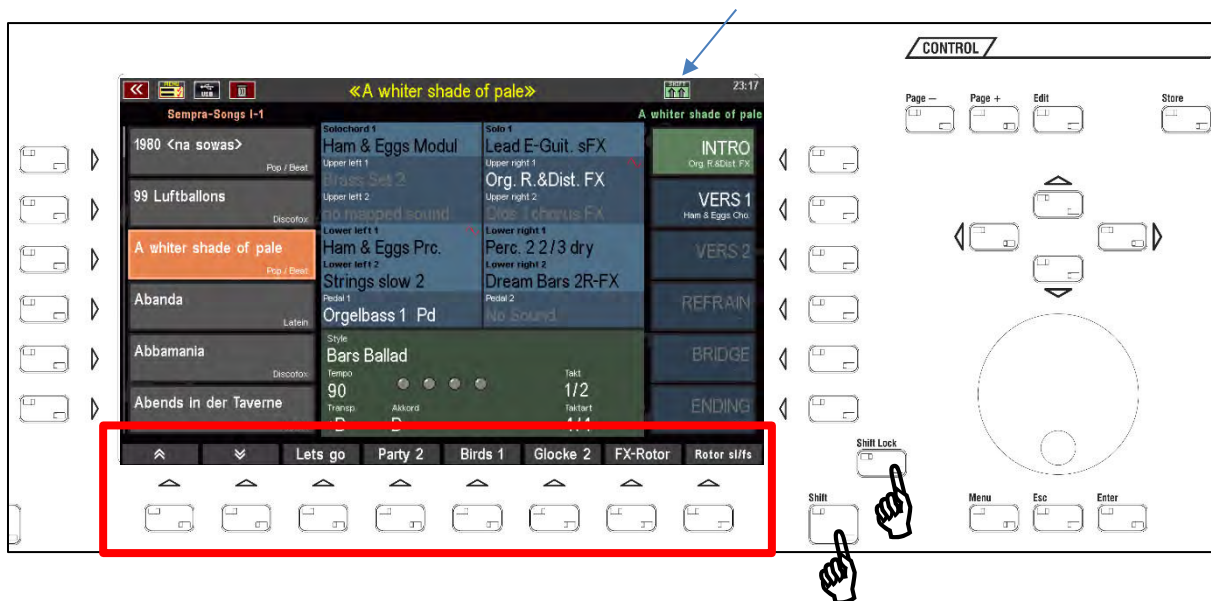
- Die einzelnen bis zu 6 **GLOBAL PRESETS** des aktuellen SONGS rufen Sie entweder durch direktes Tippen auf das gewünschte Feld in der Liste rechts im Display oder über das Drücken des entsprechenden Tasters rechts vom Display auf:



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

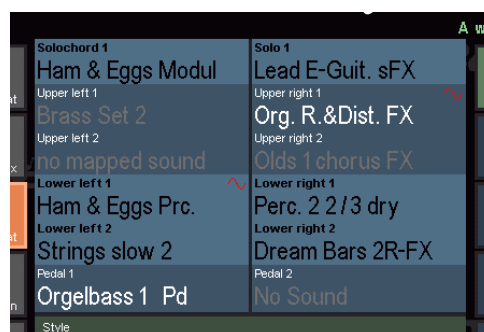
Hier wählen Sie durch direktes Antippen bzw. über die 6 **[F-Taster]** rechts vom Display die bis zu 6 einzelnen **SONG-PRESETS** (= **Global Presets**, also komplette Einstellungen der Orgel) an. Alternativ können Sie diese Presets auch mit den Manual Preset Tastern auf der Manualzwischenleiste anwählen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



④ Klangauswahl für die Manual- bzw. Pedal- und Solochord-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 Solochord-Instrument angezeigt.

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

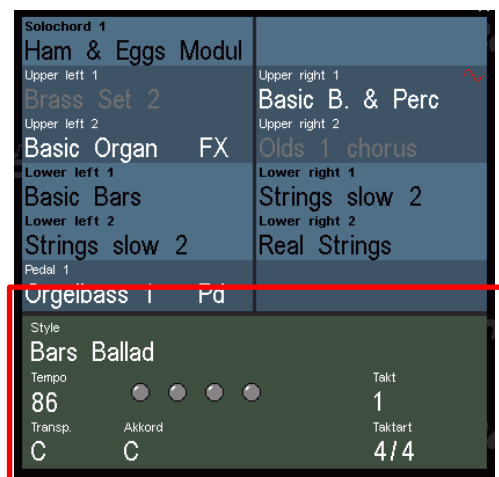


Durch Tippen auf einen der angeigten Soundnamen gelangen Sie zum **Parteditor** für das entsprechende Manual, um dort andere Klangfarben auszuwählen oder Spielparameter für die einzelnen Parts einzustellen. Hierzu später mehr.

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).

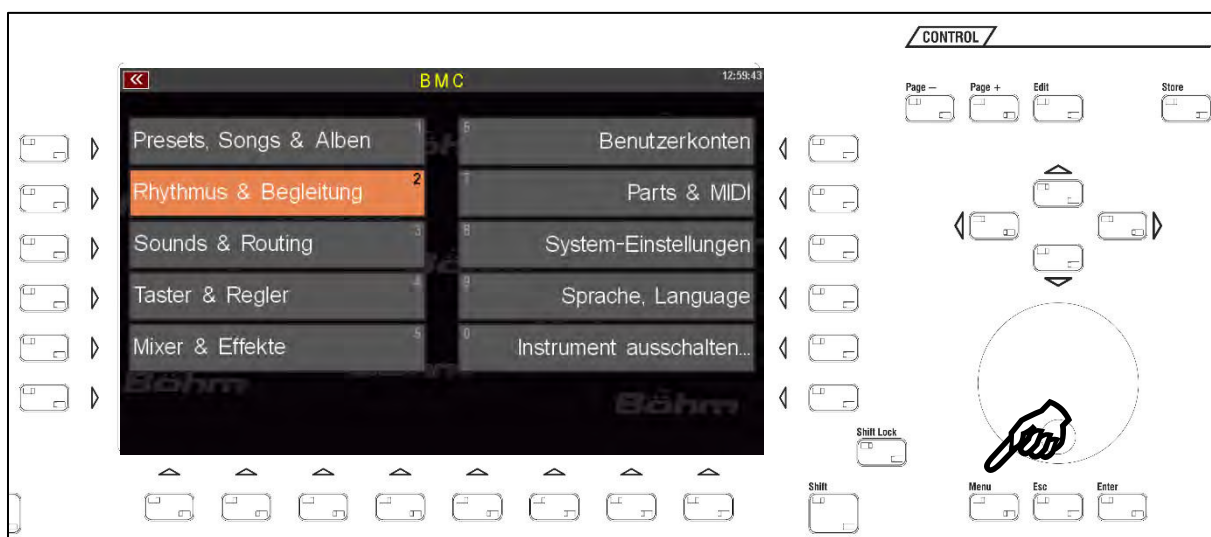


Das BMC Menü

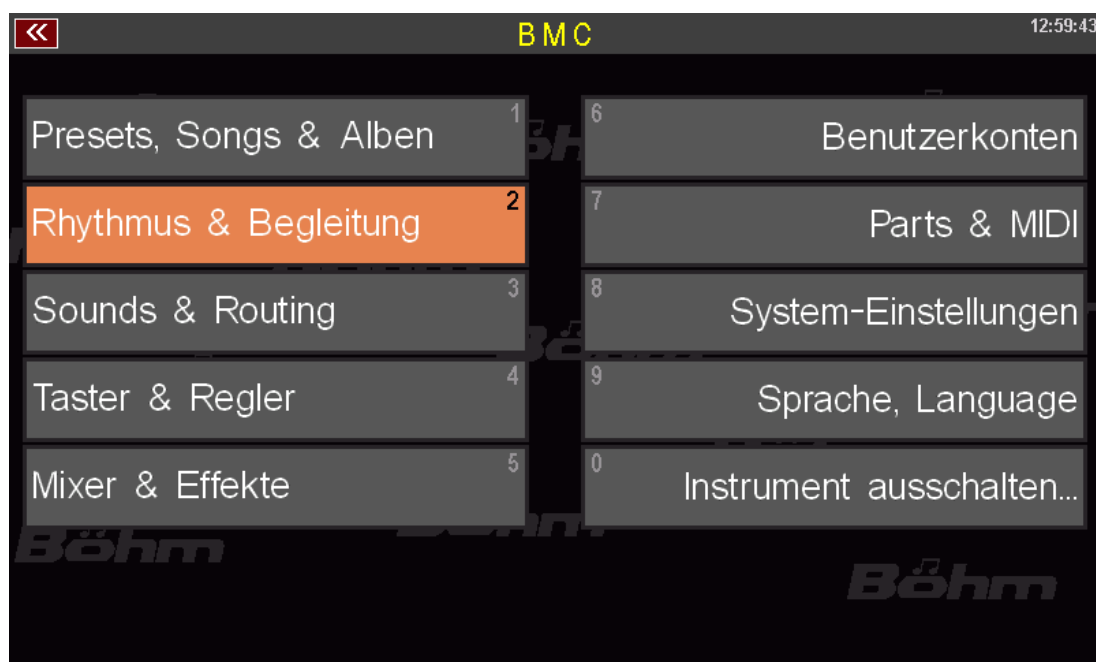
Das BMC (Böhm Music Computer) Menü ist ihr Tor zu zahlreichen interessanten Funktionen und Optionen Ihrer SEMPRA. Hier lernen Sie die grundsätzliche Handhabung des Menüs kennen.

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:

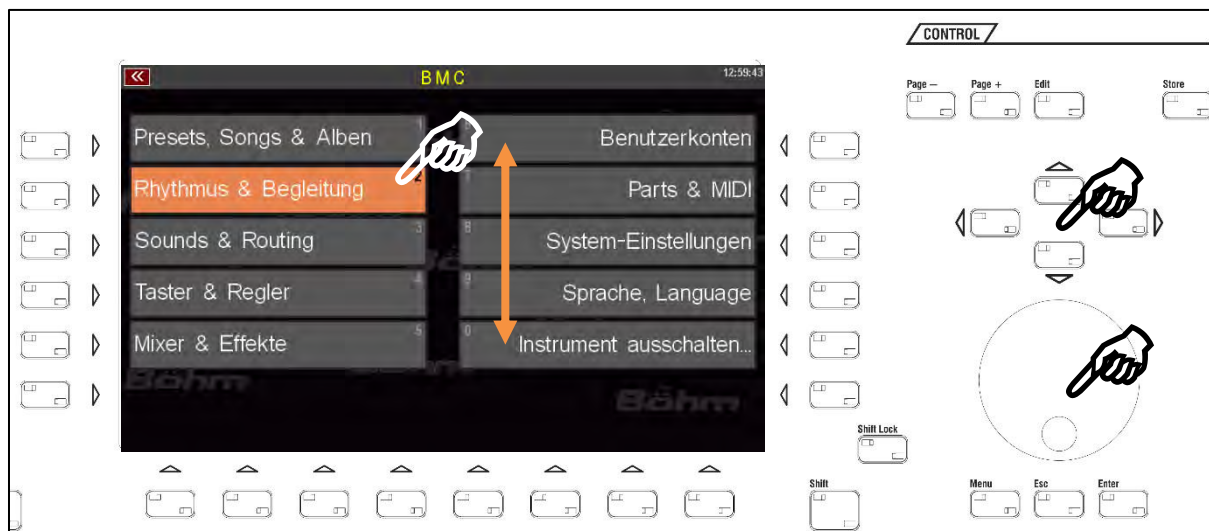


Auf der Startseite finden Sie 10 Menü-Felder, die zusätzlich mit den Nummern 1...0 gekennzeichnet sind:



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 Menüpunkt **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.

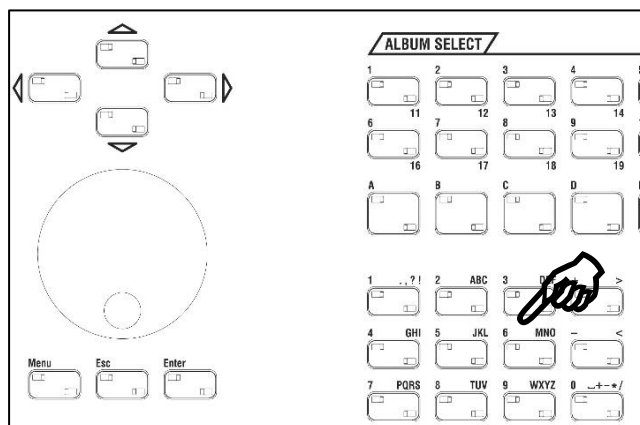


Daher verlassen Sie jetzt einfach das Menü wieder über den Taster **[Esc]** oder durch nochmaliges Drücken des Tasters **[Menu]** und kehren Sie zum Grundbildschirm der SEMPRA zurück.

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

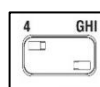
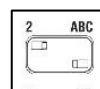
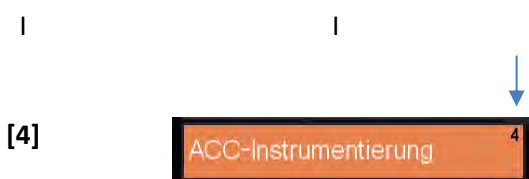
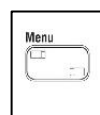
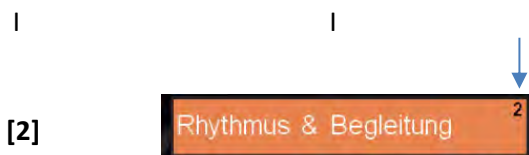
Sie können Untermenüs im BMC-Menü auch ganz einfach durch das Eingeben der entsprechenden Menü-Ziffern eingeben.

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



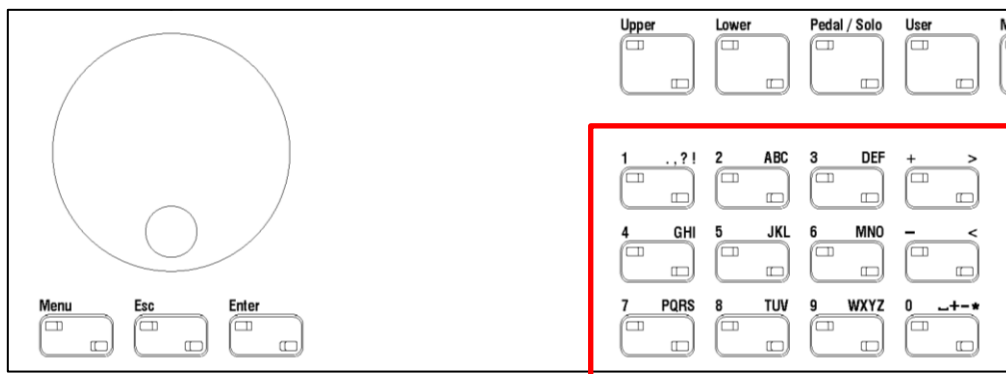
Auf unser Beispiel bezogen (Aufruf des Style-Editors) bedeutet dies, dass wir den Editor auch über die folgende Tasterfolge aufrufen könnten:

[MENU]



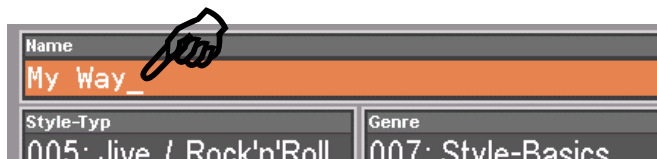
Eingabe von Namen oder Werten

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.

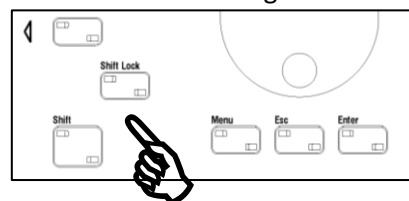


Über diese Taster können sowohl Nummern, wie auch Buchstaben (Groß-/Kleinschreibung) und verschiedene Sonderzeichen eingegeben werden.

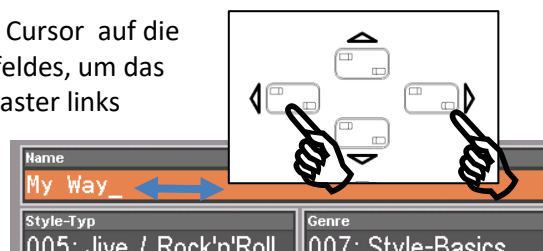
Wenn Sie durch das Display aufgefordert werden, einen **Namen** (z.B. für einen neuen SONG) einzugeben, tippen Sie diesen über die Taster wie folgt ein:



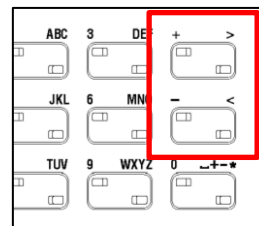
- Drücken Sie den Taster, der den ersten Buchstaben oder die Zahl enthält, mit der der Name beginnen soll. Durch mehrmaliges Drücken des Tasters können Sie der Reihe nach die dem Taster zugeordneten Zeichen durchsteppen.
- Die Zahl steht immer an 5. Stelle der Alternativen.
- Ist das erste Zeichen im 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.

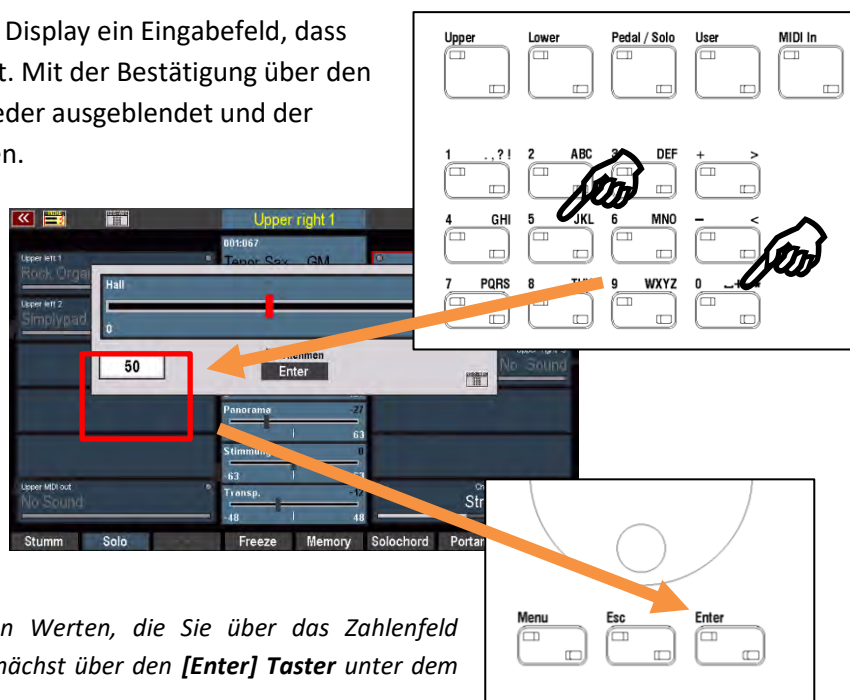


- Mit dem Pfeiltaster [>] fügen Sie ein Leerzeichen ein.
- Mit dem Pfeiltaster [<] können Sie die aktuelle Position löschen.



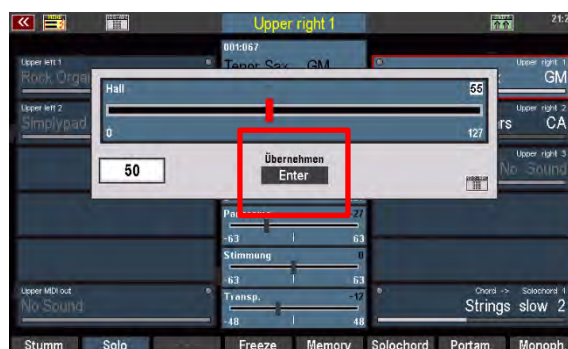
Viele Parameter können alternativ auch numerisch eingegeben werden. Wenn Sie also einen gewünschten Parameter-Wert genau kennen, können Sie den Wert direkt über das **Buchstaben-/Zahlenfeld** eintippen – die Tasten arbeiten in diesem Fall als reines Zahlenfeld - und mit dem **Taster [Enter]** bestätigen.

Bei dieser Eingabe erscheint im Display ein Eingabefeld, dass 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.

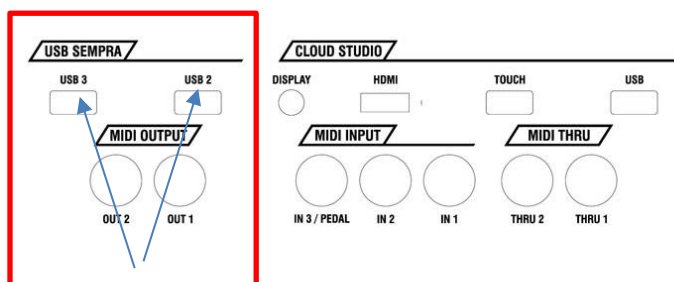


In Feldern, die keine **Enter** Bestätigung erfordern, reicht der Taster **[Enter]**, um den eingetippten Wert zu übernehmen.

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.



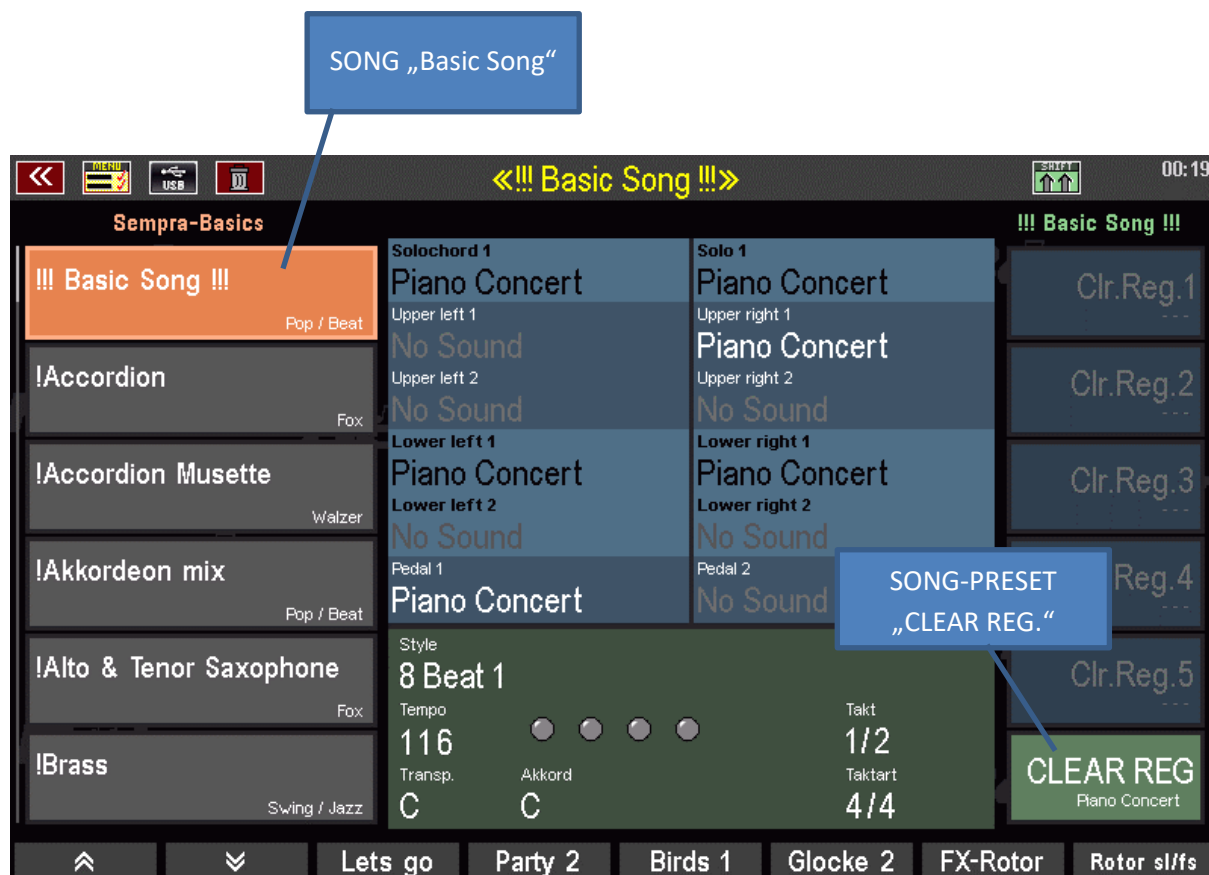
Neben den reinen Zahlen und Buchstaben stehen über eine angeschlossene USB-Tastatur noch weitere Funktionen zur Verfügung:

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

SONGS und PRESETS auswählen

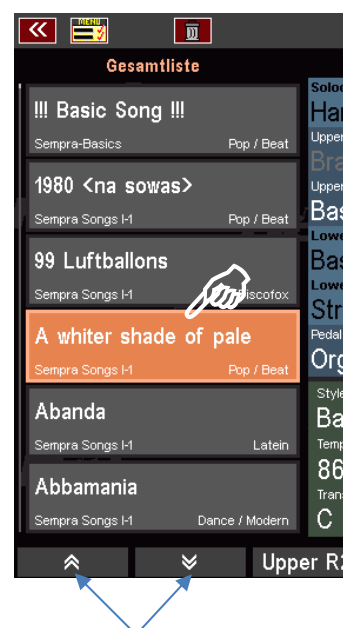
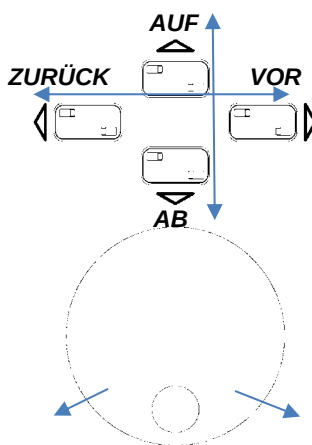
Unsere Musiker haben bereits fix und fertige Einstellungen, komplette Registrierungen, für viele Musiktitel oder auch Klanggruppen in der SEMPRA vorbereitet. Diese sind in den sog. **SONGS** organisiert (bitte nicht mit „Song“ als Bezeichnung für Sequenzen bzw. Midifiles verwechseln!)

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 einfach 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.

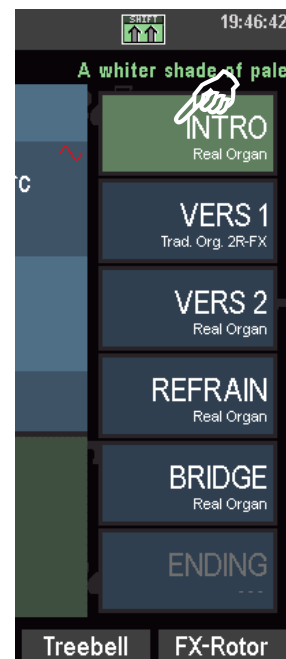


- Abhängig vom gewählten SONG werden rechts im Display die jeweils belegten bis zu **6 Global Presets** für den SONG angezeigt.
- Wählen Sie die Presets durch direktes Antippen im Display oder über die 6 **[F-Taster]** rechts vom Display an.
- Alternativ können Sie die Presets auch über die **[PRESET]-Taster** 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.

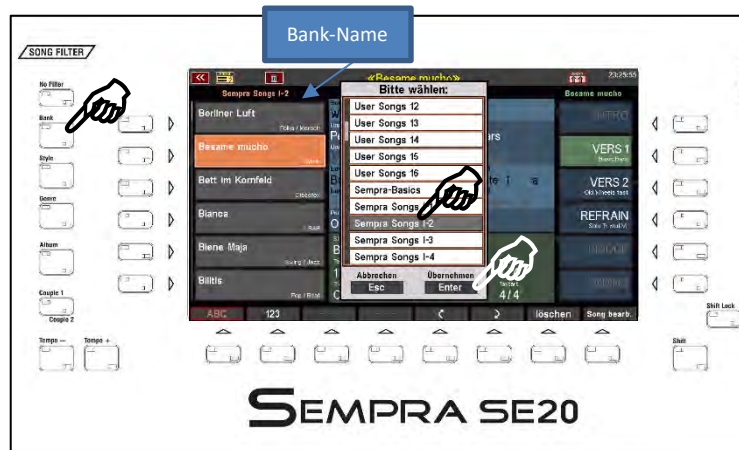
- Um die SONG-Liste zu filtern, drücken Sie einen der Taster **[Bank]**, **[Style]**, **[Genre]** oder **[Album]**.

Mit einem weiteren Druck auf den selben 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.

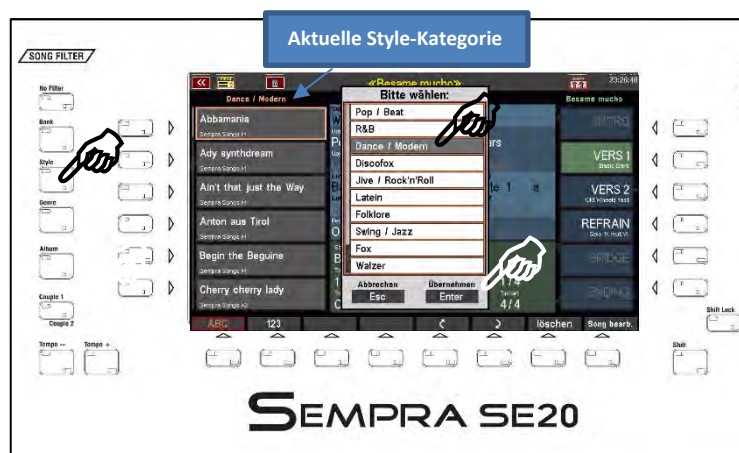
- Drücken Sie nochmals auf den Taster **[Bank]**, um die anzuzeigende SONG-Bank auszuwählen. Im Display erscheint eine Auswahlliste aller SONG-Bänke.
- Wählen Sie die gewünschte Bank durch Antippen oder mit dem **Datenrad** und Bestätigung mit **[ENTER]** aus.



- Der Name der gewählten Bank wird im Display oberhalb der SONG-Liste angezeigt.

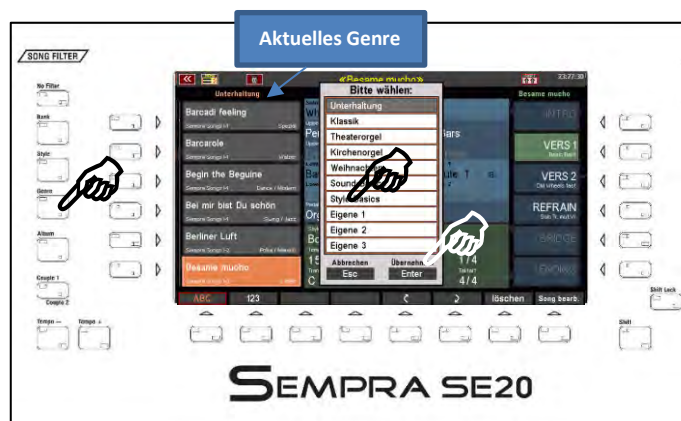
Style: Sie können die SONG-Liste auch nach Style-Gruppen gefiltert anzeigen lassen.

- 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.



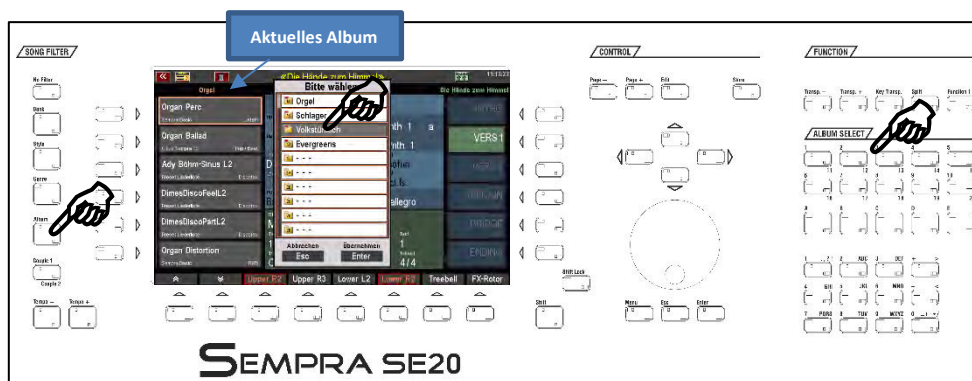
Genre: Eine weitere Möglichkeit ist die Filterung der SONG-Liste nach musikalischen Genres. Diese ist wie schon gesagt auch nach dem Einschalten der Orgel zunächst aktiviert.

- 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**. **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 122** erklären wir, wie es geht.

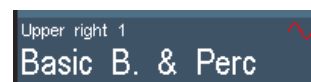
Bleiben wir jetzt aber einmal im Grundbildschirm, auf einem beliebigen SONG bzw. Global Preset:



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 besserer Unterscheidung erfolgt die Anzeige der Klangnamen in verschiedenen Farben:

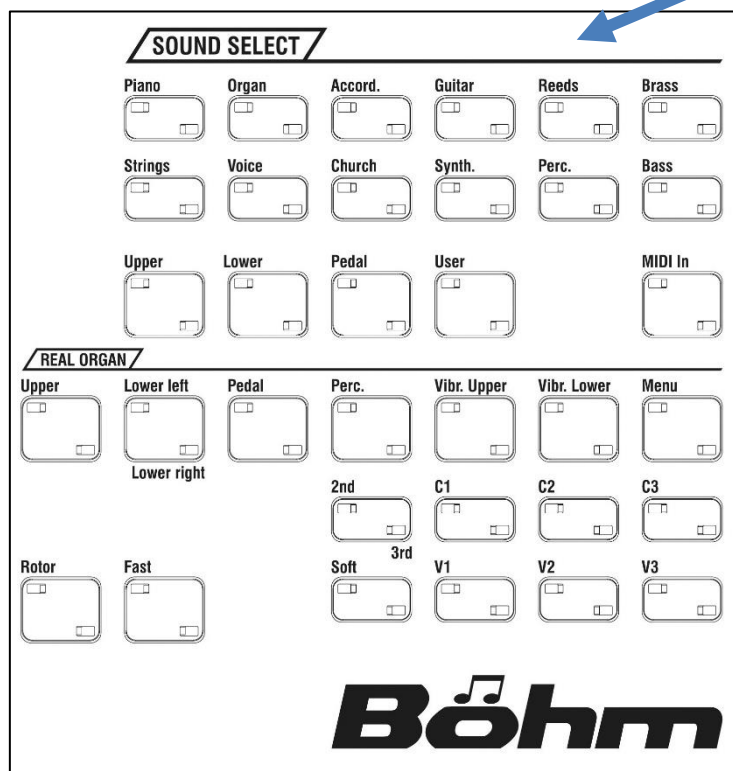
- Aktive Klänge im Obermanual (bzw. Mittelmanual der SE60) sowie im Pedal werden weiß dargestellt.
- Aktive Klänge auf den übrigen Manualen bzw. dem Solo
- Stummgeschaltete Klänge werden grau dargestellt.



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 natürlich 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):



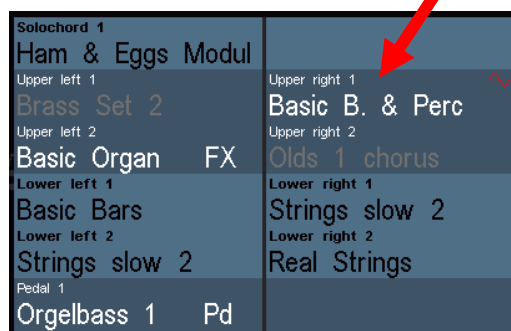
Sounds anwählen

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.

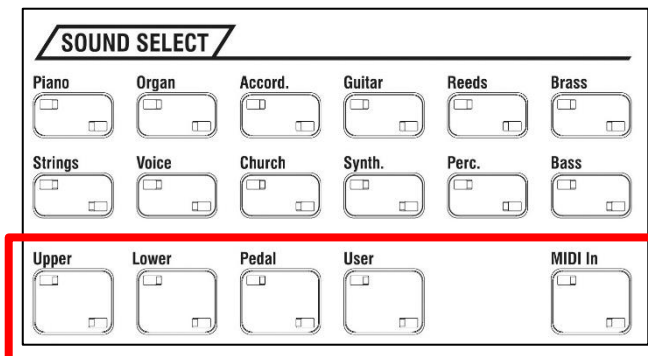
Ist keiner der darunterliegenden 5 Selector-Taster **[Upper]...[MIDI IN]** aktiv, so wirken die 12 Kategorie-Taster auf den Part **Upper 1 right** im Grundbildschirm.

- 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.

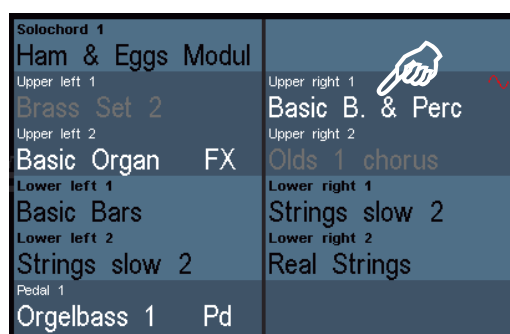


Weiter unten werden Sie erfahren, wie Sie die Klänge, die jeweils durch die Taster aufgerufen werden, auch selbst festlegen können.

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:



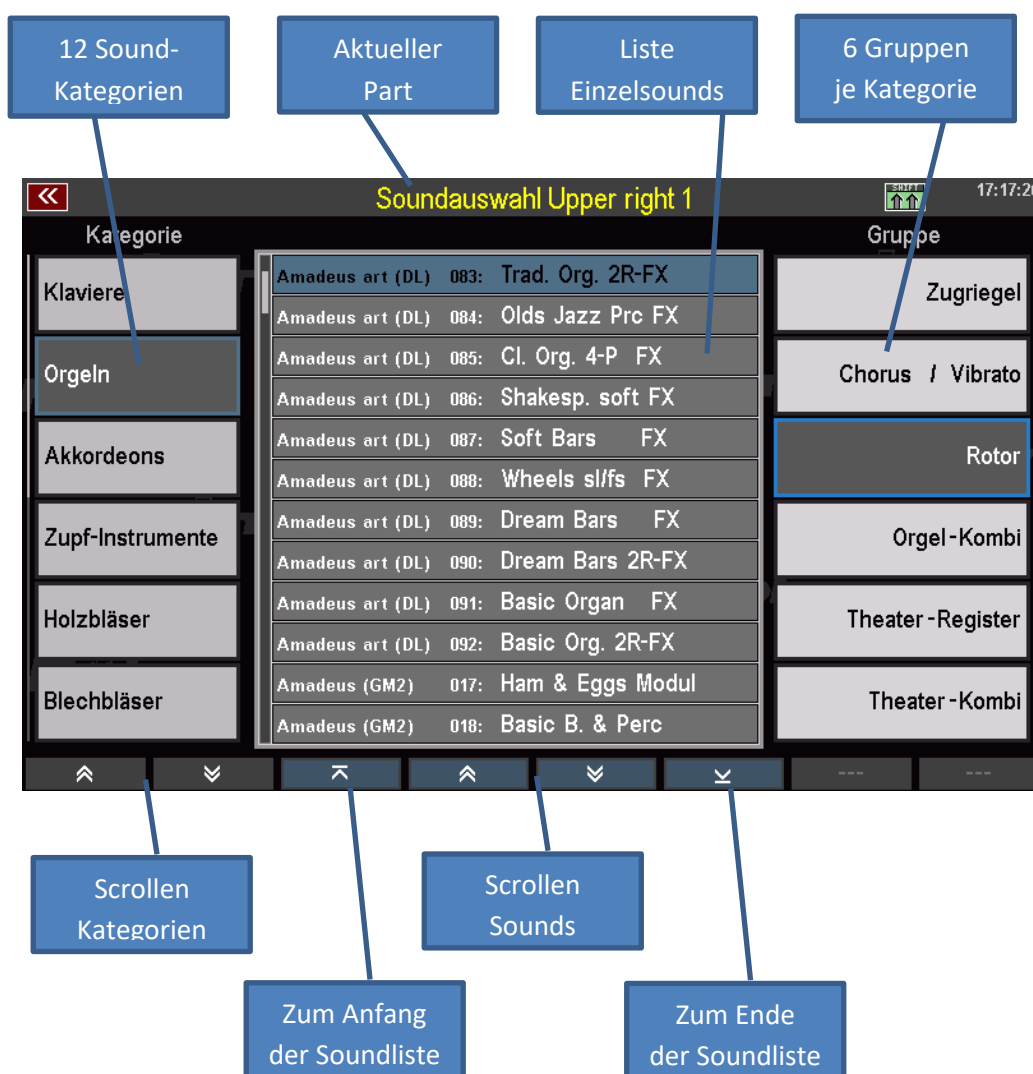
Rechts und links sehen Sie die Parts für das Manual, und zwar sowohl für die rechte (right), als auch für die linke Manualhälfte (left). Wird ein Splitpunkt für das Manual über den Taster **[Split]** gesetzt (siehe nächster Abschnitt), werden die Parts entsprechend auf die linke und rechte Seite verteilt.

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.

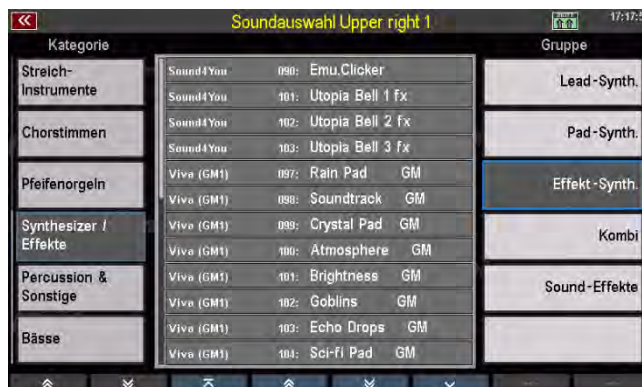
- Um die Klangfarbe für den angewählten Part zu wechseln, tippen Sie ein weiteres Mal auf den Part. Sie gelangen nun zur Soundauswahl. In der oberen Statuszeile zeigt das Display an, für welchen Part die Soundauswahl aktiviert wurde.



- 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.

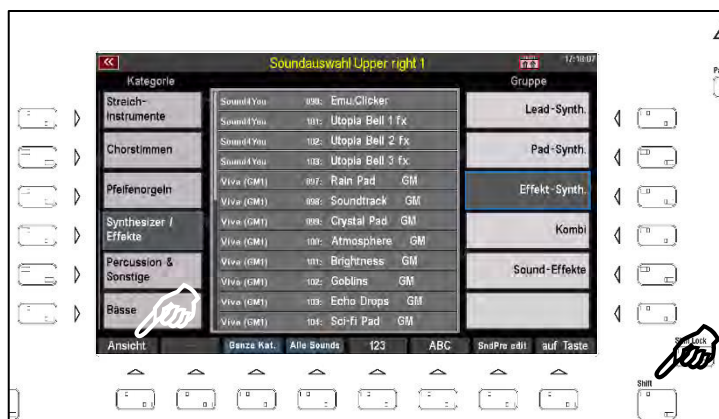
- In der Mitte des Displays schließlich finden Sie die Liste mit den Einzelsounds der aktuell gewählten Kategorie/Gruppe.
Im obigen Bild ist also die Kategorie „Orgel“ und darin die Gruppe „Rotor“ angewählt. In der Mitte sehen Sie die entsprechende Soundliste. Hier ist momentan die „Trad. Org. 2R-FX“ 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:

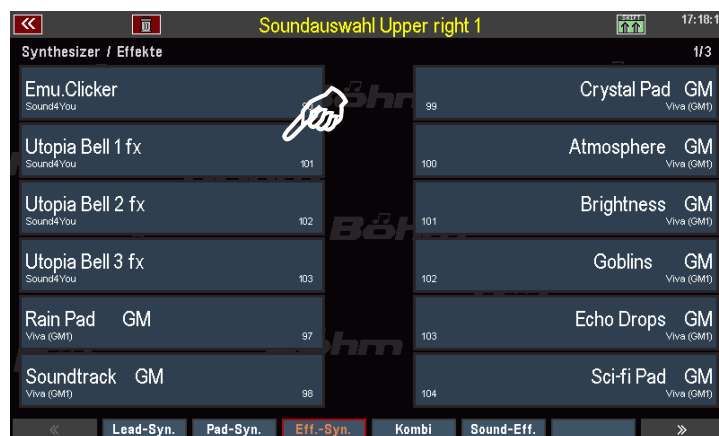


In dieser Ansicht stehen die Einzelsounds im Mittelpunkt.

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

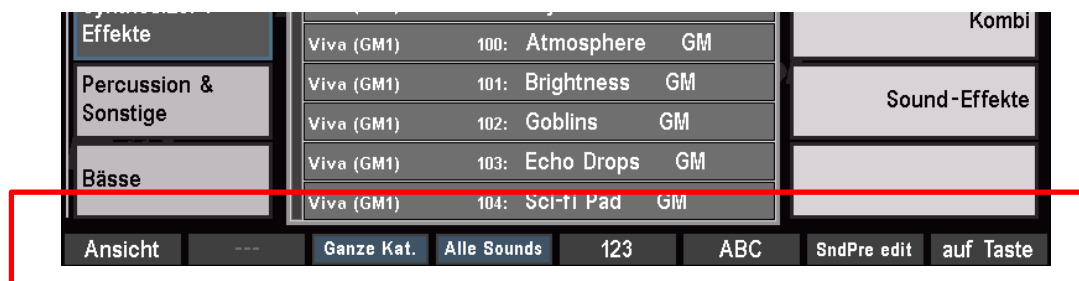
Mit dem **Datenrad** können Sie schnell durch die Soundliste scrollen.



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.

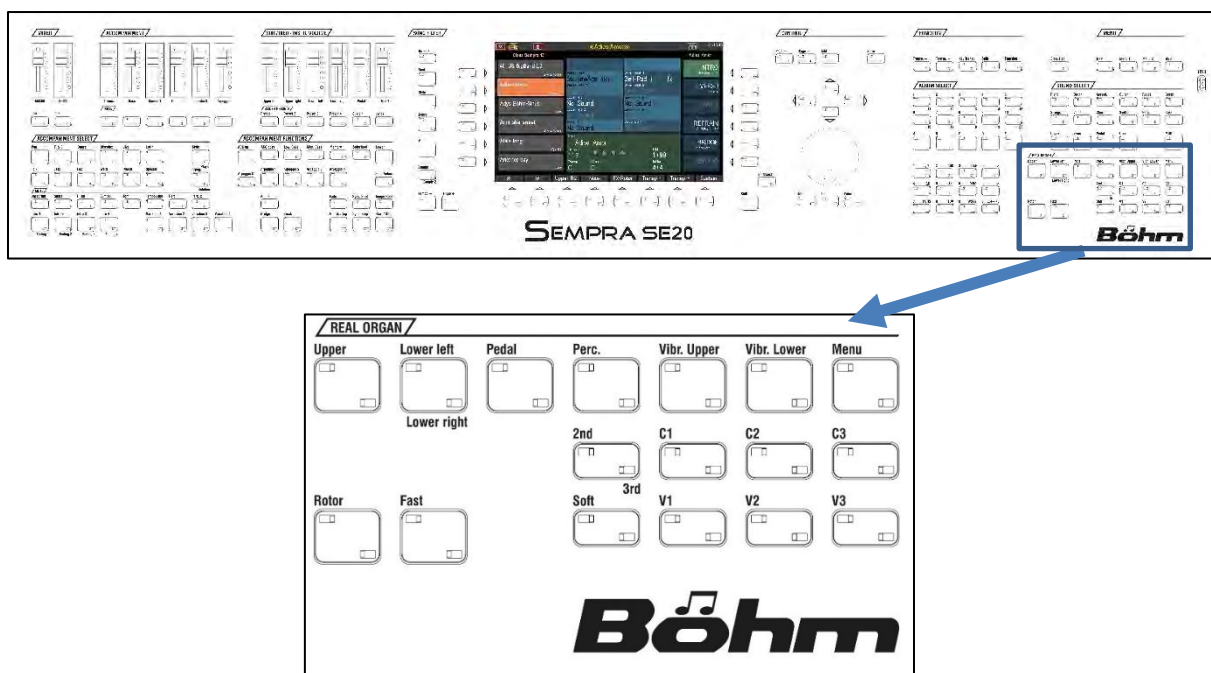
Die Zugriegelorgel (RealOrgan)

Der typische Drawbar- oder Zugriegelklang ist noch immer das klangliche Herz einer jeden Orgel. Ihre SEMRA 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 SEMPra 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 SEMPra:



Außerdem gehören natürlich 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.

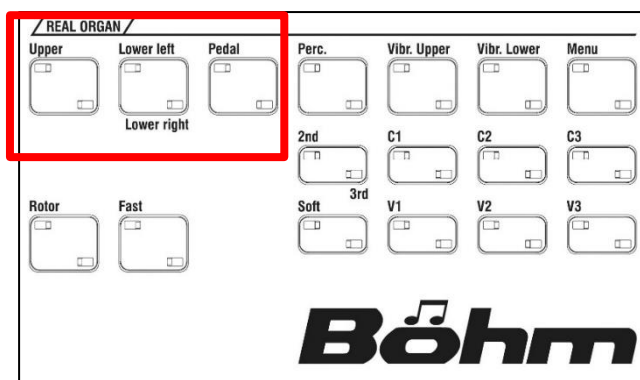


Die Einstellungen für das Untermanual bzw. Pedal erfolgen über das RealOrgan Displaymenü.

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:

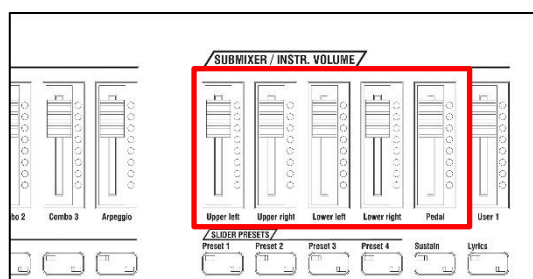


Zugriegel Ober- bzw. Mittelmanual einstellen

- 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.



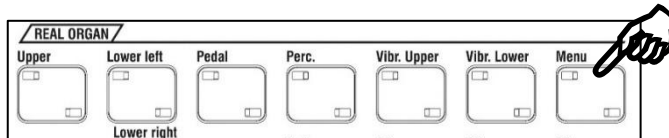
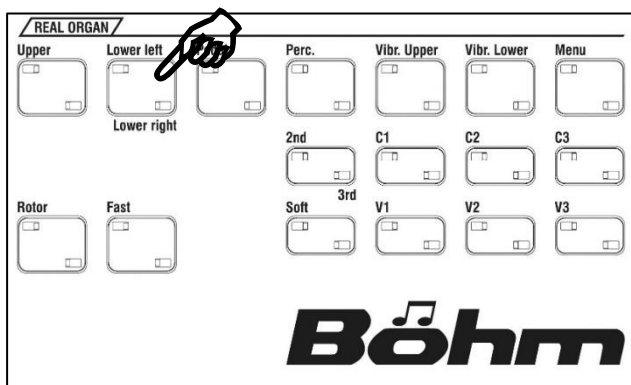
Anmerkung: Wenn gleichzeitig zur Zugriegel-Orgel weitere Klangfarben im betreffenden Manual aktiviert sind, mischen diese sich natürlich mit dem Zugriegelklang. Wenn Sie den Zugriegelklang allein hören möchten, regeln Sie einfach den Submix-Regler für den betreffenden Manualbereich herunter. Diese Regler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



Zugriegel Untermanual und Pedal einstellen

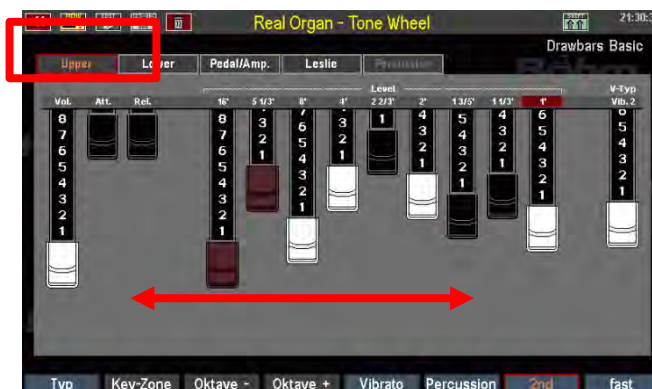
Jetzt wollen wir einmal das Untermanual mit Zugriegeln registrieren:

- 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:



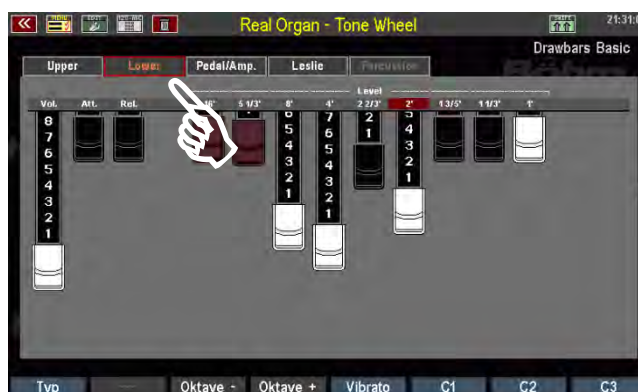
Sie sehen hier zunächst die Zugriegel für das Ober- bzw. Mittelmanual (**Upper**). Wenn Sie die mechanischen Zugriegel bewegen, können Sie beobachten, wie sich auch die virtuellen Zugriegel im Display verändern.

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

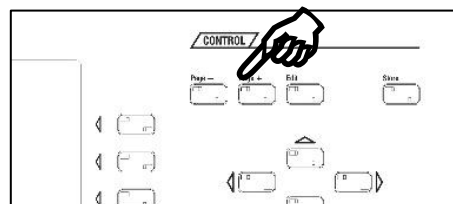


Aber wir wollen ja jetzt die Zugriegelklangfarbe für das Untermanual verändern:

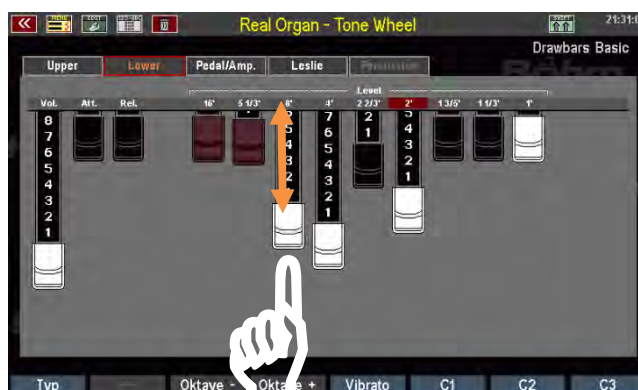
- Tippen Sie im Display auf den Reiter **Lower**, um auf die Anzeige der Zugriegel für das Untermanual zu wechseln.



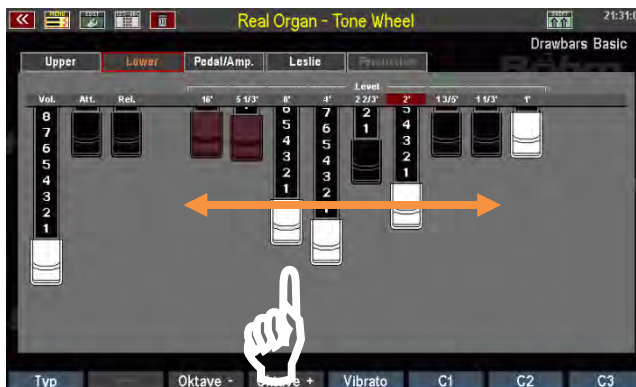
- Alternativ können Sie die Display-Seiten auch mit den Tastern **[Page-]** / **[Page+]** rechts vom Display wechseln.



- 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.

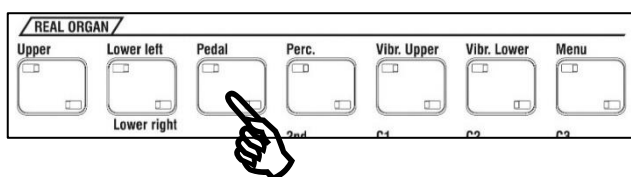


Dank der besonderen Display-Technologie reagieren die Zugriegel blitzschnell und folgen der durch Ihren Finger vorgegebenen Linie. Somit können Sie blitzschnell Ihre Zugriegeleinstellung buchstäblich auf das Display „malen“. Da in der Regel eine ungefähre Einstellung der einzelnen Riegel völlig ausreicht, 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.



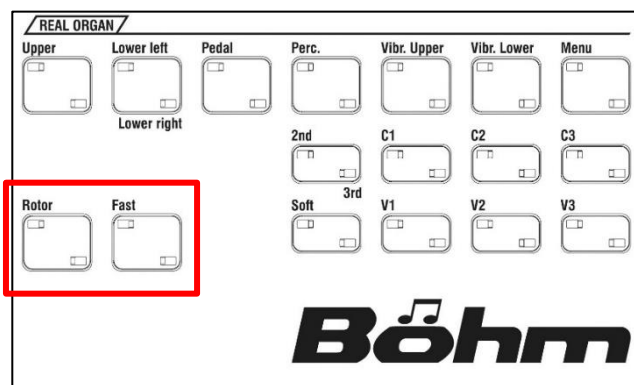
- Jetzt können Sie die Fußlagenzugriegel für das Pedal in der gleichen Weise einstellen, wie zuvor die Riegel für das Untermanual.

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 übrigens – 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.
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

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 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

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 „fetter“ 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:

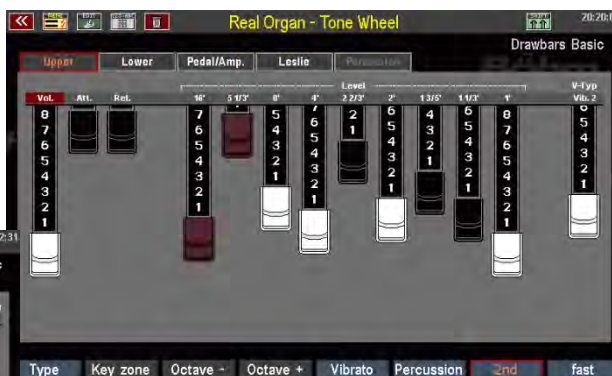
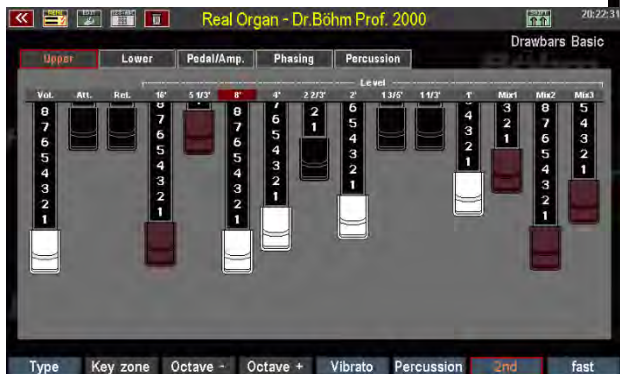
- Wechseln Sie ggf. auf die Display-Seite für die UPPER-Zugriegel. Hier finden Sie auf dem Taster **[F1]** die Funktion Typ.
- Betätigen Sie den Taster **[F1]**. Im Display erscheint eine Tabelle der vorhandenen Orgel-Typen. Mit dem Datenrad können Sie durch die Tabelle scrollen. Wählen Sie den gewünschten 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.

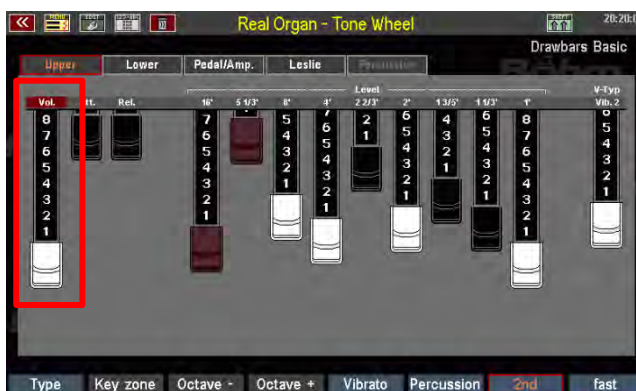
Sicher ist Ihnen dabei aber bereits aufgefallen, dass das RealOrgan Menü auf den einzelnen Unterseiten noch weitere Zugriegel, die teilweise mit entsprechenden Tastern im Bereich RealOrgan auf dem Bedienfeld korrespondieren, und auch einige Funktionen auf den **[F-Tastern]** unterhalb des Displays bereithält:

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.]**.

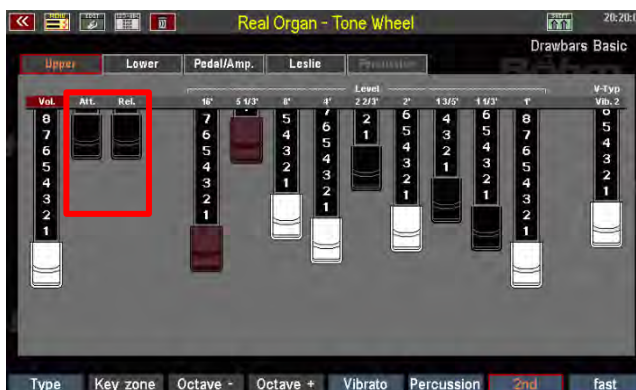
Mit diesem Zugriegel können Sie die Gesamtlautstärke für das betreffende Zugriegelsystem einstellen.



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 ganz eingeschobenem Zugriegel erfolgt der Toneinsatz direkt. Je weiter der Zugriegel herausgezogen wird, desto verzögerter („weicher“) setzt der Ton ein.



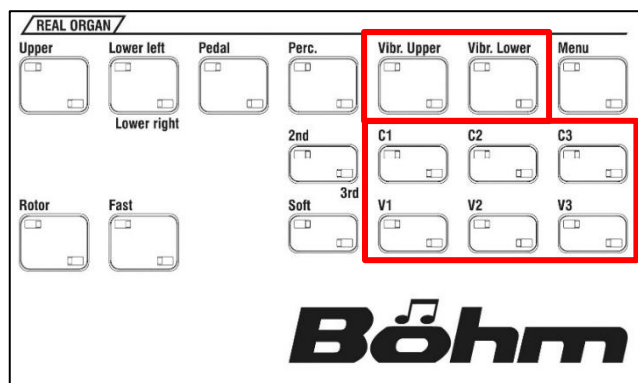
Rel.: Mit dem Zugriegel **[Release]** können Sie einen Nachklang-Effekt hinzufügen. Ist der Zugriegel ganz hineingeschoben, ist kein Nachklang vorhanden, der Ton endet direkt mit dem Loslassen der Tasten. Je weiter der Zugriegel herausgezogen wird, desto länger klingt der Ton beim Loslassen der Tasten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

Chorus/Vibrato

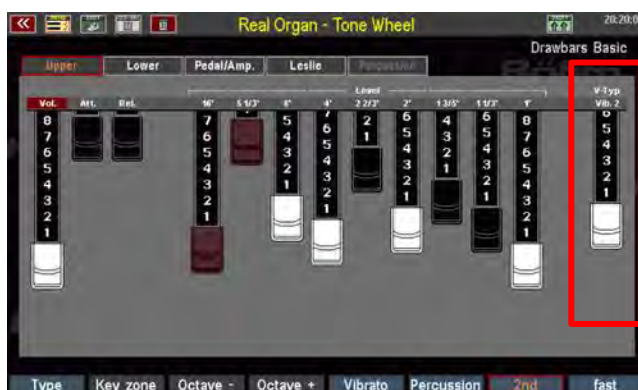
Die klassische Tonewheel-Organ besaß eine Effekteinrichtung, mit der dem Klang verschiedene Chorus- (Schwebungs-) bzw. Vibrato-Effekte (periodische Tonhöenschwankung) hinzugefügt werden konnten. Es stehen jeweils drei Intensitätsstufen für die beiden Effektarten zur Verfügung. Außerdem ist der Effekt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

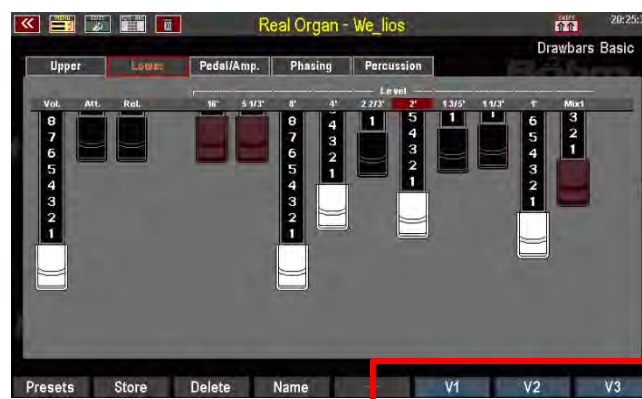
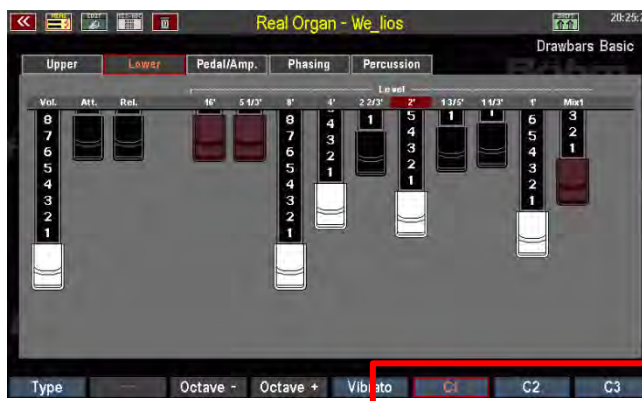
- Mit den Tastern **[Vibr. Upper]** bzw. **[Vibr. Lower]** können Sie den Effekt für die betreffenden Manuale ein- bzw. ausschalten.
- Mit den Tastern **[C1]...[C3]** bzw. **[V1]...[V3]** wählen Sie den gewünschten Effekttyp bzw. die Intensitätsstufe.
Es ist immer nur einer der Taster anwählbar, der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

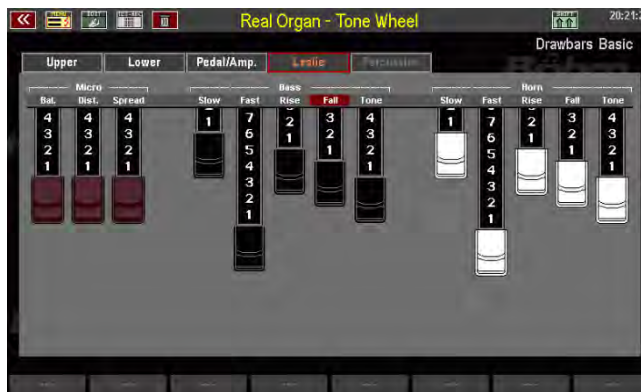
Der Rotor-Effekt ist das „Salz in der Suppe“ für die Zugriegelsounds, die erst durch diesen Effekt ihre charakteristische Lebendigkeit erhalten. Es geht um den Effekt sich drehender Lautsprecher. Je nach Orgel-Typ simuliert die RealOrgan dabei ein echtes Leslie-Kabinett mit getrennt justierbarem Bass-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

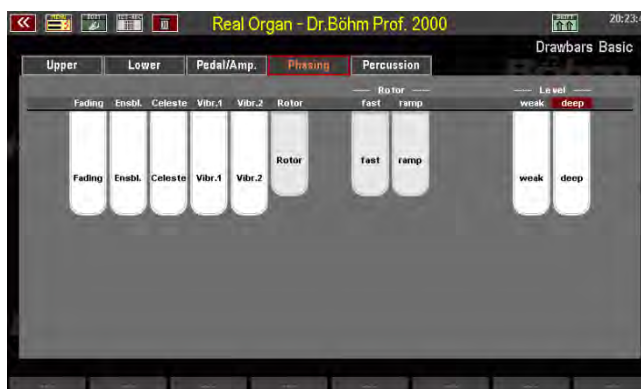
Rotor-Parameter für Bass und Horn

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.



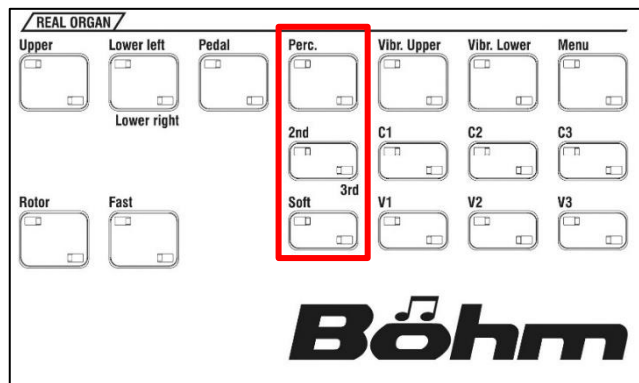
- Fading:** langsame Schwebung mit Klangfarbenmodulation
- Ensemble:** orchesterartige Schwebung
- Celeste:** mehrere überlagende Schwebungen mit Ensemble-Charakter
- Vibr. 1 /Vibr. 2:** Vibrato-Effekte mit unterschiedlicher Intensität

- 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

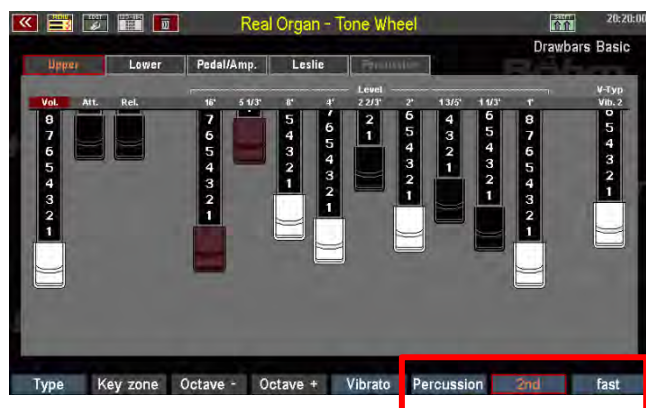
Die Perkussion sorgt für einen besonders prägnanten, „knackigen“ Toneinsatz. Dem Klang wird ein weiterer, mehr oder weniger kurz abklingender Ton bzw. ein Tongemisch hinzugefügt.

- 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:

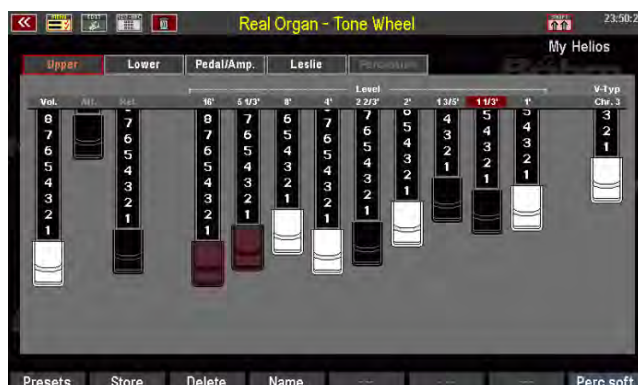
- Schalten Sie die Perkussion mit dem betreffenden Bedienfeld-Taster oder im Drawbar-Menü mit dem F-Taster **[Percussion]** auf der Menü-Seite **Upper** ein bzw. aus.
- Die klassische Tonwheel-Orgel kannte zwei Perkussions-Fußlagen, die alternativ eingestellt werden konnten: 4' (2nd Harmonic) und 2 2/3'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



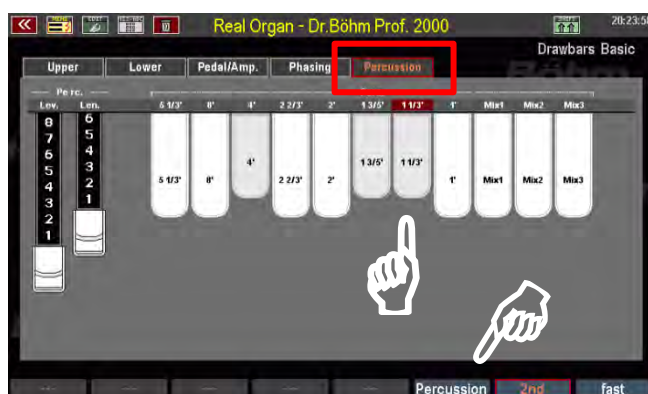
Mit dem F-Taster **[2nd]** können Sie die Fußlage auswählen:

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

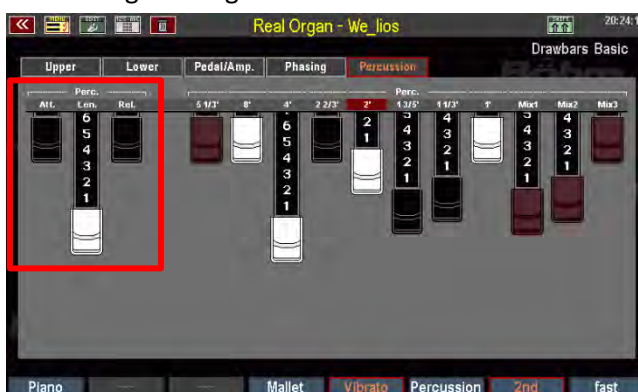
- Mit dem F-Taster **[fast]** schalten Sie die Perkussion auf eine kürzere Abklingdauer. Der Effekt wird dadurch noch perkussiver.
- Wenn Sie den Taster **[Shift]** rechts neben dem Display zusätzlich gedrückt halten, finden Sie auf dem Taster **[F8]** die Funktion **Perc.soft**. Mit dieser Funktion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



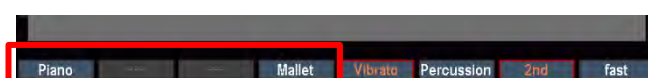
Bei vielen Orgel-Typen (SEMPRA, H-100, Böhm, Wersi) finden Sie weitaus umfangreichere Perkussions-Funktionen. Diese bieten nicht nur zwei, sondern alle Fußlagen auch für die Perkussion an. Bei diesen Orgel-Typen (im Bild als Beispiel die Professional 2000) finden Sie eine eigene Menü-Seite für die Perkussions-Einstellungen.



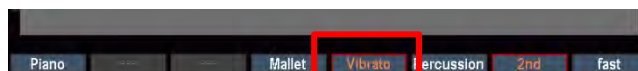
- Sie können die Perkussion auch hier wieder über den F-Taster **[Perkussion]** ein- und ausschalten.
- Um die gewünschten Perkussions-Fußlagen einzuschalten, tippen Sie im Display auf die entsprechenden Wippschalter. Sie können beliebige Fußlagen kombinieren.
- Bei manchen Orgeltypen (WE-lios, WE-ctra) 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.

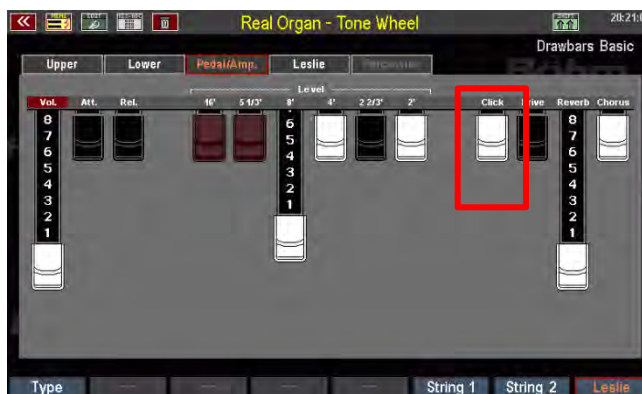


Anmerkung: Fußlagen, die auf Perkussion geschaltet sind, erklingen nicht mehr in der eigentlichen Zugriegel-Einstellung!

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.

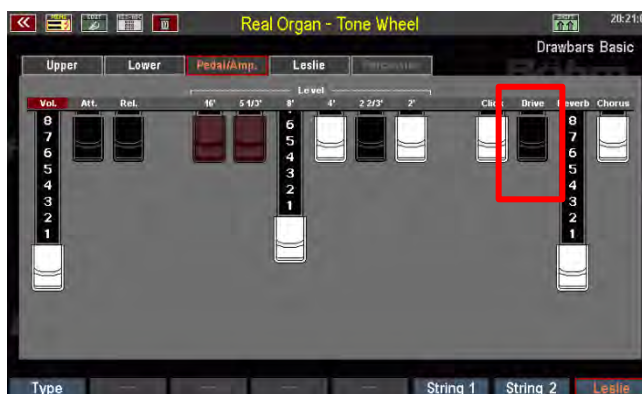
Anmerkung: Einige Orgeltypen verfügen über **Hüllkurven** für die Zugriegelklänge (s.o.). Hier können also Attack (Toneinsatz) und Release (Abklingen) mittels entsprechender Zugriegel im Display eingestellt werden.

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).

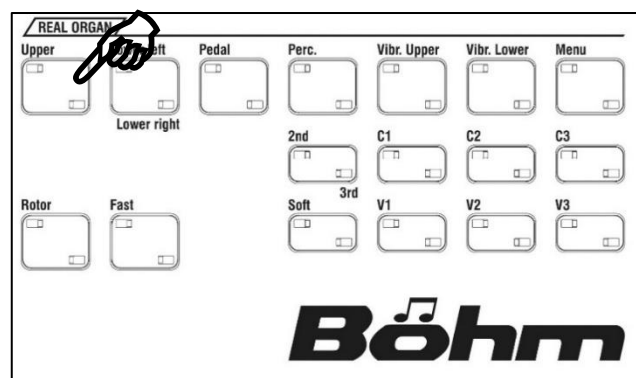
Damit kann eine zusätzliche Schwebung auf das RealOrgan-Signal gemischt werden, die in Kombination mit den eigenen Rotor- bzw. Chorus-Effekten der RealOrgan diese noch ergänzen bzw. in der Wirkung verstärken kann. Der Sound wird dadurch noch röhrender.



Key-Zone

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

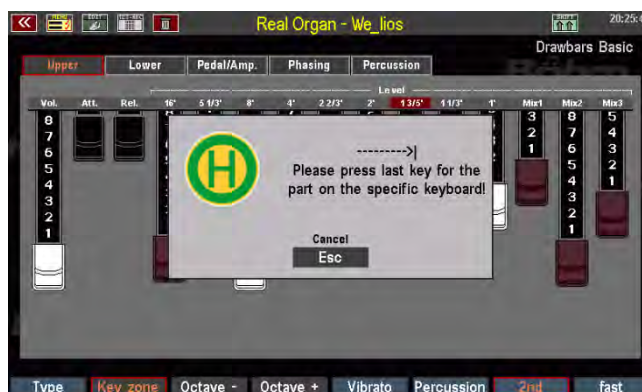
- Damit Sie eine Tastaturzone für die Zugriegelorgel eingeben können, muss die RealOrgan für das Obermanual eingeschaltet sein.



- 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.



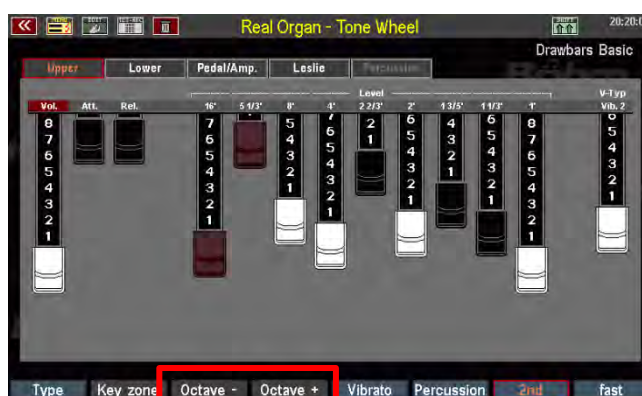
- Nun werden Sie aufgefordert, die oberste Taste der gewünschten Tastaturzone einzugeben.
- Drücken Sie die entsprechende Taste auf dem Obermanual.
- Damit ist die Tastaturzone definiert, die Zugriegelorgel ist im Obermanual nur noch auf der festgelegten **Key-Zone** (Splitzone) spielbar.
- Um die Key-Zone 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 von Böhm-Toporganist und Zugriegel-Spezialist Bernd Wurzenrainer mit typischen, unverwechselbaren Einstellungen der legendären Künstler vorgelegt. 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.

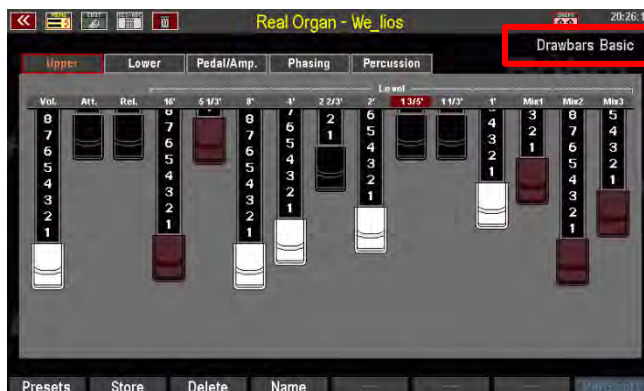


U-01...U32: User-Plätze (ab Werk noch leer, können mit eigenen Einstellungen belegt werden).

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.

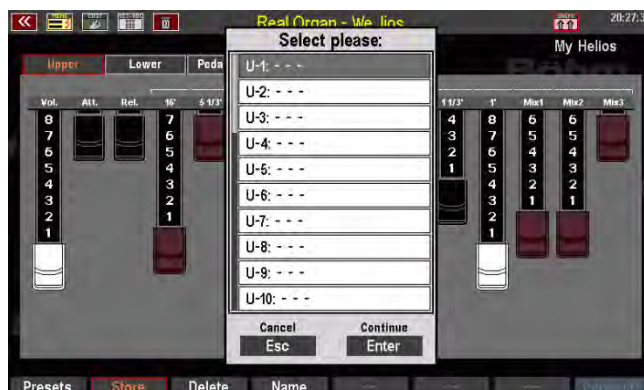


Eigene RealOrgan Presets speichern

- 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]**.



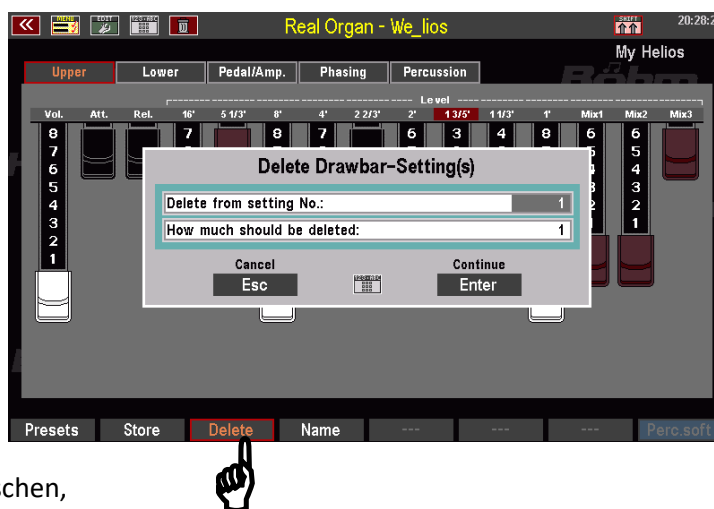
- Das Preset wird auf die gewählte Position gespeichert und kann nach Betätigen des F-Tasters **[Presets]** dort aufgerufen werden.



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 Tasterpresets hinzugefügt.

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

- Kopieren Sie die Datei „**Macros 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 **Macros 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-Tasterpresets 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

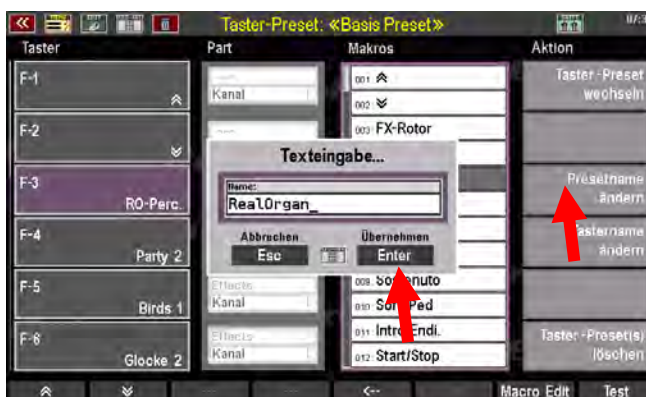
RO-Vib.LM: Ein-/Ausschalten des Chorus/Vibrato-Effektes Drawbars Untermanual

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

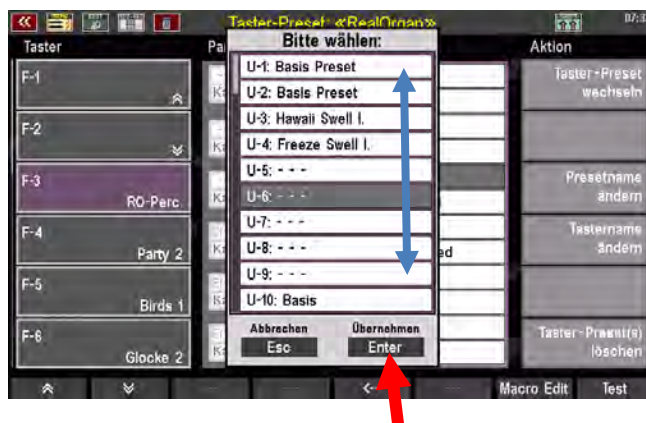
- Wählen Sie links die zu belegende Tasterposition.
- Wählen Sie das gewünschte Makro
- Betätigen Sie den **[Enter]** Taster, um das Makro dem gewählten Taster zuzuordnen.



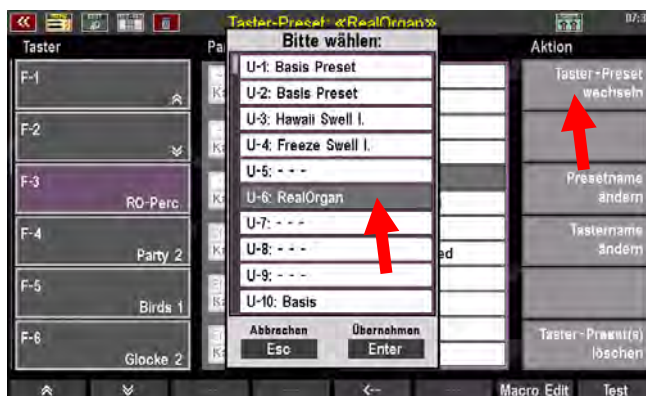
- Ändern bzw. vergeben Sie ggf. über das Feld „**Presetname ändern**“ rechts den Namen für das aktuelle bzw. das neu zu speichernde Taster-Preset. Bestätigen Sie die Eingabe mit **[Enter]**.



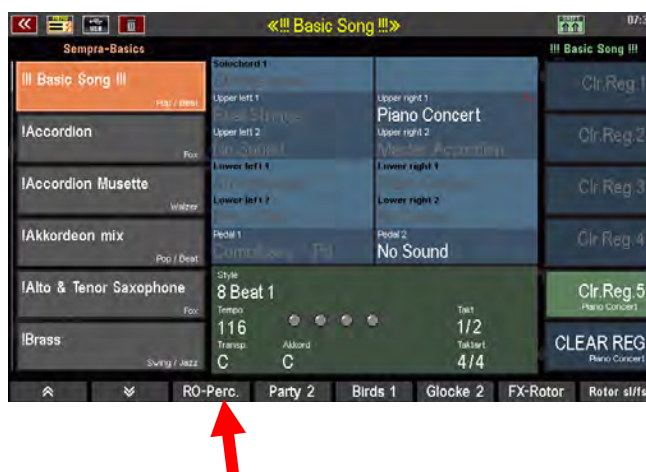
- Speichern Sie das aktuelle Tasterpreset über den Taster **[Store]** neu ab oder wählen Sie in der dann erscheinenden Auswahlliste eine freie Position, um ein neues Taster-Preset zu speichern. Bestätigen Sie mit **[Enter]**.



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



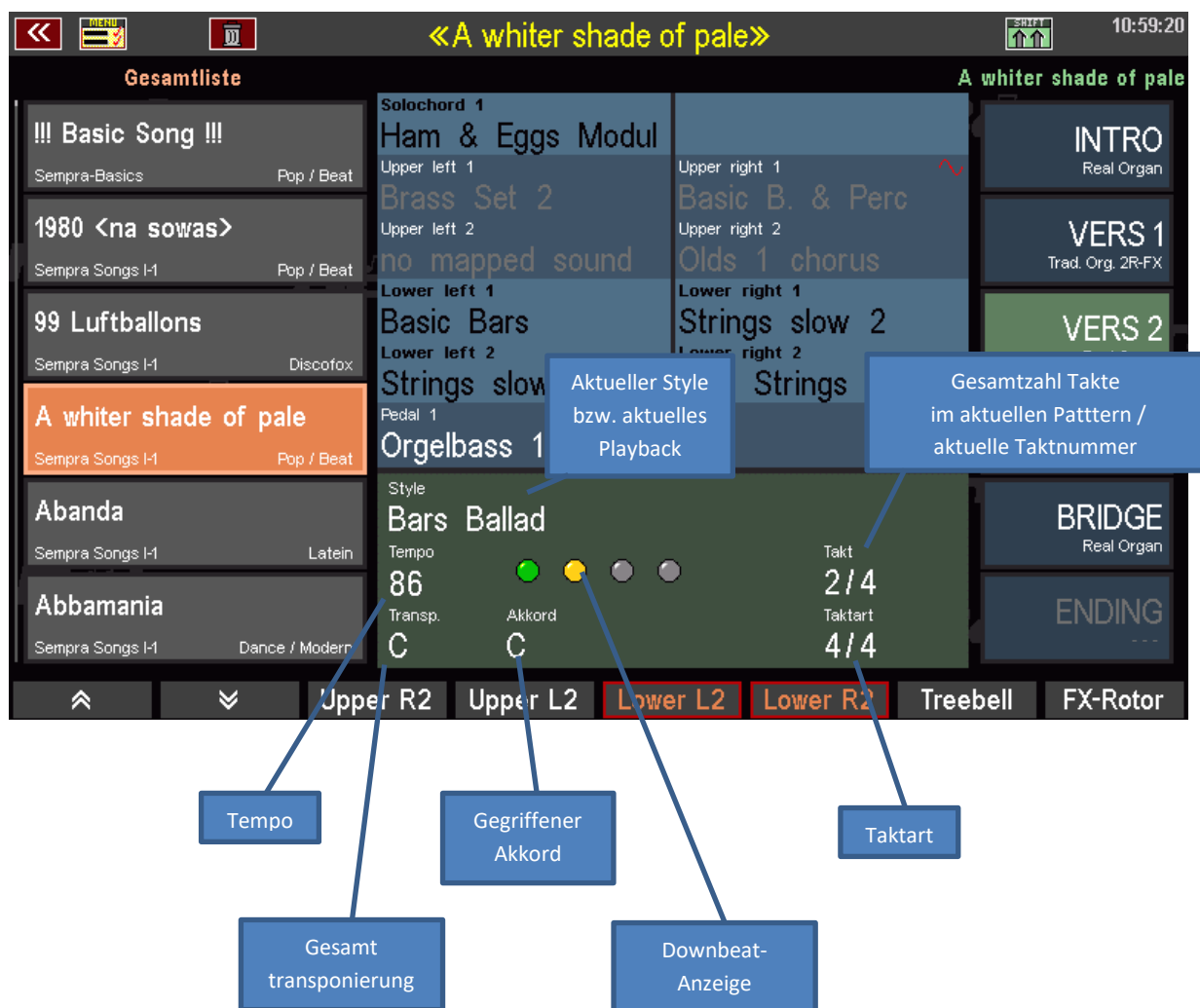
Sofern Sie die Funktion(en) auf die **F-Taster** gelegt haben, werden Ihnen diese auch im Grundbildschirm angezeigt, wenn das entsprechende Taster-Preset aktiv ist.



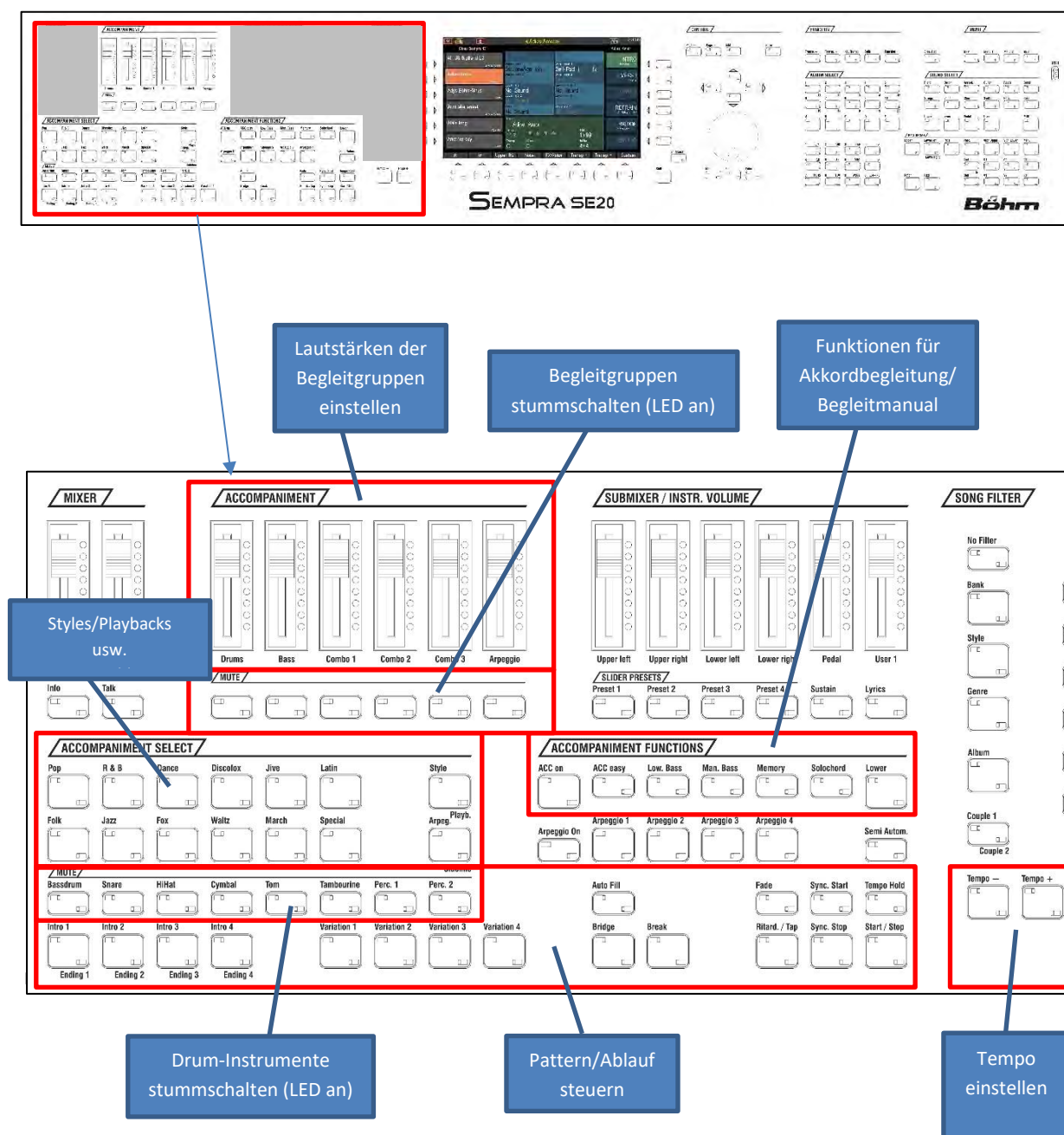
Spielen mit Styles

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 natürlich 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.

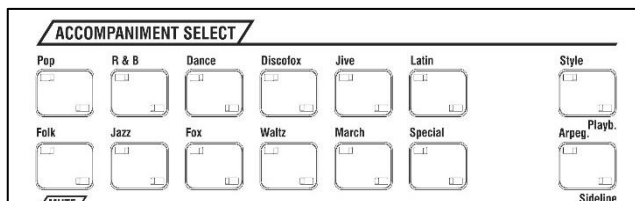
Wenn Sie mit den SONGS bzw. Global Presets gespielt haben, werden Sie festgestellt haben, dass die Presets auch gleich die komplette Einstellung für die Begleitung beinhalten. Die Presets wählen also

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 (Begleithrhythmen)

Playbacks (Midifiles, Verzeichnis ab Werk noch nicht besetzt)

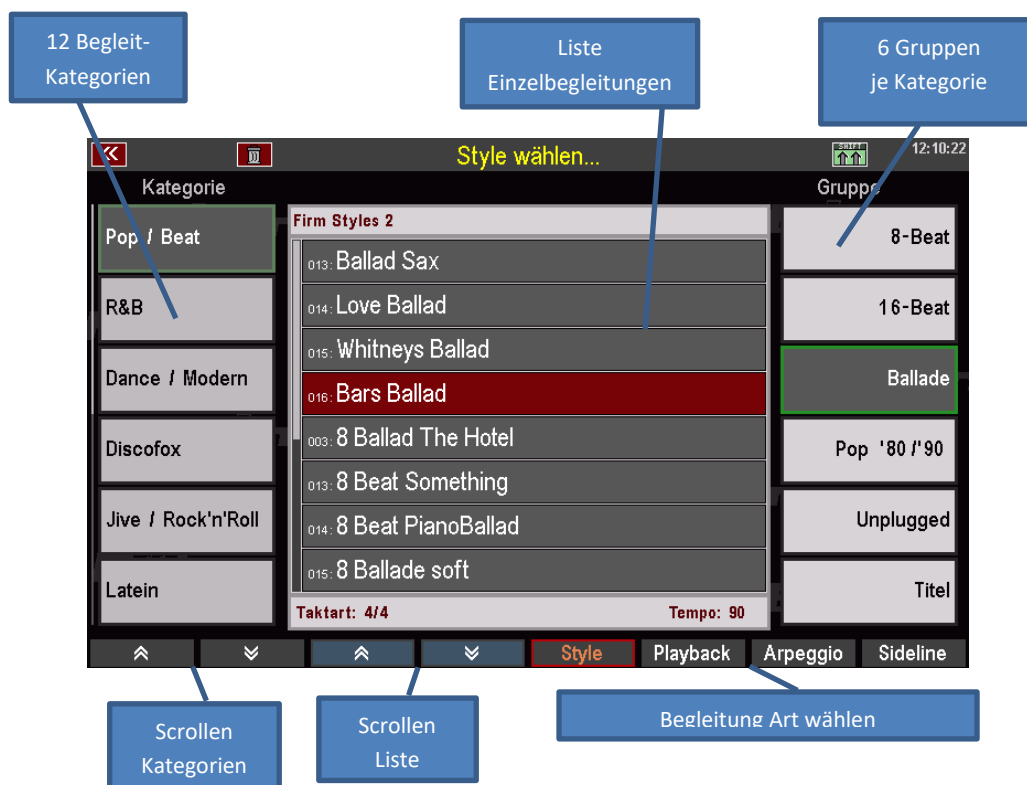
Arpeggien (Funktion derzeit noch nicht implementiert)

Sidelines (Funktion derzeit noch nicht implementiert)

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

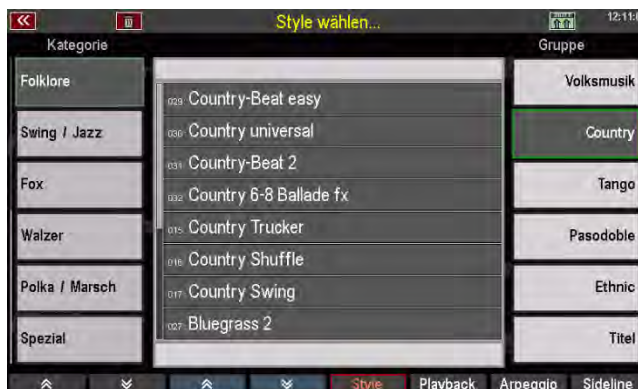
- Wenn Sie einen der Kategorie-Taster gedrückt haben (die LED im Taster blinkt zunächst, bis eine neue Begleitung angewählt wurde), öffnet sich die Liste der Begleitungen, hier der Styles, im Display.

Sie können übrigens 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.

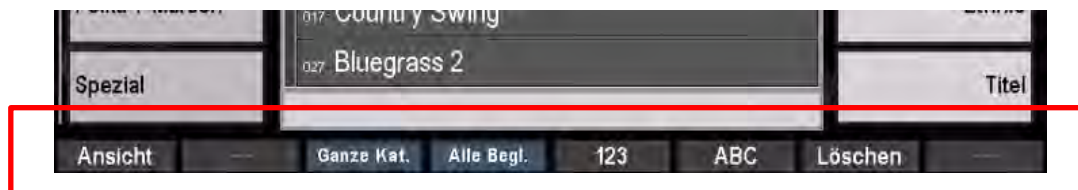
Die Gruppen der aktuellen Kategorie können Sie über die **F-Taster** unten anwählen.

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

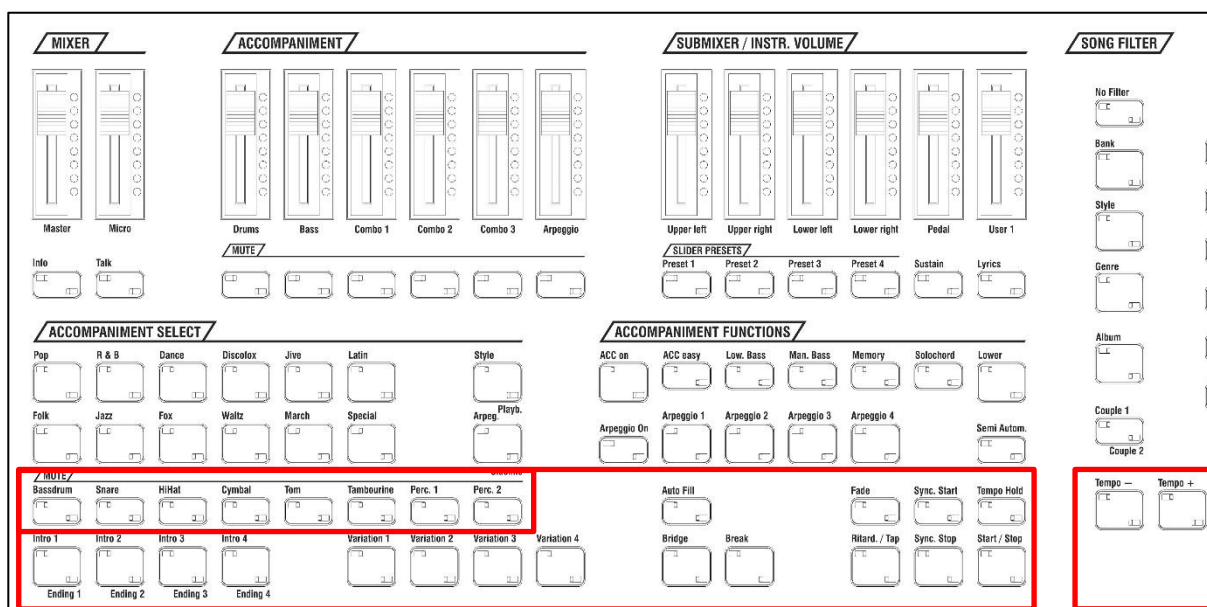
Löschen: Selbst erstellte bzw. eingeladene Begleitungen können in der Liste angewählt und über diese F-Taster Funktion aus der Orgel gelöscht werden.

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:

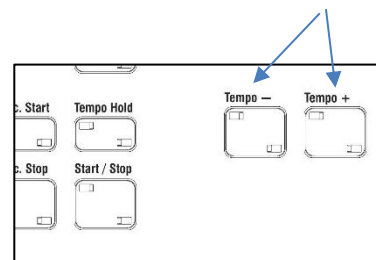


- Intro /Ending 1...4:** Über diese Taster können Sie den Style direkt mit einem Intro starten. Ist die Funktion **Sync. Start** nicht aktiv, startet der Style direkt mit dem Betätigen eines der Intro-Taster. Ist **Sync. Start** aktiviert, beginnt die Wiedergabe erst, wenn ein Akkord auf dem Begleitmanual (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.
- 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.

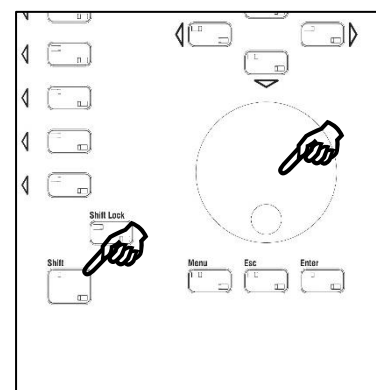
Tempo-Funktionen

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.

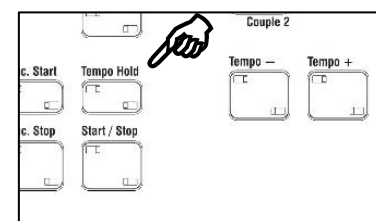
Mit den beiden Tastern **[Tempo -]** / **[Tempo +]** können Sie das Tempo (siehe Anzeige im Display) absenken oder erhöhen, indem Sie mehrfach auf den entsprechenden Taster drücken, oder diesen - für eine kontinuierliche Änderung - gedrückt halten.



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



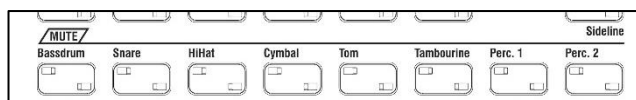
Mit dem Taster **[Tempo Hold]** können Sie jederzeit das aktuelle Tempo der Begleitung „einfrieren“. Wird der Taster eingeschaltet, bleibt das aktuelle Tempo auch dann bestehen, wenn bei laufender Begleitung ein neuer Style oder ein neues Preset aufgerufen wird.



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

Drum Mute

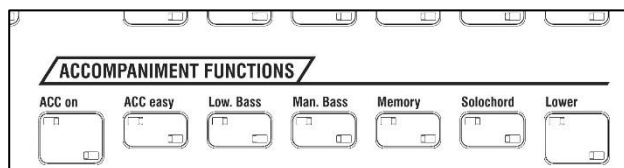
Eine besonders wertvolle Spielhilfe Ihrer SEMPRA ist die Tastergruppe **DRUM MUTE**. Diese 8 Taster erlauben das direkte Ein- und Ausschalten der entsprechenden 8 Schlagzeug-Instrumentengruppen **Bassdrum...Percussion2**.



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:



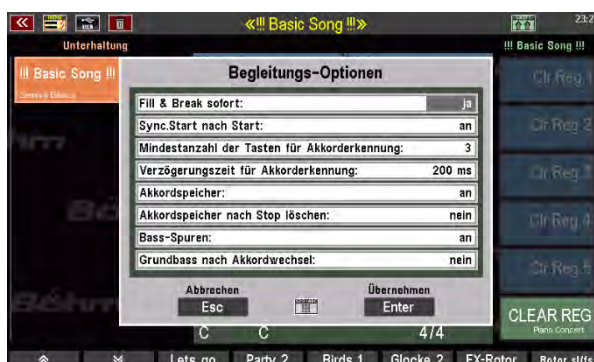
ACC on: Schaltet die Akkordbegleitung ein. Ist der Taster ausgeschaltet, erklingt beim Starten eines Styles nur das Schlagzeug.



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“).

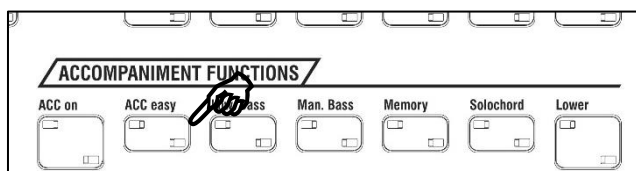
Wählen Sie aus, wenn Sie zwar die Begleitung nutzen, aber den Bass lieber selbst auf dem Pedal spielen möchten.

Grundbass nach**Akkordwechsel:**

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

ACC easy:

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

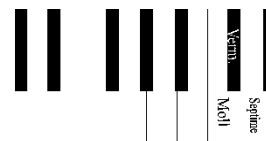


Mit diesem Taster **[ACC easy]** können Sie verschiedene (Einfinger-) Modi für die Begleitung einstellen. Wenn Sie den Taster etwas länger betätigen, wird eine Auswahlbox eingeblendet:



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-Organen.

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“:

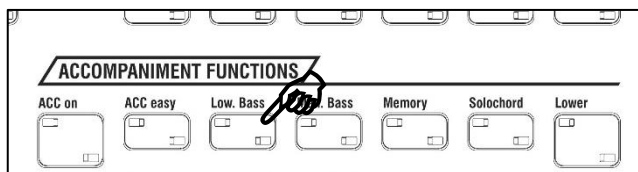
- ➔ Der Bass der Automatik spielt jetzt (im Rhythmus seiner programmierten Linie) nur noch den im Pedal gespielten Ton.

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

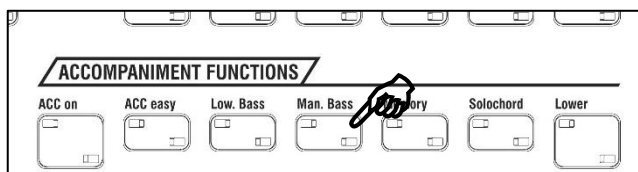
Anmerkung: Da es musikalisch keinen Sinn machen würde, zum Begleit-Bass auch noch eine weitere Pedal-Registrierung dazuzuspielen, wird beim Aktivieren des Organist-Modus die aktuelle Pedal-Registrierung automatisch stummgeschaltet. Nach dem Aufheben der Organist-Funktion (Taster **[ACC Easy]** aus) können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

Lowest Bass:

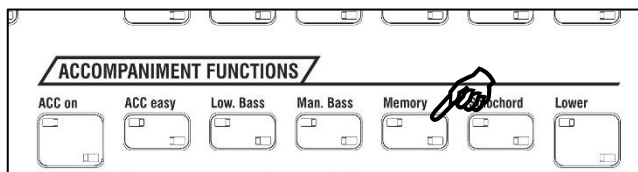
Ist dieser Taster aktiviert, spielt der Begleitungs-Bass seine Figur aufbauend auf dem tiefsten gespielten Akkord-Ton. Der Basston wechselt also ggf. mit den gespielten Akkord-Umkehrungen.

**Manual Bass:**

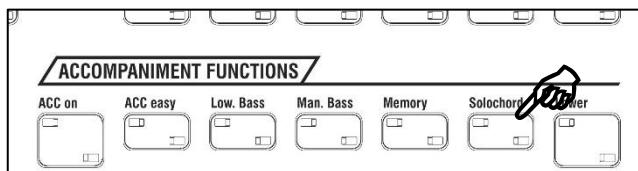
Ist dieser Taster aktiviert, können Sie die Basstimme (Pedal-Registrierung) mit auf dem Begleitmanual spielen. Wann immer Sie die unter **[ACC on]** eingestellte Mindest-Tastenzahl für die Akkorderkennung erreichen, erklingt der Grundbass des erkannten Akkordes in der Klangfarbe des Parts **Pedal 1**.

**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.

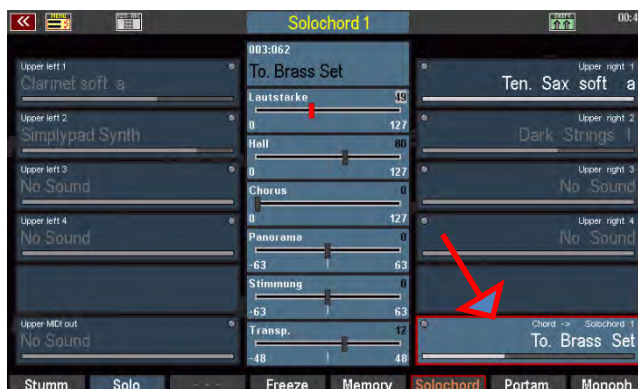
Mit dem Taster **[Solo Chord]** schalten Sie die Funktion grundsätzlich ein.

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.

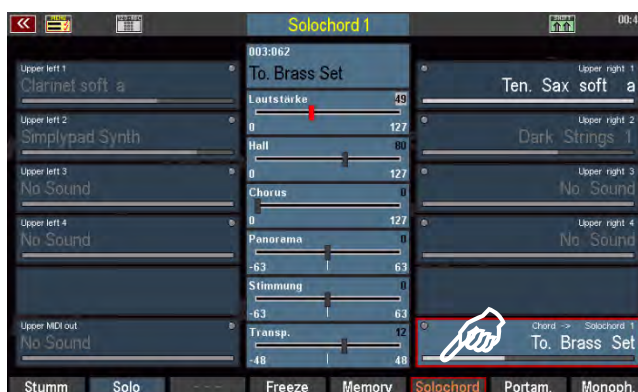


Multi-Solochord

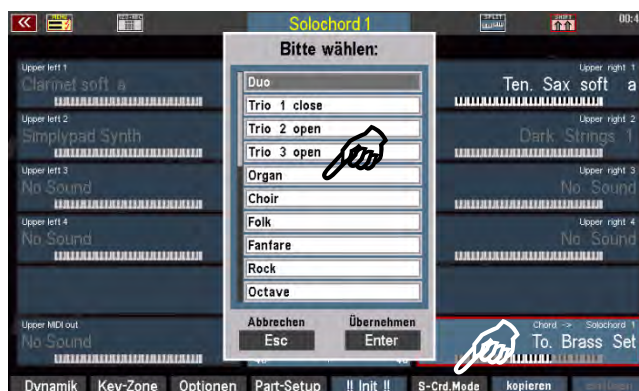
SEMPRA geht aber noch einen Schritt weiter: Eine völlig neue Funktion erlaubt es nun, dass jeder Part auf jedem Manual bzw. dem Pedal zu einem **Solochord**-Part werden und vom **Solochord** gesteuert werden kann.

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.

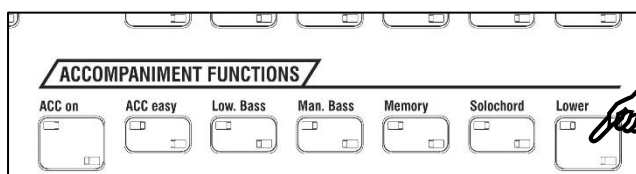
Vergessen Sie dabei auch nicht die zahlreichen Part-Funktionen, die sich natürlich auch auswirken, wenn der jeweilige Part als Solochord-Part fungiert. Es kann z.B. interessant sein, einen Solochord-Part auf monophone Spielweise zu stellen. Je nach verwendetem Solochord-Typ kann dabei der frappierende 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:

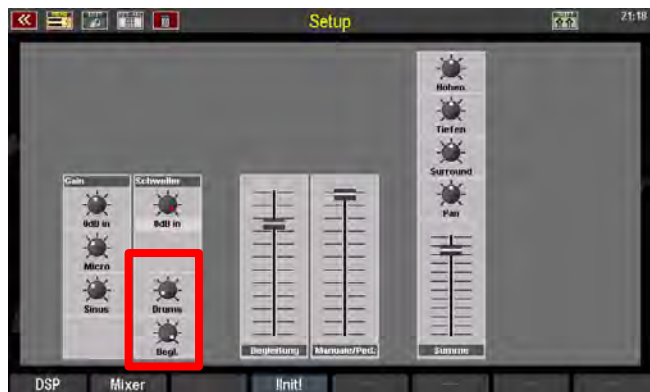
Lower:

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 im Mixer-Setup

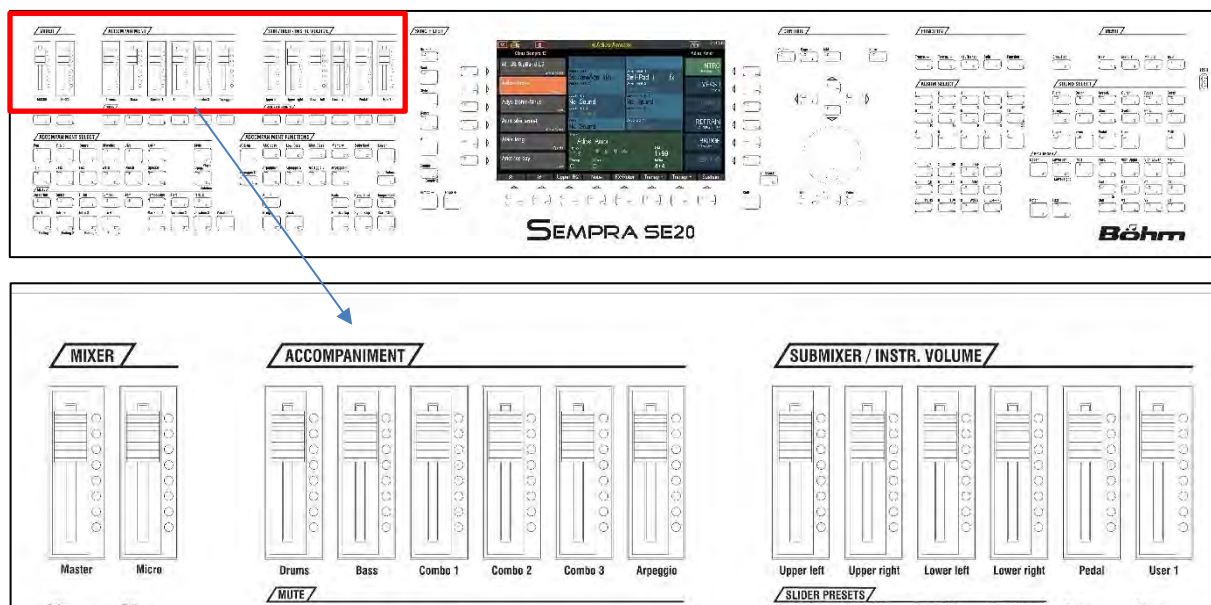
Bei installierter Freischaltung „Sound Controller“ wirken die Schweller-Regler für Begleitung und Drums im Mixer-Setup (Taster **[DSP]**) anteilig. Sie können also hier festlegen, ob die Drums und/oder die Begleitung vollständig vom Schweller kontrolliert werden sollen, oder nur anteilig.



Die Einstellungen werden automatisch im SETUP der Orgel gespeichert.

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.

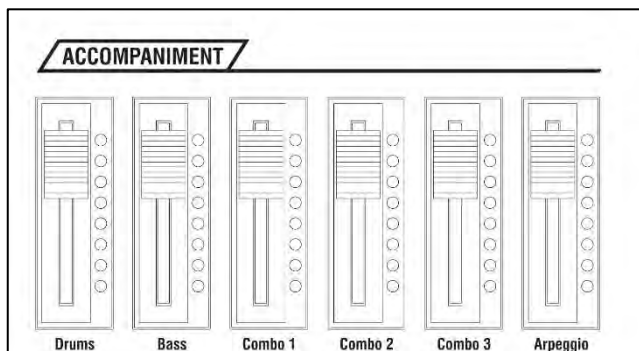
Micro: Wenn Sie gerne zu Ihrem Spiel singen oder Durchsagen machen möchten, können Sie ein Mikrofon an der Rückseite der Orgel anschließen. Stellen Sie in diesem Fall bitte zunächst die Eingangsempfindlichkeit mit dem kleinen Poti **[Gain]** neben der Mikrofon-Buchse so ein, dass es auch beim lauterem 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:

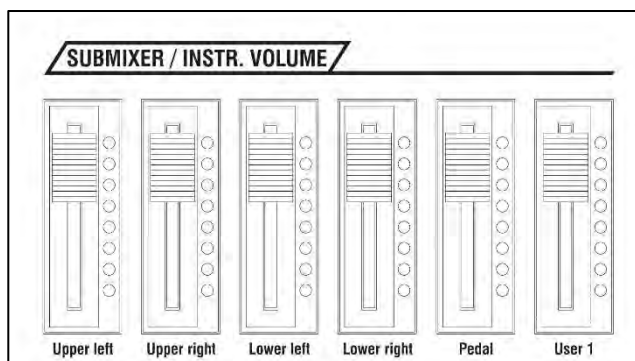
- Drums:** Lautstärke Schlagzeug
- Bass:** Lautstärke Begleitung Bass
- Combo1...3:** Lautstärken der einzelnen Begleitgruppen
- Arpeggio*:** Lautstärke Arpeggio (*derzeit noch nicht implementiert).



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**.



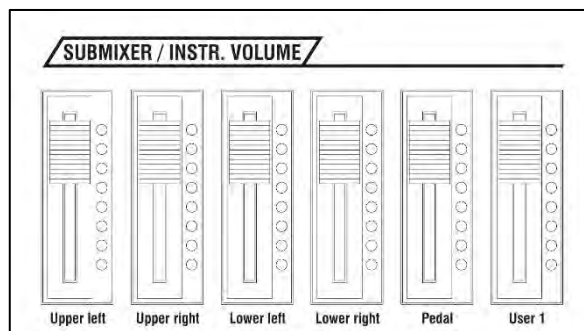
Achtung: Diese Zugriegel regeln nicht die RealOrgan Lautstärke!. Sie können daher bei eingeschalteter RealOrgan jederzeit auf ein reines Zugriegel-Klangbild wechseln, in dem Sie einfach alle hier aufgeführten Submix-Regler für die Parts/Instrumente der Manuale herunterziehen. Die Manual-Instrumente sind dann nicht mehr zu hören, es bleibt nur die RealOrgan übrig.

Ist 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):

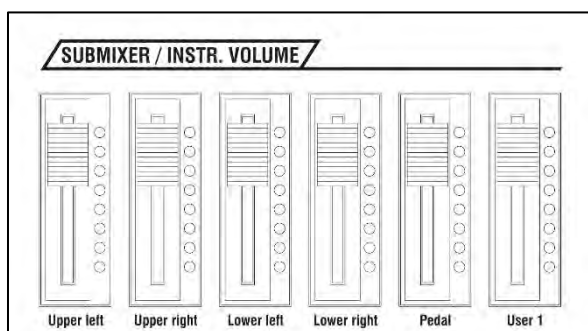
Die 6 Regler sind dabei (von links nach rechts) den bis zu 6 Parts des jeweils im Display angewählten Tastaturbereiches zugeordnet. Parts, die beim jeweiligen Orgelmodell nicht vorhanden sind, können auch nicht geregelt werden. Hier werden die LED-Bänder in den betroffenen Reglern automatisch deaktiviert. 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 SE20 finden wir standardmäßig zwei Parts pro Manualbereich, plus Solo-Chord-Part (rechte Seite) bzw. MIDI Out Part (linke Seite).

Die Parts 3, 4, und 5 pro Manualseite sind bei diesem Modell nicht belegt, die entsprechenden Regler daher ohne Funktion.



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.



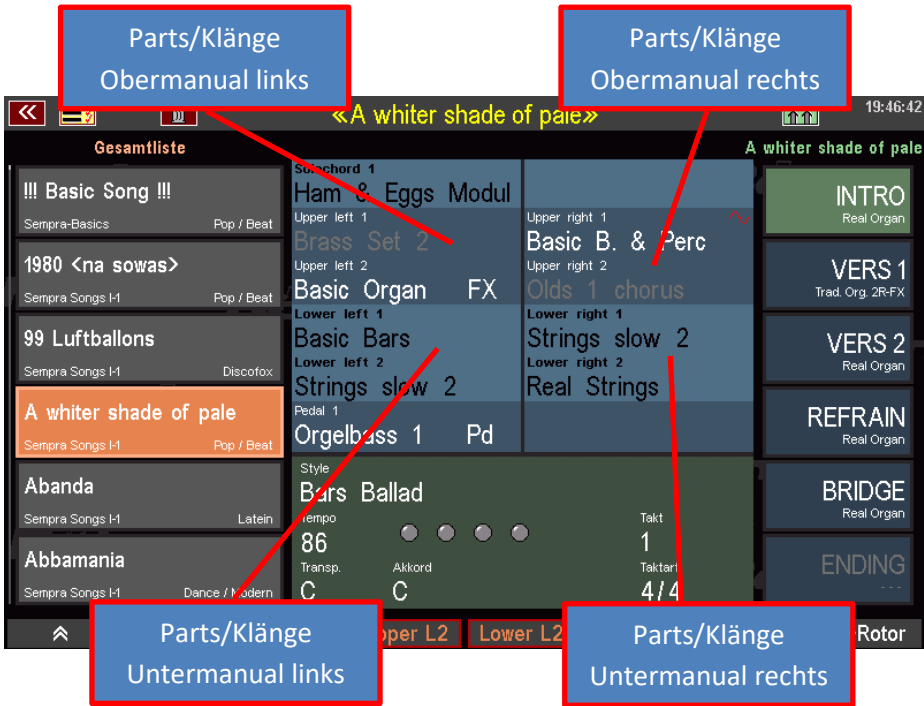
Später werden Sie erfahren, wie Sie alle 14 Schieberegler (und außerdem auch die 9 Zugriegel) individuell mit den unterschiedlichsten Funktionen belegen können.

Manualeilung (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**“.

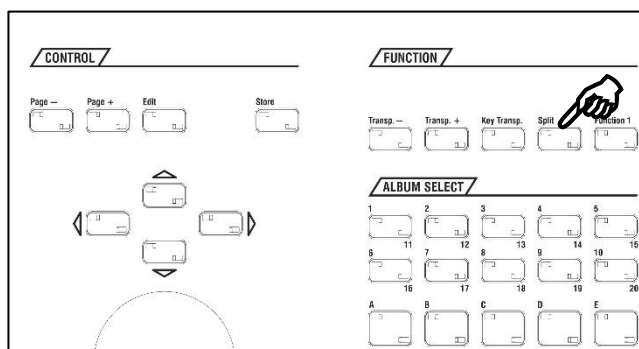
Solo-Manual der SE60

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

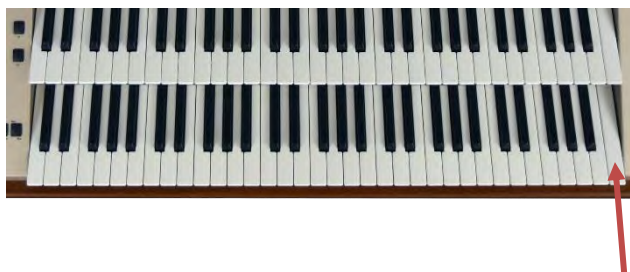
- Drücken Sie den Taster **[Split]** (LED leuchtet, im Display erscheint die o.g. Aufforderung).
- Drücken Sie jetzt im Ober- bzw. Mittelmanual die **unterste** Manualtaste, um die Manualteilung vollständig aufzuheben.



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.

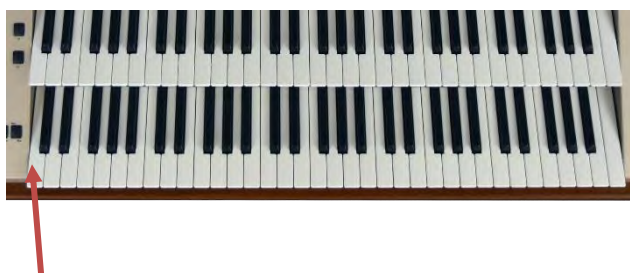


Anm.: Ggf. aktive individuelle Splitzonen (Key-Zones) auf einzelnen Parts des Untermanuals bleiben erhalten.

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.

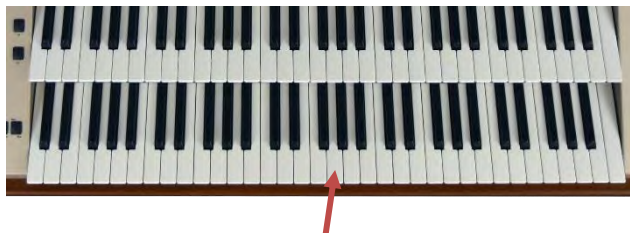


Im folgenden Abschnitt geben wir Ihnen ein paar detailliertere Infos zum Untermanual-Split:

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.

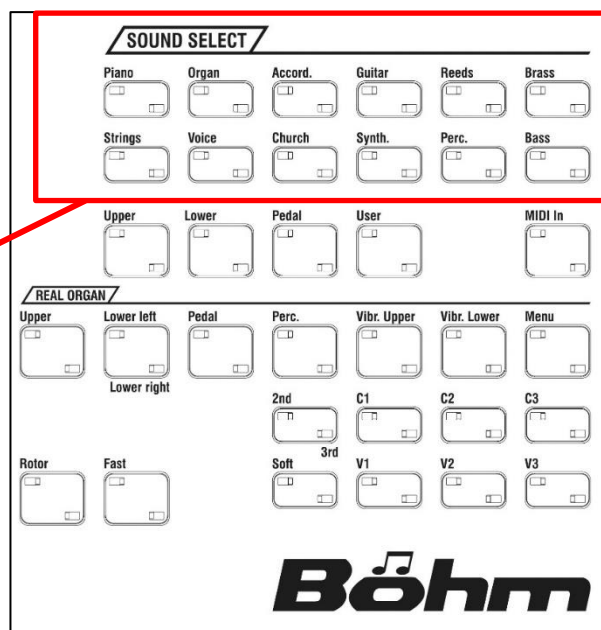
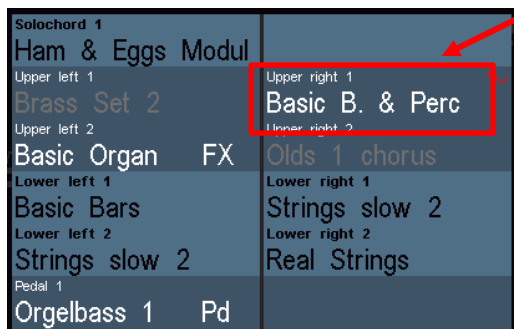
Die SEMPRA erlaubt es - je nach Modell bzw. Ausstattung – eine Vielzahl von einzelnen Sounds je Manual bzw. auf dem Pedal zu verteilen. Dabei können diese Klänge parallel über das gesamte Manual gespielt werden (Layer) bzw. auch individuell auf jeweils eigene Tastaturzonen verteilt werden (Split- oder 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 **33ff.** 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

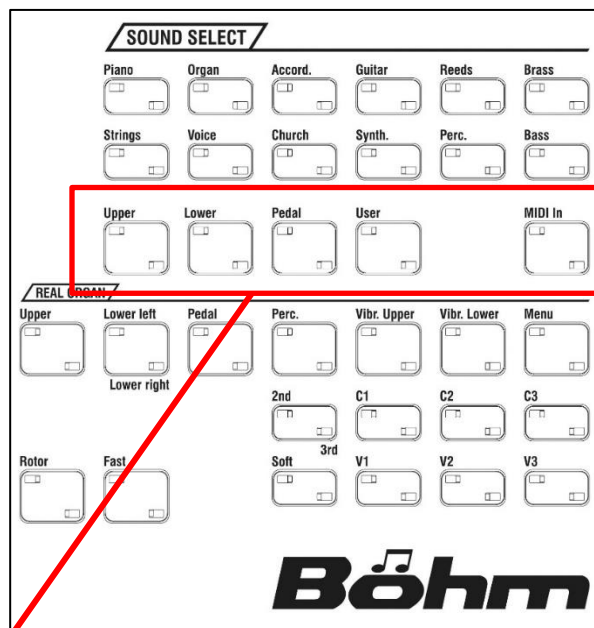
Lower: Untermanual

Pedal: Pedal

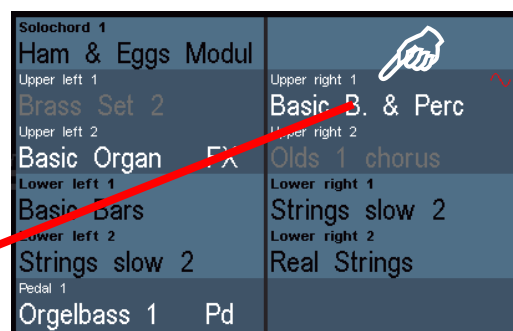
Solo (SE60): Solomanual

User: frei definierbare Partgruppe

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



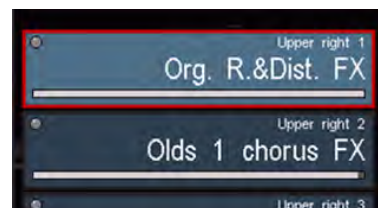
Noch direkter als über die SELECTOR Taster erreichen Sie den **Part-Editor**, in dem Sie einfach im Grundbildschirm auf einen der angezeigten Klänge tippen. Sofort wird der Part-Editor für das entsprechende Manual geöffnet



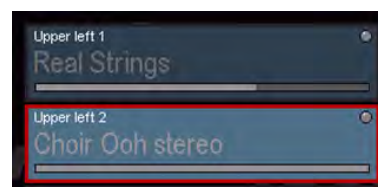
Wie auch immer Sie den **Part-Editor** aufrufen, ob über die **SELECTOR**-Taster oder direkt über das Display: So sieht er aus, hier am Beispiel des Obermanuals:



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

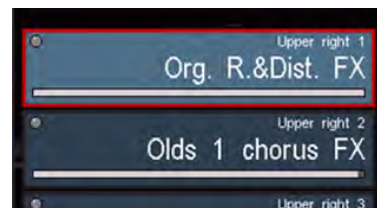
Obermanual: 3 x Upper right + 2 x Upper left + MIDI Out + Solochord

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:

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

Soundauswahl

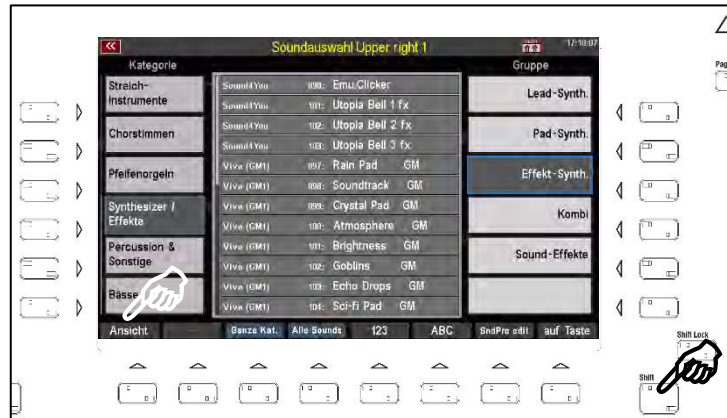
Die Anwahl von Sounds oder Klängen haben Sie bereits im Kapitel „Erstes Spielen“ kennengelernt:

- 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

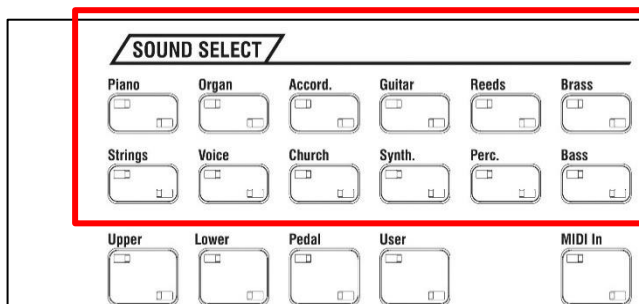
Mit den Cursortasten **<=** bzw. **=>** können Sie schnell seitenweise durch die Liste schalten, bzw. mit dem Datenrad schnell durch die Einzelsounds scrollen.

- 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

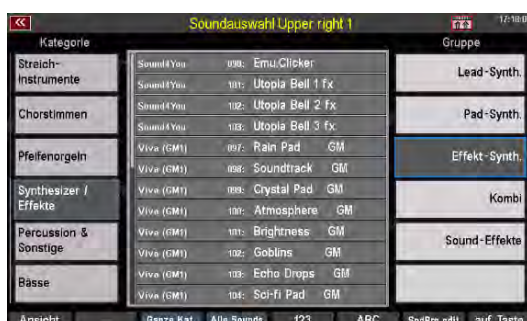
Sie können auch die Soundtaster auf dem rechten Bedienfeld betätigen, um einen der dort zugeordneten Klänge bzw. die entsprechende Soundkategorie zu wählen.

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

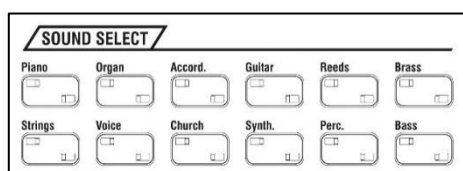


Die Belegung der Soundtaster können Sie nach eigenen Wünschen ändern:

- 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.

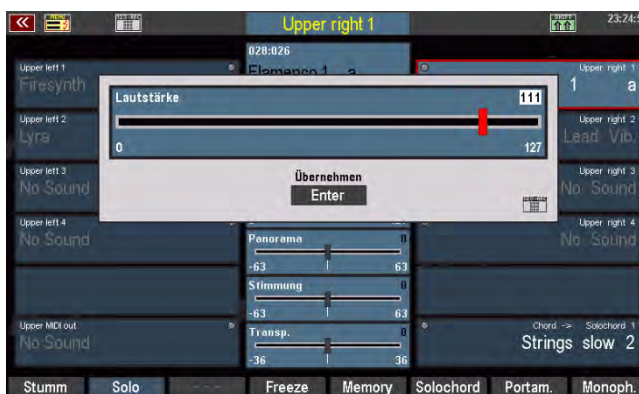
Je nach Parameter haben Sie verschiedene Einstellmöglichkeiten. Für alle Parameter gilt:

- 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**.



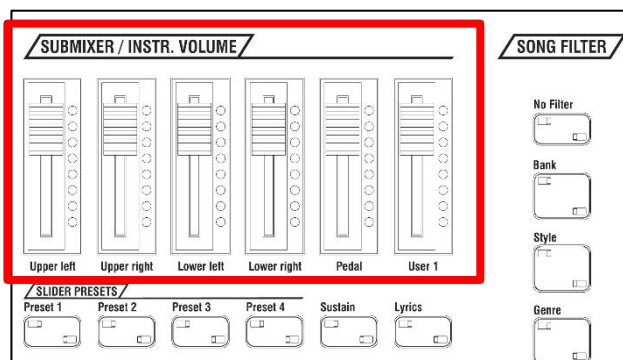
Alternativ können Sie die Einstellung auch direkt auf dem Display vornehmen:

- 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:

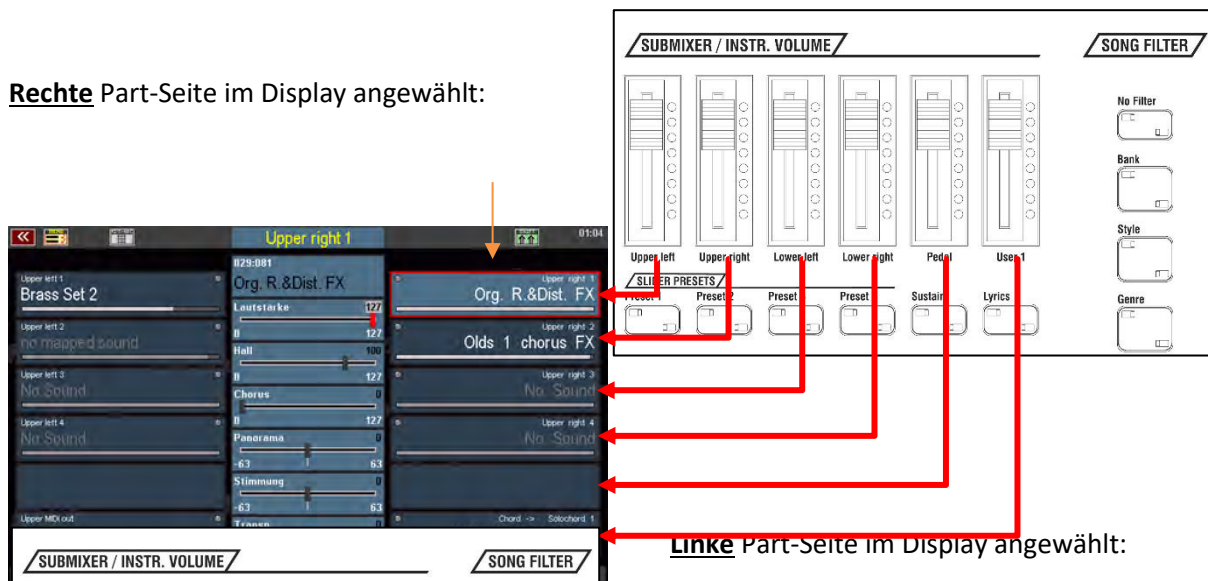


Im Grundbildschirm verhalten sich diese Regler – wie wir bereits im Kapitel „Erstes Spiel“ erfahren haben – als Summenregler (SUBMIXER) für die rechten und linken Manualbereiche, bzw. das Pedal (entsprechend dem Bedienungsfeldaufruf unter den Reglern).

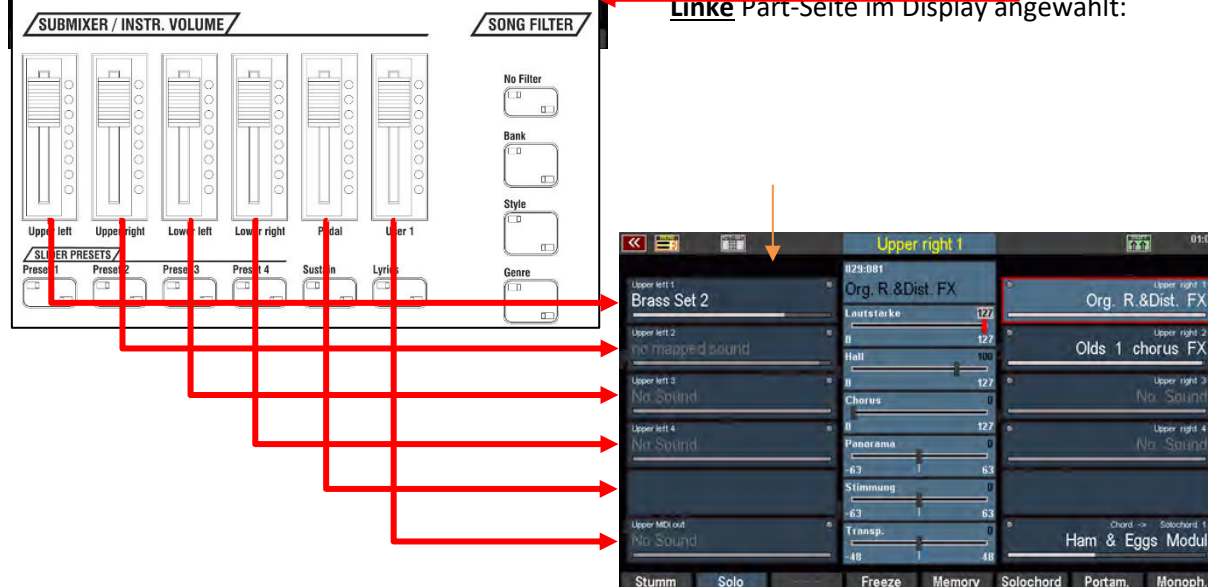
Ist dagegen der Part-Editor im Display aufgerufen, sind diese Regler direkt den bis zu 6 Parts auf der gerade gewählten Display-Seite (links/rechts) zugewiesen. Somit können die Lautstärken aller

vorhandenen Parts bei aufgerufenem Part-Editor über die 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.



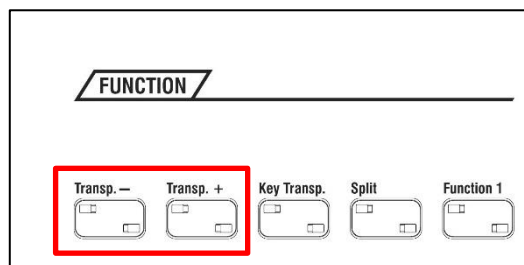
Transp. (Transponierung)

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.

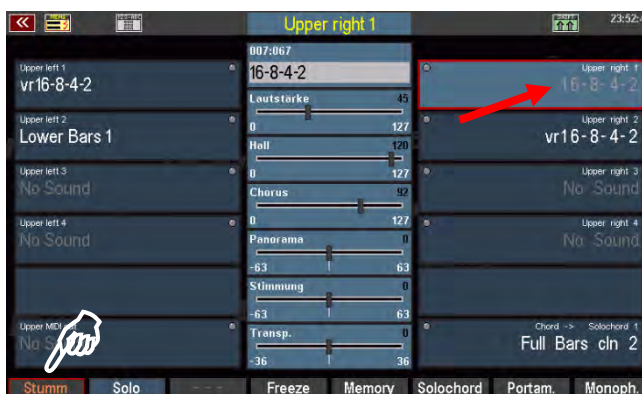
Hier finden Sie auf der 1. Ebene folgende Funktionen:



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.



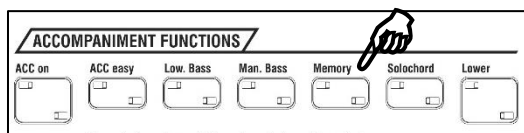
Diese Funktion ist hilfreich, um z.B. Einstellungen eines einzelnen Parts innerhalb einer Gesamtregistrierung gezielt zu kontrollieren, einen anderen Klang für den Part auszuwählen, usw.

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“) 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

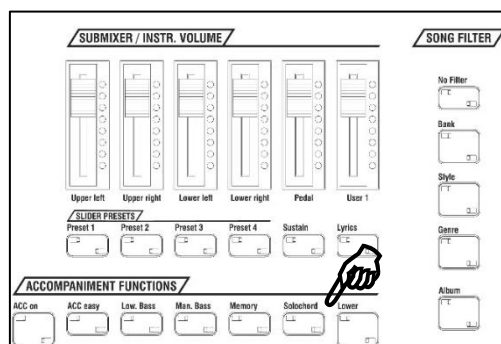
Die Funktion **Solochord** bzw. auch den erweiterten Multi-Solochord, der es Ihnen erlaubt, jeden Part auf jeder Tastatur der SEMPRA zu einem Solochord-Part zu machen, haben Sie bereits auf den **Seiten 81ff.** dieses Handbuches kennengelernt.

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 zur 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.

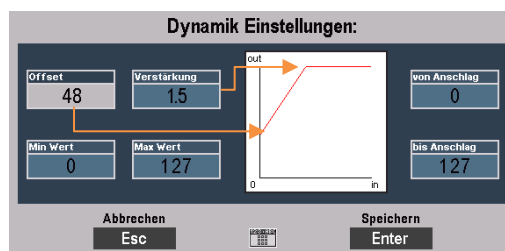


Ihre vorgenommenen Einstellungen können Sie jeweils mit Tippen auf **[Enter]** bestätigen oder über **[ESC]** verwerfen. Schauen wir uns an, was Sie hier alles einstellen können:

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.

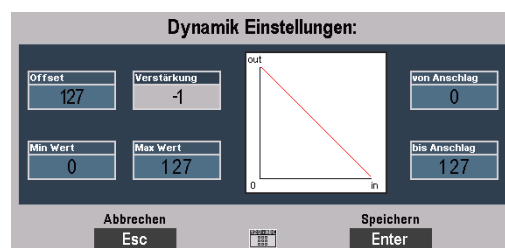


Die Eingabe erfolgt hier in Faktorwerten, die eine entsprechende positive/negative Verstärkung bezogen auf die lineare Kurve bedingen.

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

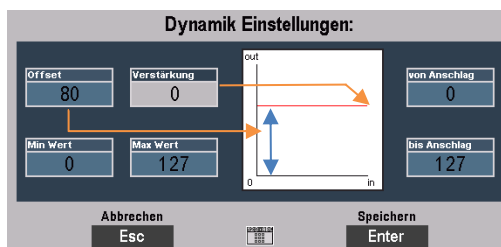
Wenn Sie hohe Offset-Werte in Verbindung mit negativen Verstärkungs-Faktoren einstellen, können Sie eine *abwärts* verlaufende Dynamikkurve erreichen: Das Dynamikverhalten wird also umgekehrt, ein stärkerer Tastenanschlag bedingt geringere Dynamikwerte.



Wofür? Sie können diese interessante Funktion z.B. nutzen, um allein über die Anschlagstärke zwischen zwei Parts/Klängen umzublenden. 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.

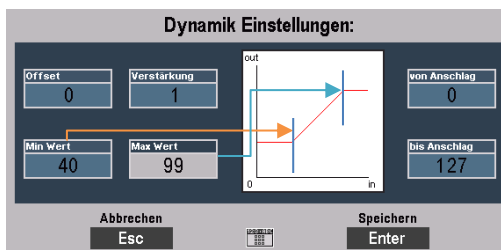
Tipp: Anschlagdynamik im Part abschalten

Sie möchten für einen oder mehrere Part 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.

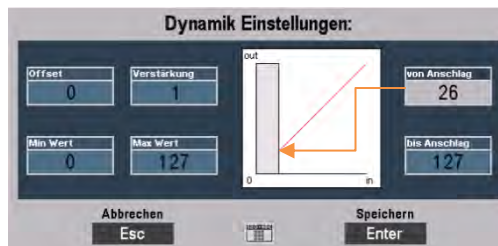
Max(imaler) Wert: Hiermit wird die – auch bei stärkstem Tastenanschlag – maximal erreichbare Anschlagstärke festgelegt. Wenn Sie stärker anschlagen, als es dem hier eingestellten Wert entspricht, werden Sie keine Dynamikveränderung mehr erreichen.



Dynamik Split

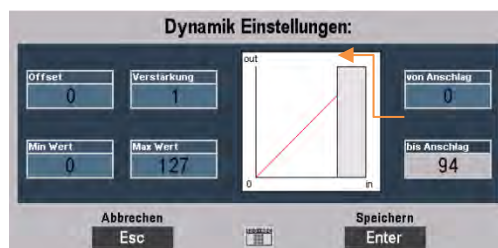
Sie können über die beiden Dynamik-Parameter **von Anschlag** bzw. **bis Anschlag** ein sog. *Dynamik-Fenster* einstellen, also den Anschlagbereich festlegen, in dem der Part überhaupt spielt:

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“ 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.



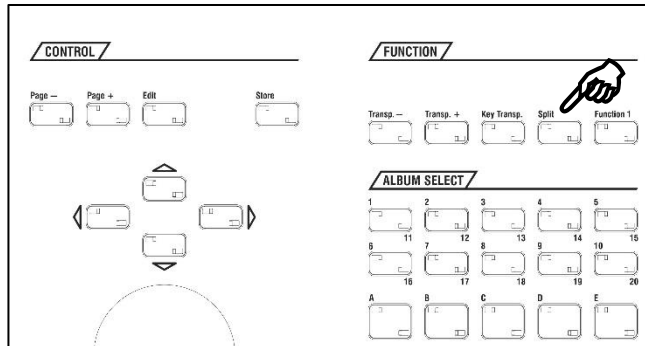
Damit ist die Key Zone festgelegt. Sie können den von Ihnen definierten Bereich am Tastatursymbol des entsprechenden Parts – hier an einem Beispiel gezeigt – ablesen:



Key Zones und Manualteilungen – Besonderheiten

Wir hatten ja im vorhergehenden Kapitel bereits die Manualteilungen über den Taster **[Split]** behandelt (siehe [Seite 87 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 [Xxxx](#) Menü Preset 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:

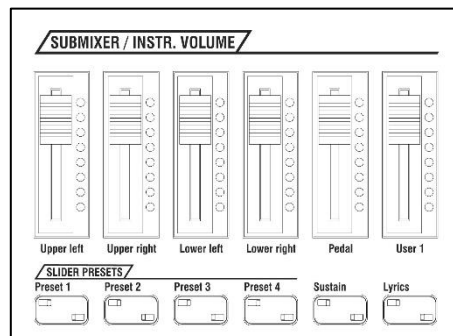
von Taste/bis Taste:

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 überhaupt 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 quasi 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

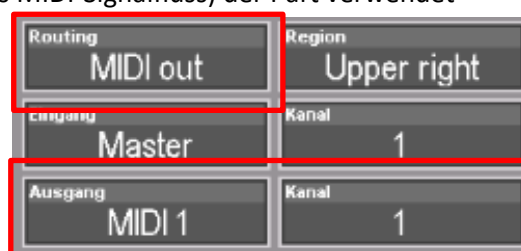
Da die meisten der hier einstellbaren Parameter zu den MIDI-Einstellungen gehören, erscheint es sinnvoll, im separaten Kapitel „MIDI“ darauf einzugehen, damit die Zusammenhänge deutlicher werden.

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) anzuspielen.



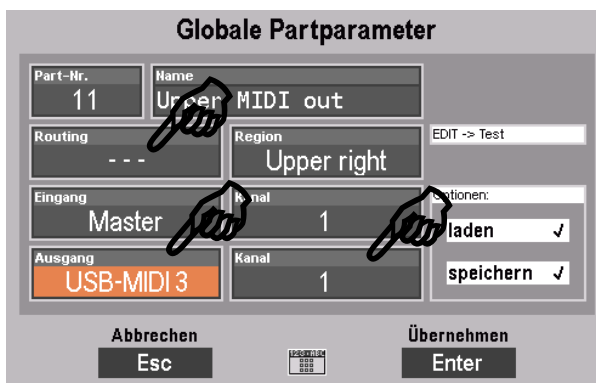
In den globalen Partparametern können Sie u.a. sehen:

- 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 81ff.** 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

Fanfara

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 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 von solchen 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 bieten Orgeln und Keyboards bei den speicherbaren Kompletteneinstellungen nur eine Hierarchie. Alle diese Einstellungen – wir nennen sie „**Globalpresets**“, bei anderen Herstellern finden Sie auch Bezeichnungen wie „Totalpresets“, „Registrations“, „Settings“, usw.... - liegen dabei in der Regel einfach „nebeneinander“ in einer Hierarchie-Ebene.

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 **S. 33 ff.** bereits kennengelernt, wie Sie in der SONG-Liste links im Display navigieren, diese Liste nach unterschiedlichen Kriterien filtern und auch die einzelnen Globalpresets eines angewählten SONGS auf der rechten Seite im Display anwählen können:



SEMPRA führt als neue Hierarchie-Ebene die sog. **SONG-Presets** bzw. kurz **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: In den SONGS werden alle Einstellungen, die Sie beim Spiel für die abwechslungsreiche Ausgestaltung eines Musikstückes benötigen, in Form von **bis zu 6 einzelnen Globalpresets** zusammengefasst.

Die SONGS und die zugehörigen 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 27 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:

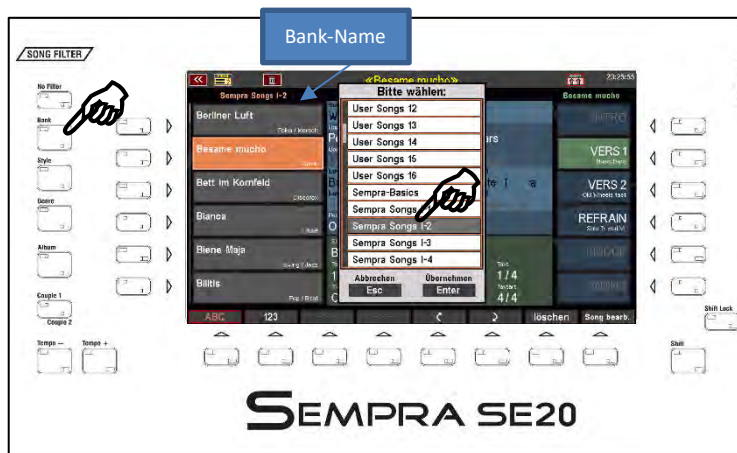
Organisation der SONGS / Global Presets

Bevor wir einmal selbst Global Presets und SONGS speichern wollen, zeigen wir Ihnen auf, wie diese in der SEMPRA organisiert sind.

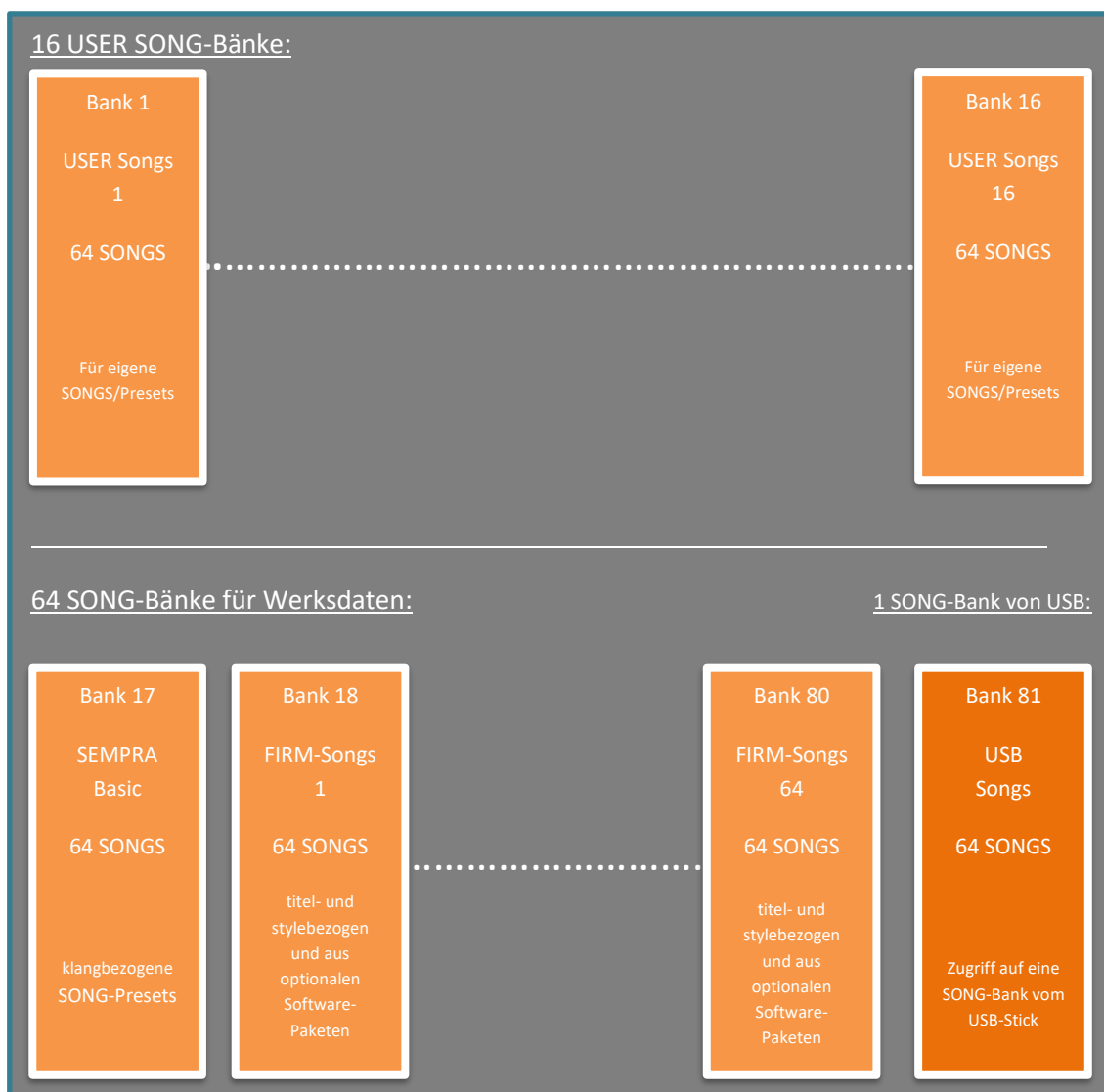
SEMPRA verfügt über insg. **80 interne SONG-Bänke zu je 64 einzelnen SONGS**. Dazu kommt eine USB-Bank, die den direkten Zugriff auf eine zuvor gewählte SONG-Bank auf einem USB-Stick und damit auf nochmals weitere bis zu 64 SONGS erlaubt.

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 Global 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 Global 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.

SONGS / Globalpresets speichern

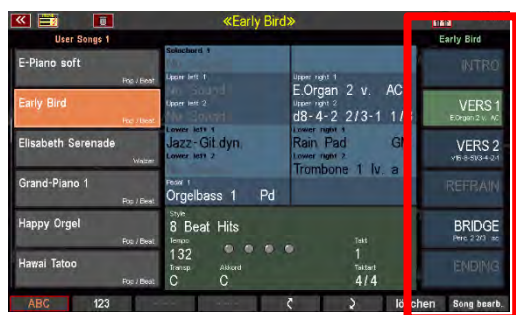
Jetzt haben Sie erfahren, dass u.a. 16 x 64 User-SONG-Plätze zur Verfügung stehen, die von Ihnen mit eigenen SONGs/Presets gefüllt werden können/wollen.

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 Globalpreset 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 Globalpreset, eine neue Einstellung gefunden, die Sie jetzt speichern möchten. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten:

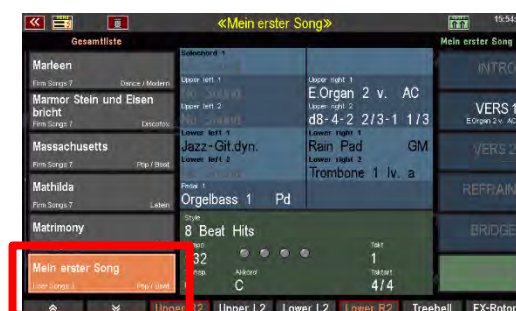
1. Ein Globalpreset in den aktuellen SONG speichern



Sie können Ihre neu gefundene Einstellung auf eine der 6 Globalpreset-Positionen des aktuellen Songs speichern. Also entweder eine der bereits belegten Positionen überspeichern, 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 Globalpreset in diesen neuen SONG speichern.

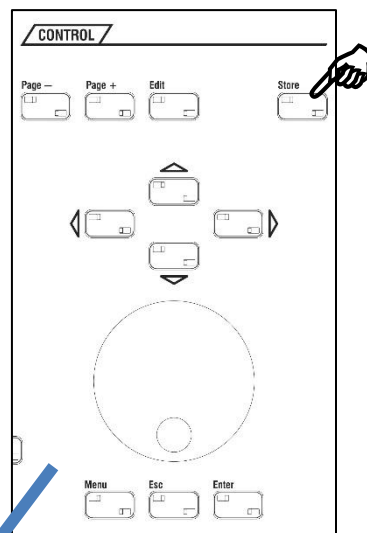


Für welche der beiden Möglichkeiten Sie sich auch entscheiden, den Speichervorgang selbst lösen Sie immer mit dem Taster **[Store]** auf dem Bedienfeld rechts vom Display aus.

- 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 Globalpreset auf eine der 6 Positionen im aktuellen SONG zu speichern, oder alternativ über den **[F]**-Taster einen neuen SONG für die Registrierung anzulegen.



- Um jetzt ein Globalpreset in den aktuellen SONG zu speichern, tippen Sie einfach auf die gewünschte Position oder betätigen Sie den rechts danebenliegenden **[F]**-Taster. Das Preset wird gespeichert, das Blinken erlischt.
- Das neu gespeicherte Globalpreset 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**.

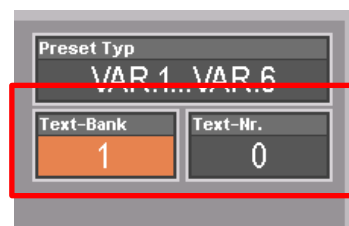
Die Variante **INTRO...ENDING** ist besonders für SONGS empfehlenswert, die die übliche Lied-Struktur aufweisen, also z.B. viele Schlager, Volkslieder, Pop- und Rocksongs, Evergreens, usw.

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.

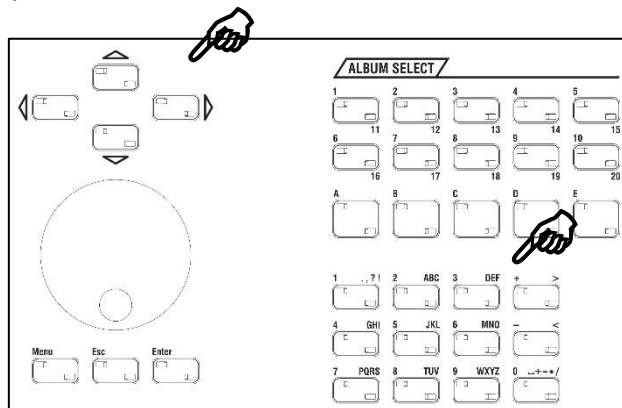


Text Bank /Text Nr. Wenn Ihre Orgel mit dem Cloud Studio ausgestattet ist, können Sie den neuen SONG mit einer entsprechenden Noten-Datei auf dem Cloud Studio verbinden. Hierzu dienen die Felder Text Bank /Text Nr. Geben Sie hier einfach die Bank-Nr. (Text Bank) und die Programm-Nr. (Text Nr.) der entsprechenden 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.

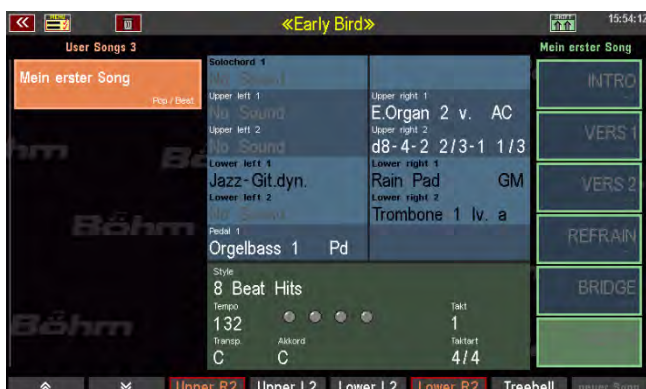


- Tippen Sie dann der Reihe nach die weiteren Eingabefelder an und geben Sie über das **Datenrad** oder die **+/- Taster** im Buchstaben-/Zahlenfeld den jeweils gewünschten Wert vor.
- Sie können auch ein zweites Mal auf das betreffende Feld tippen, um eine Auswahlliste zu öffnen, wie hier am Beispiel 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 natürlich 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.



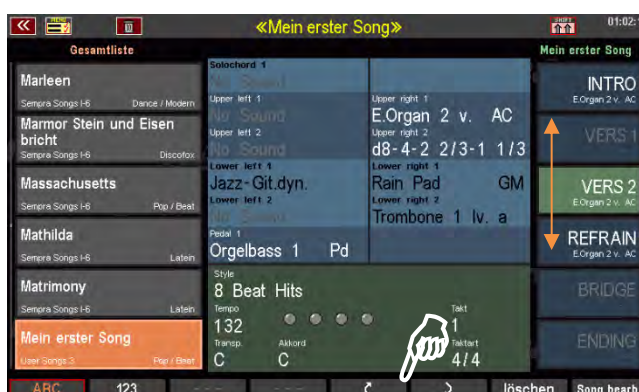
Übrigens: Wenn Sie hier eine neue Bank/Positionsnummer auswählen, können Sie eine Kopie des SONGS anlegen. Der SONG wird dann mit den (ggf. geänderten Merkmalen) auf die neu gewählte Position gespeichert. An der ursprünglichen Position bleibt er mit den bisherigen, nicht geänderten Merkmalen erhalten.

Globalpresets 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.

SONGS / Globalpresets löschen

Was Sie selbst gespeichert haben, können Sie bei Bedarf natürlich auch wieder löschen. Das gilt für einzelne Globalpresets in einem SONG genauso, wie für ganze SONGS (inkl. der darin enthaltenen Globalpresets 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 Globalpreset 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.



Globalpresets 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 Globalpreset 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 Globalpreset 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 Anwahl 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.

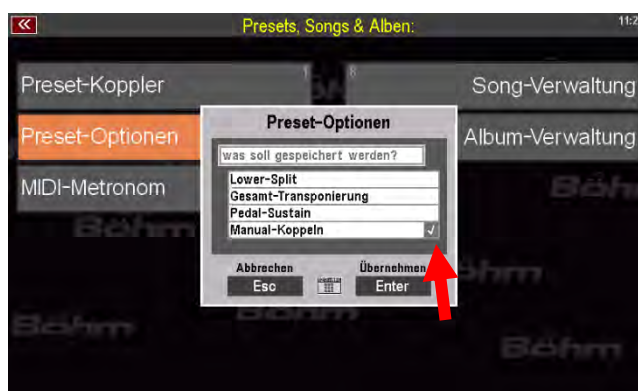
Manualkoppeln (Freischaltung Art. Nr. 41154 erforderlich)

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 **Macros 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:

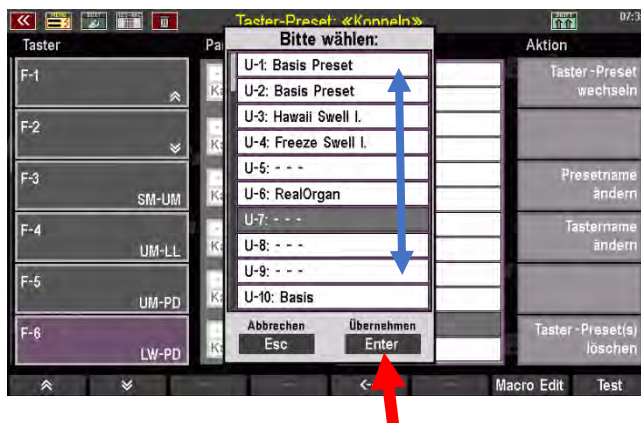
- Wählen Sie links die zu belegende Tasterposition.
- Wählen Sie das gewünschte Makro
- Betätigen Sie den **[Enter]** Taster, um das Makro dem gewählten Taster zuzuordnen.



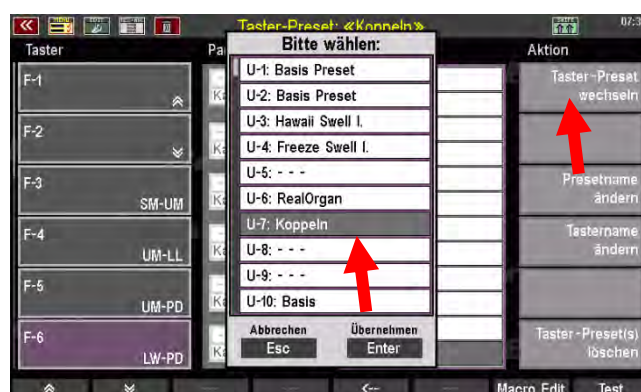
- Ändern bzw. vergeben Sie ggf. über das Feld „Presetname ändern“ rechts den Namen für das aktuelle bzw. das neu zu speichernde Taster-Preset. Bestätigen Sie die Eingabe mit **[Enter]**.



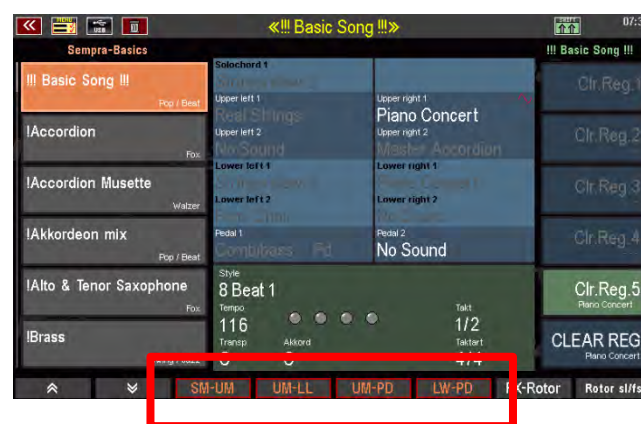
- Speichern Sie das aktuelle Tasterpreset über den Taster **[Store]** neu ab oder wählen Sie in der dann erscheinenden Auswahlliste eine freie Position, um ein neues Taster-Preset zu speichern. Bestätigen Sie mit **[Enter]**.



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.



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.

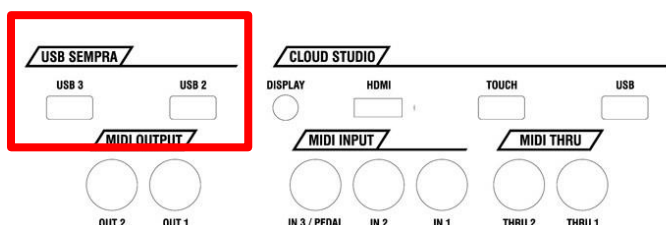
Die wesentliche und gebräuchlichste Funktion der USB-Buchse(n) ist aber die Verwendung eines USB-Sticks, um eigene Daten wie SONGS/Presets, eigene Styles, Soundpresets, Alben/Themen usw. zu sichern und bei Bedarf vom USB-Stick wieder in die SEMPRA einzuladen.

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:

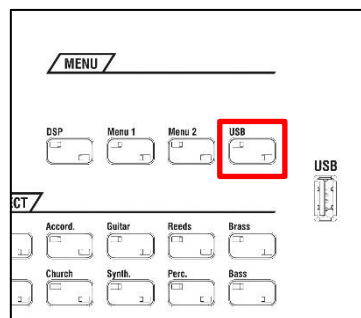


ACHTUNG! Die ggf. weiteren vorhandenen USB-Buchsen der Gruppe CLOUD STUDIO sind nicht für die USB-Funktionen der SEMPRA selbst verwendbar, da diese Anschlüsse direkt mit der PC-Elektronik des ggf. vorhandenen CLOUD STUDIO Systems verbunden und für den Datenaustausch mit diesem System vorgesehen sind.

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:



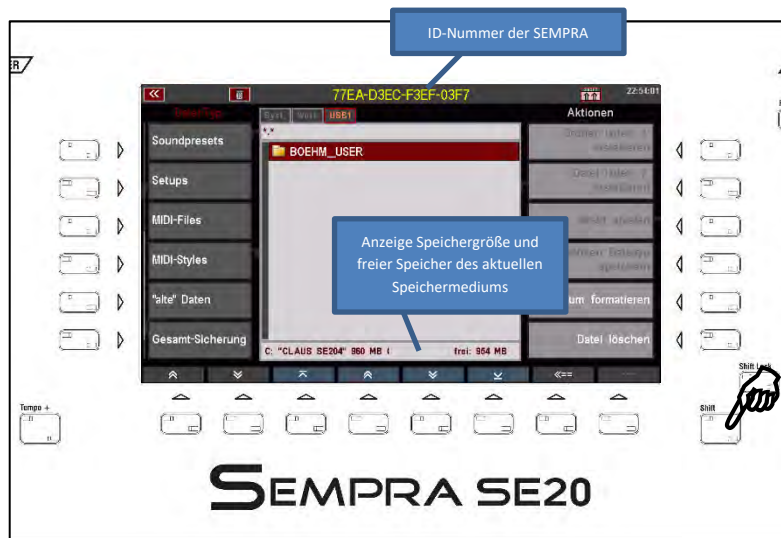
Das USB Menü in der Übersicht

In diesem Display-Menü finden Sie alle Funktionen, die Sie für das Speichern bzw. Laden von Daten auf/von USB-Medien benötigen:

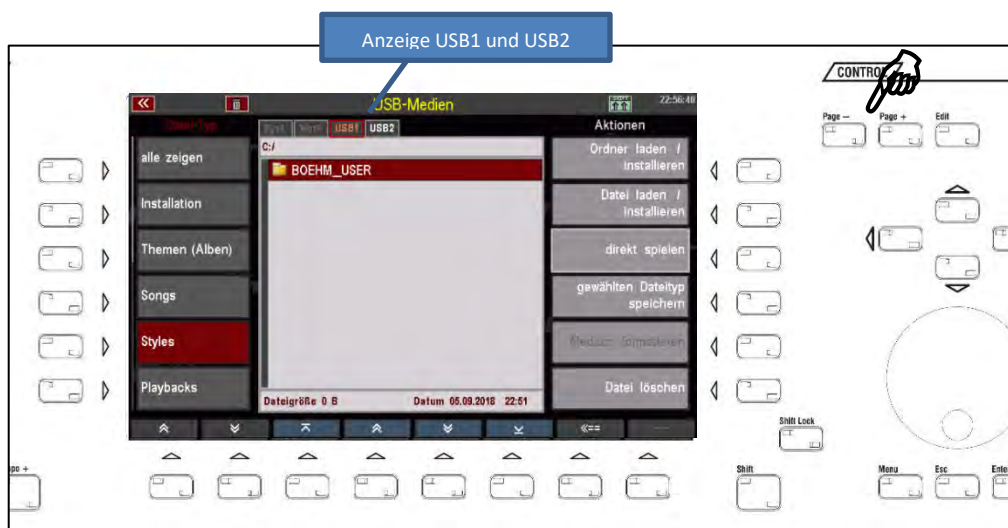
Das Diagramm zeigt das USB-Menü im Display mit folgenden Elementen und Erklärungen:

- USB-Medien**: Übersichtsüberschrift des Menüs.
- Datei-Typ**: Liste der Dateitypen, die gespeichert bzw. geladen werden können.
 - alle zeigen
 - Installation
 - Themen (Alben)
 - Songs
 - Styles
 - Playbacks
- Syst. Work USB1**: System- und Work-Modi sowie der angeschlossene USB-Stick.
- C:/**: Pfad der aktuellen Speichermediums (Dateien und Verzeichnisse).
- BOEHM_USER**: Name des aktuellen Speichermediums.
- Anzeige Dateigröße und Speicherzeitpunkt der aktuell mit dem Cursor angewählten Datei**: Anzeige der Dateigröße (0 B) und des Datums (05.09.2018 22:51).
- Aktionen**: Liste der zur Verfügung stehenden Aktionen (Laden bzw. Installieren, Speichern, Formatieren, Löschen). Es werden immer nur die gerade zulässigen Aktionen als aktiv angezeigt (weiße Schrift).
 - Ordner laden / installieren
 - Datei laden / installieren
 - direkt spielen
 - gewählten Dateityp speichern
 - Medium formatieren
 - Datei löschen
- Navigation**:
 - Scrollen der Datei-Typen-Liste**: Scrollen der Datei-Typen-Liste.
 - Scrollen Inhalt**: Scrollen Inhalt.
 - Zur ersten Datei in der Inhaltsübersicht**: Zur ersten Datei in der Inhaltsübersicht.
 - Zur letzten Datei in der Inhaltsübersicht**: Zur letzten Datei in der Inhaltsübersicht.
 - Zurück zur nächsthöheren Verzeichnisebene**: Zurück zur nächsthöheren Verzeichnisebene. Hier können Sie z.B. einen Ordner verlassen, in dem sie sich gerade befinden.
- Datei-Typen-Liste**:
 - Soundpresets
 - Setups
 - MIDI-Files
 - MIDI-Styles
 - Amadeus-Sounds
 - "alte" Daten
 - Gesamt-Sicherung
 - Betriebs-System

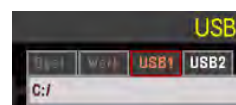
Wenn Sie den Taster **[SHIFT]** gedrückt halten, werden weitere Informationen angezeigt:



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:

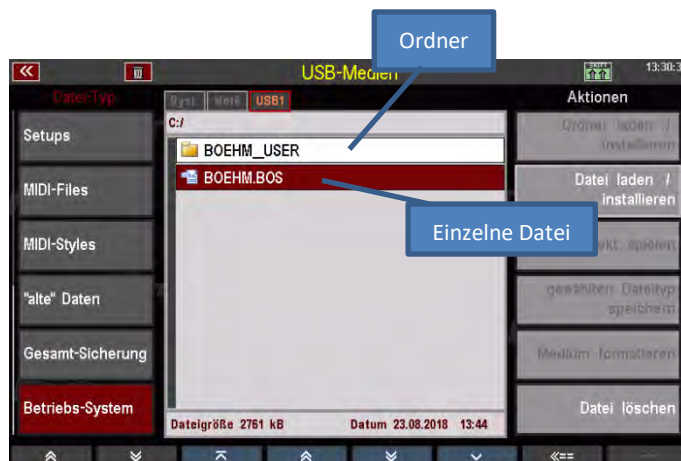


Anmerkung: Auf die ebenfalls angezeigten Speichermedien „Syst.“ und „Work“ können Sie nicht zugreifen. Hierbei handelt es sich um die internen Speicherebenen der SEMPRA.



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.



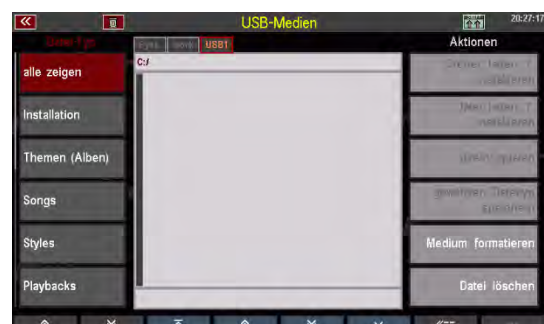
Anmerkung: Der Hinweis bezieht sich auf das Laufwerk C. Die Laufwerke bzw. Speichermedien werden in der SEMPRA – ähnlich wie bei einem PC – mit Kennbuchstaben gekennzeichnet. Die internen Laufwerke „Syst.“ und „Work“, die ebenfalls oberhalb der Dateiliste in der Mitte angezeigt werden, bilden die Laufwerke 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.



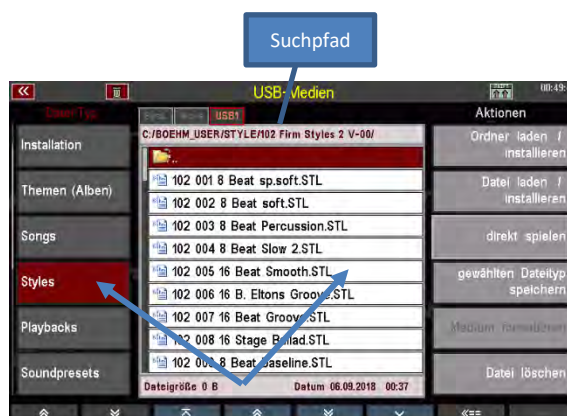
Daten speichern / laden

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!

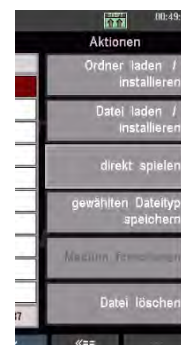


Oben über der Dateiliste in der Mitte wird der aktuelle Suchpfad angezeigt.

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.



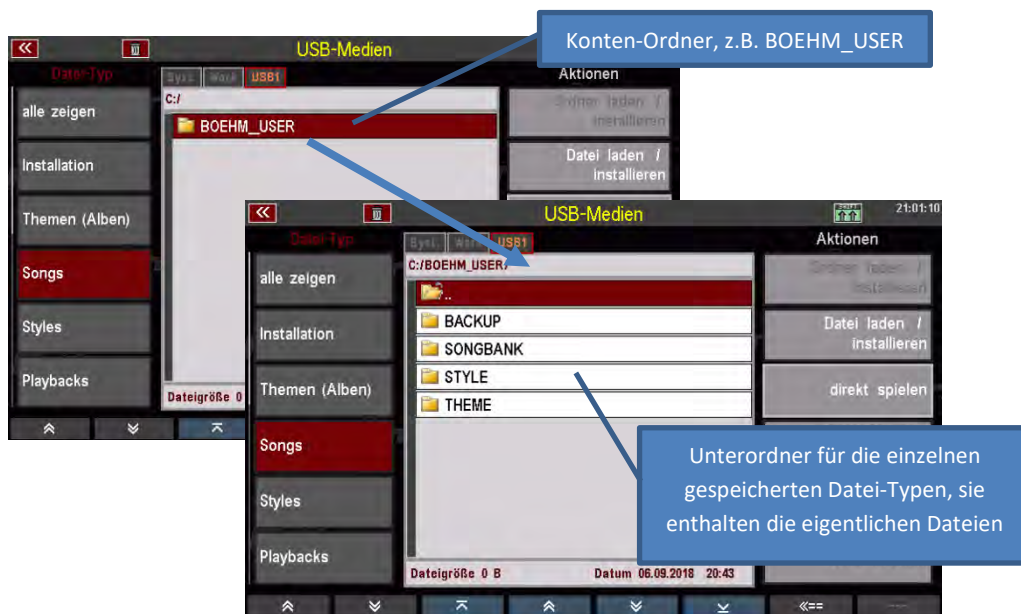
User-Daten werden immer **konten**-spezifisch gespeichert. Das bedeutet, dass beim Speichern eines Daten-Typs wie z.B. SONGS, Styles, usw. systemseitig ein Ordner mit dem Namen des aktuell verwendeten Benutzerkontos angelegt wird.

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

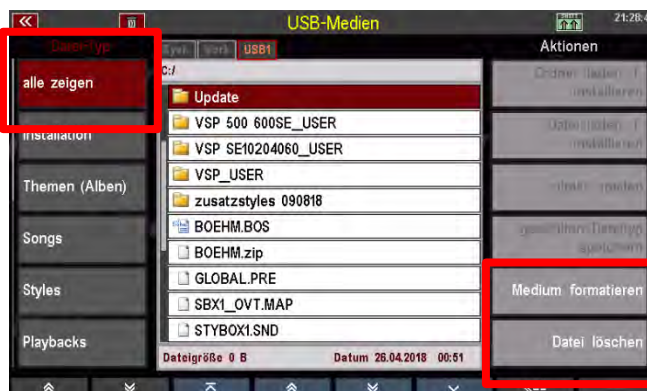
Schauen wir uns jetzt die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten in der Liste der Datei-Typen links im Display und die jeweiligen Besonderheiten beim Speichern bzw. Laden dieser Dateien an.

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.

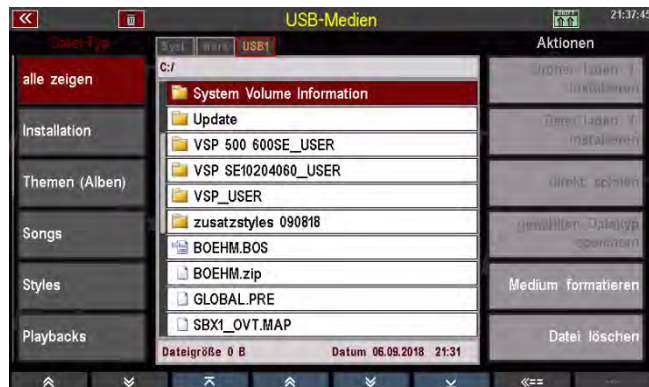
Die Formatierung haben Sie weiter oben schon kennengelernt.

Dateien löschen

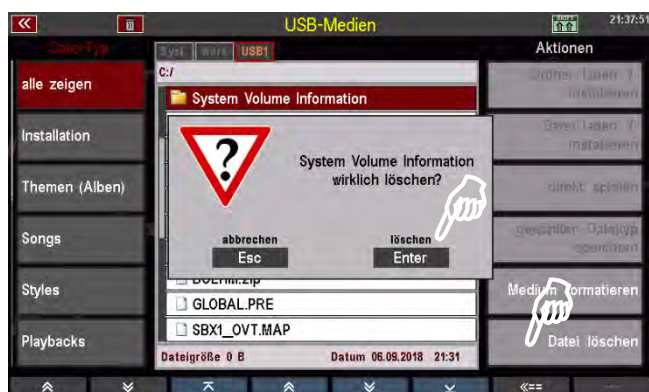
Um eine Datei zu löschen, setzen Sie mit den Cursortasten oder dem Datenrad den Cursor auf die betreffende Datei und tippen auf das Feld **Datei löschen** rechts in der Spalte „Aktionen“.

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.

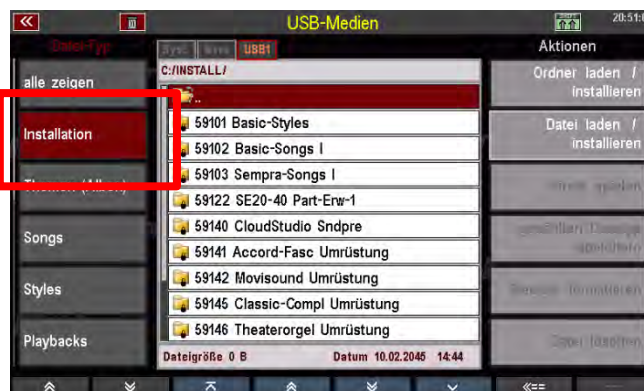


- Um den Ordner nun endgültig zu löschen, bestätigen Sie nochmals mit **[Enter] !!LÖSCHEN!!**. Der Ordner wird jetzt gelöscht.
Mit **[Esc]** könnten Sie hier den Vorgang ggf. noch abbrechen, ohne dass gelöscht wird.

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.



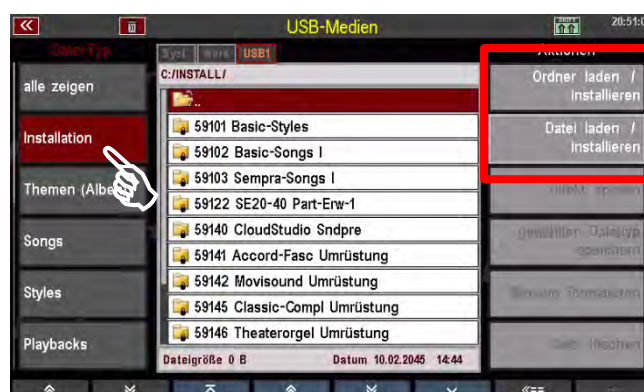
Im Unterschied zu Ihren selbst erstellten User-Daten, werden Werksdaten nicht einfach nur in die SEMPRA geladen, sondern vielmehr fest in einen eigenen, nur für diese Werksdaten vorgesehenen Speicherbereich der SEMPRA *installiert*. Die Installation erfolgt dabei kontenspezifisch, d.h., wenn Sie mit 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:

1. 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 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 Organen 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.

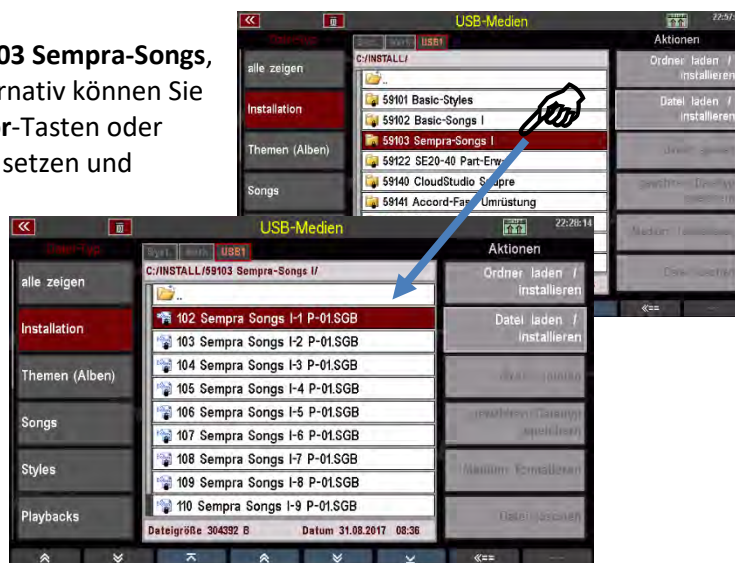


2. Installation von einzelnen Dateien aus einem der Paket-Ordner (also z.B. einer einzigen SONG/Presetbank).

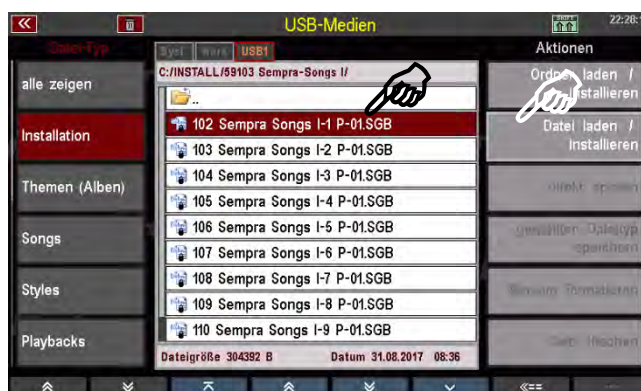
Dazu müssen Sie den entsprechenden Ordner zunächst öffnen, indem Sie darauf tippen. Sie sehen dann in der Inhaltsübersicht die einzelnen im Ordner enthaltenen Dateien und können diese mit dem Cursor anwählen und über die Aktion **Datei laden/installieren** in die SEMBRA installieren.

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**, 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) und dann hier im USB-Menü den Datei-Typ **Themen (Alben)** speichern.

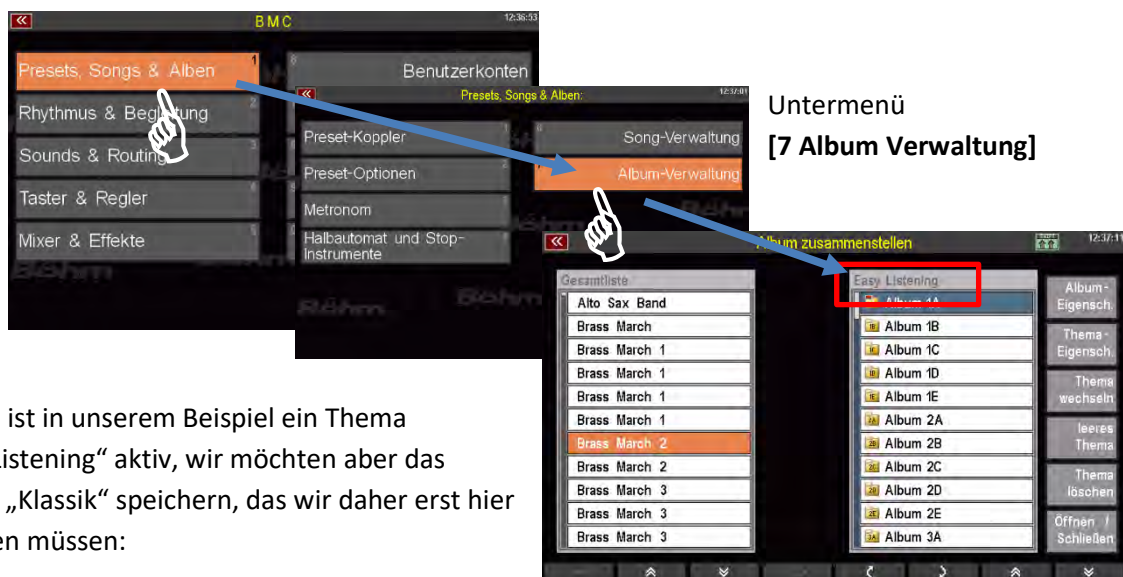


- Die hier erzeugten Dateien enthalten nicht die eigentlichen SONGS/Presets, sondern ausschließlich das Thema und die darin enthaltene Alben-Struktur. Die eigentlichen SONG-Daten sind als eigener Datei-Typ zu sichern (siehe folgender Abschnitt).

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**):
- 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:

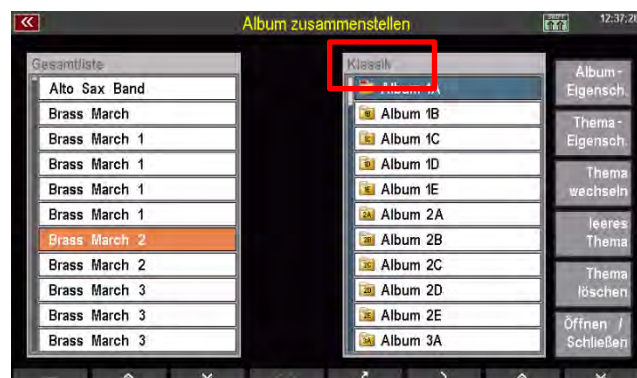


rechts auf **Thema wechseln** tippen, um zur Auswahl der vorhandenen Themen zu gelangen.

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.

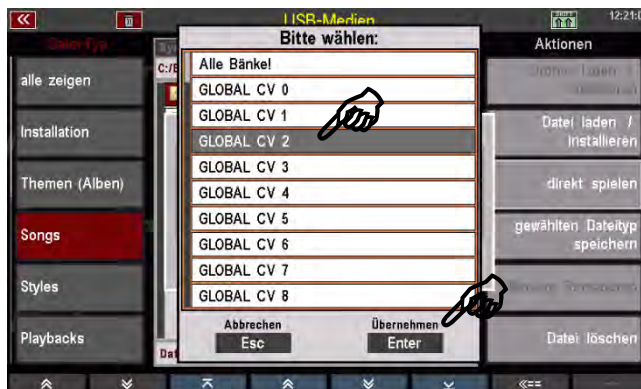
SONG-Dateien speichern

- 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.

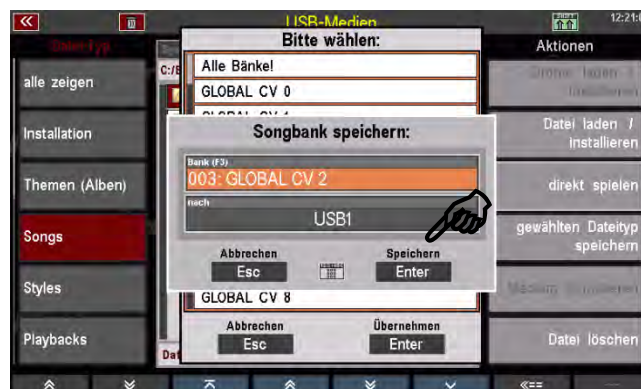


- Wenn Sie alle Bänke speichern möchten, bestätigen Sie direkt mit **[Enter]**.
- Wenn Sie eine bestimmte Bank speichern möchten, können Sie im Feld „Bank“ mit dem **Datenrad** die zu speichernde Bank auswählen.

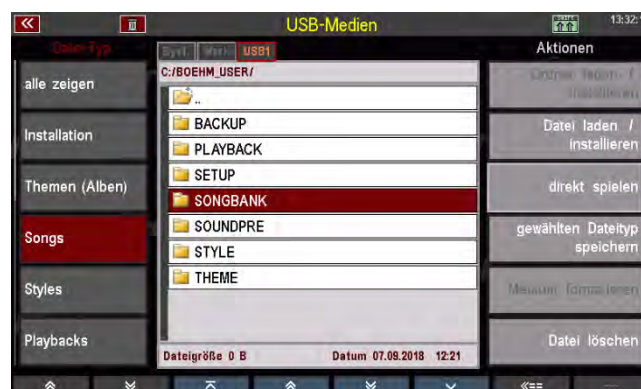
Alternativ können Sie auf das Feld tippen und erhalten dann eine Listenauswahl aller User-SONG-Bänke. Tippen Sie hier auf die zu speichernde Bank oder wählen Sie diese mit den **Cursor-Tasten** oder dem **Datenrad** aus und bestätigen Sie mit **[Enter]**. Die Liste wird wieder ausgeblendet.



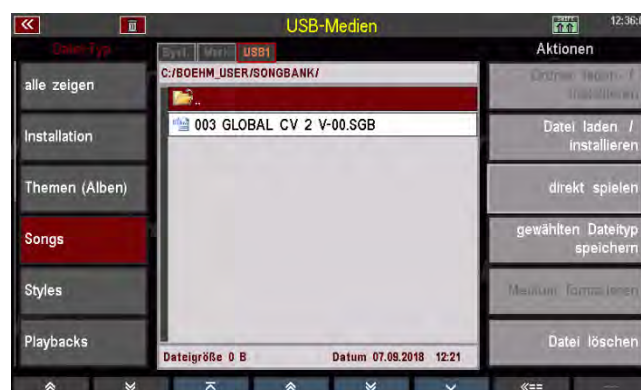
- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.



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.

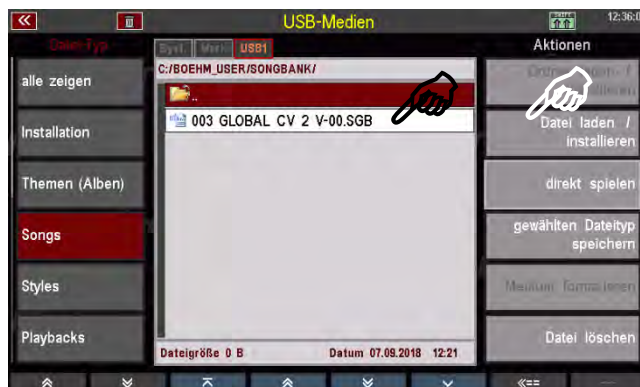


Anmerkung: SONG-Dateien werden mit dem Extender „.SGB“ gespeichert.

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.

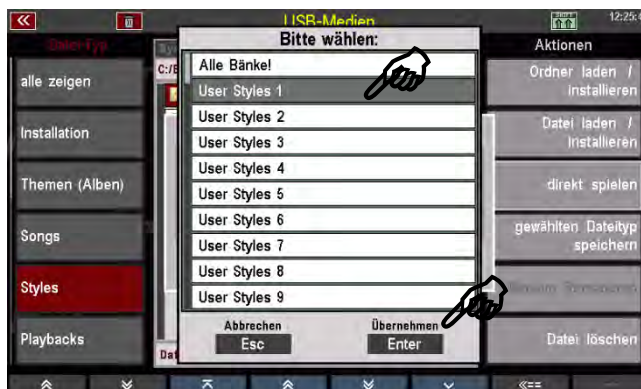
Styles speichern

- 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.

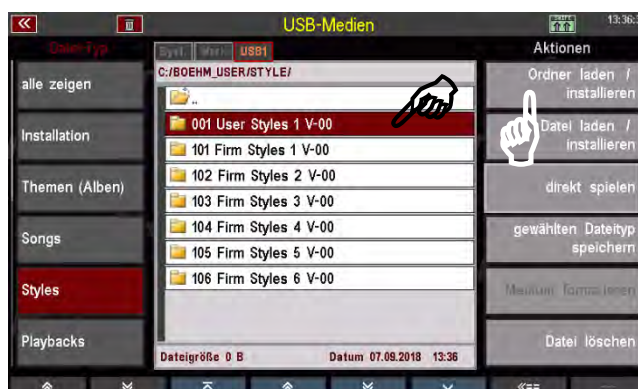


Style-Dateien laden

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**.

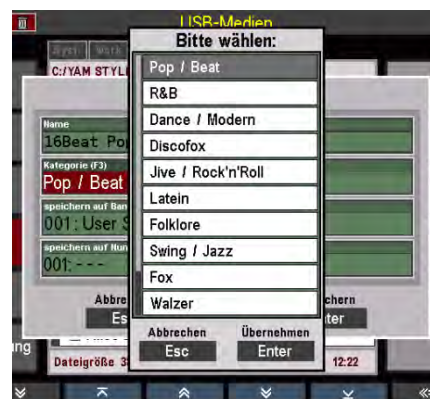


- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).
- Es erscheint eine Box, in der Sie
 - den Namen für den Style ändern können
 - und die Sortierungseinstellungen vornehmen müssen:
 - Style-Kategorie und -Gruppe
 - Style-Bank
 - 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.



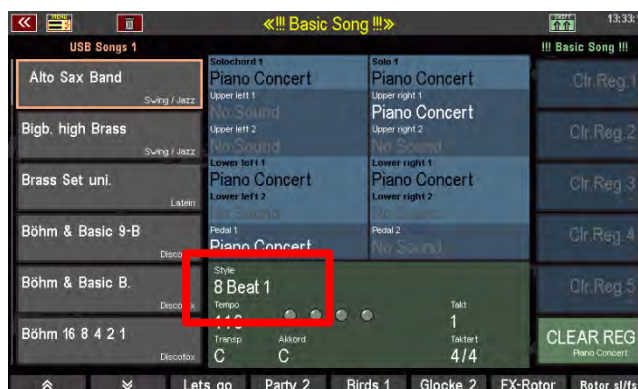
Style direkt spielen

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.

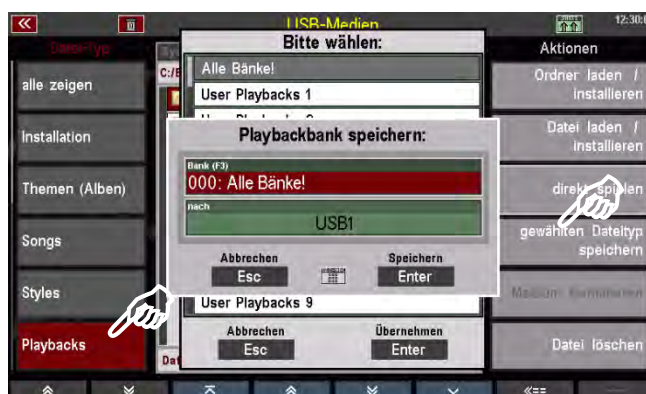
Und ebenso wie die Styles können Sie Ihre User-Playbacks entweder bankweise oder auch alle Bänke in einem Schritt auf einen USB-Stick speichern. Die Bedienschritte sind identisch mit denen, die wir oben bei den Styles beschrieben haben. Nur arbeiten wir hier eben mit dem Datei-Typ **Playbacks**.

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-Ordern 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

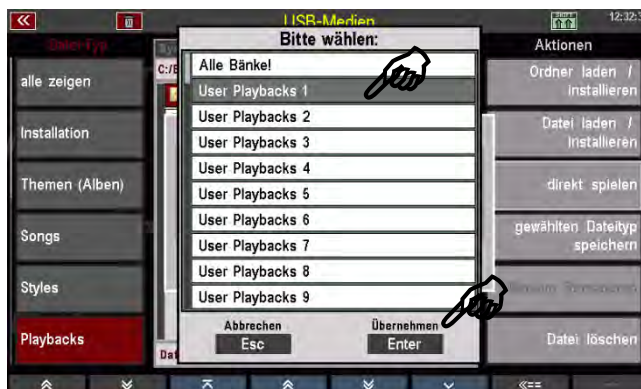
- Wählen Sie links im USB-Menü den Datei-Typ **Playbacks** an und tippen Sie rechts auf die Aktion gewählten Dateityp speichern.
- Es erscheint eine Auswahl-Box im Display. Hier können Sie bestimmen, ob Sie alle User-Playback-Bänke auf einmal oder nur eine bestimmte Bank speichern möchten.



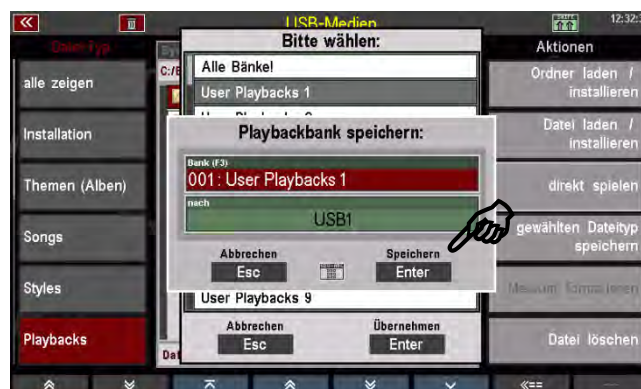
Außerdem können Sie den Datenträger wählen, wenn Sie mehrere Sticks an der SEMPRA verwenden.

- 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.



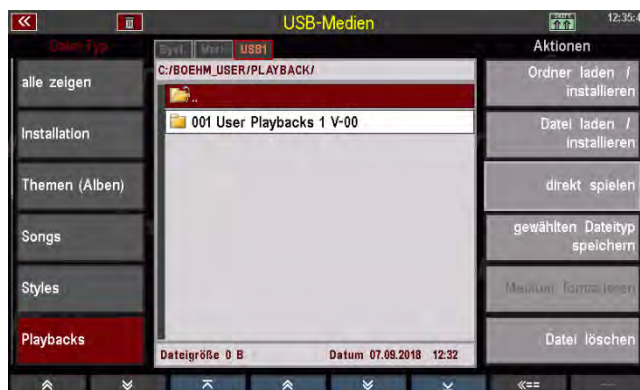
- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.



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.

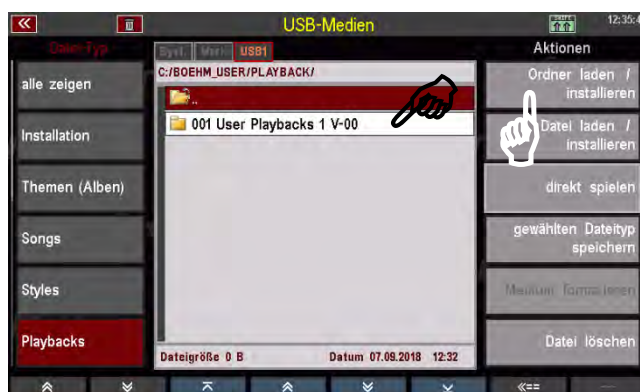


Playback-Dateien laden

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).

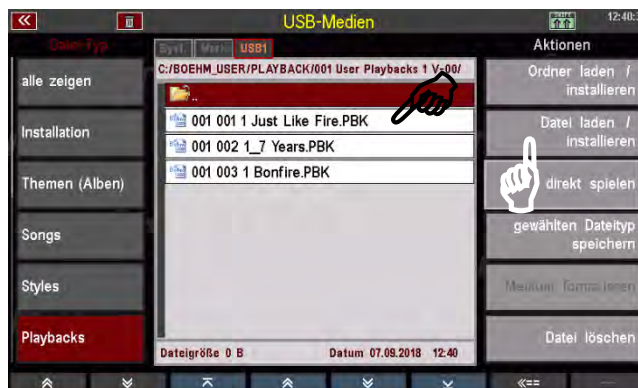


- Tippen Sie rechts auf das Aktions-Feld **Ordner laden / installieren**.
- Das Display fragt, ob die Datei wirklich geladen werden soll. Bestätigen Sie die Abfrage mit **[Enter]** (Abbruch mit **[Esc]**).

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.

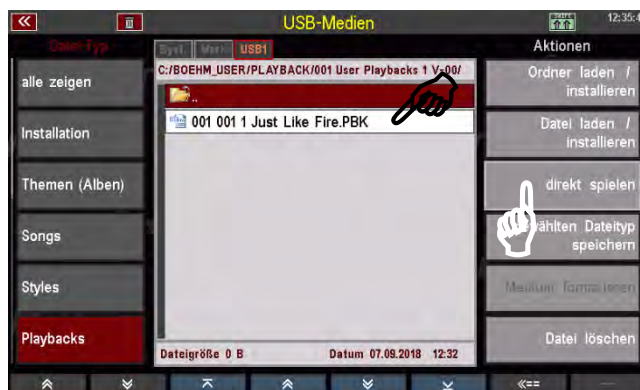
- Wenn Sie alle Kriterien zugeordnet haben, bestätigen Sie mit **[Enter]**.
- Das Playback wird entsprechend Ihrer Zuordnung intern gespeichert und kann dann verwendet werden.



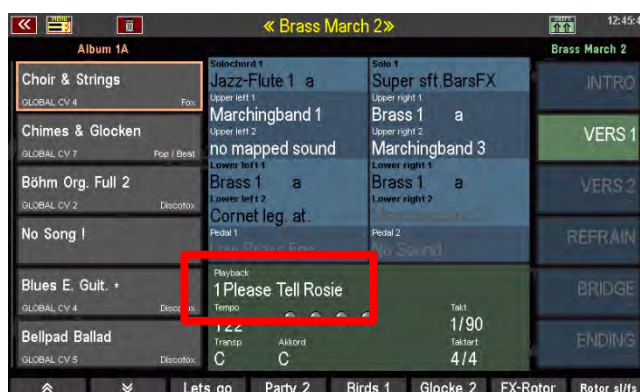
Playback direkt spielen

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.



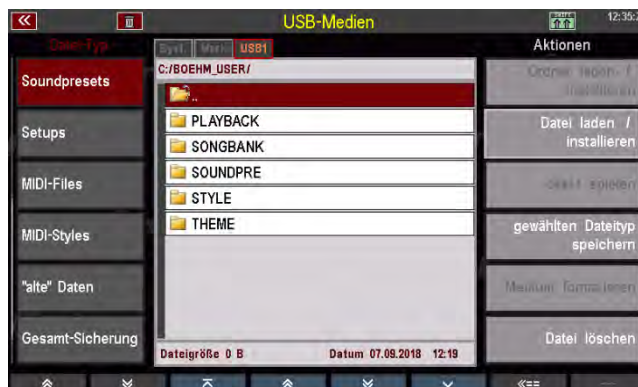
- Wenn Sie alle Bänke speichern möchten, bestätigen Sie direkt mit **[Enter]**.

- 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.

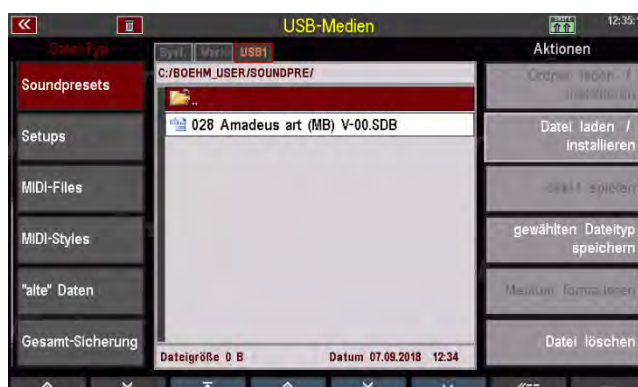
- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**, um die Datei endgültig zu speichern.

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.

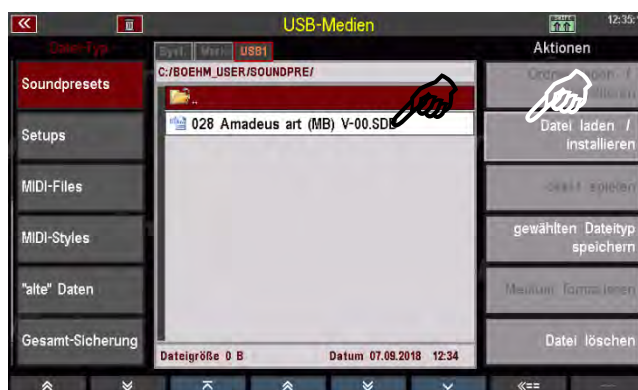
Anmerkung: Soundpreset-Dateien werden mit dem Extender „.SDB“ gespeichert.



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.

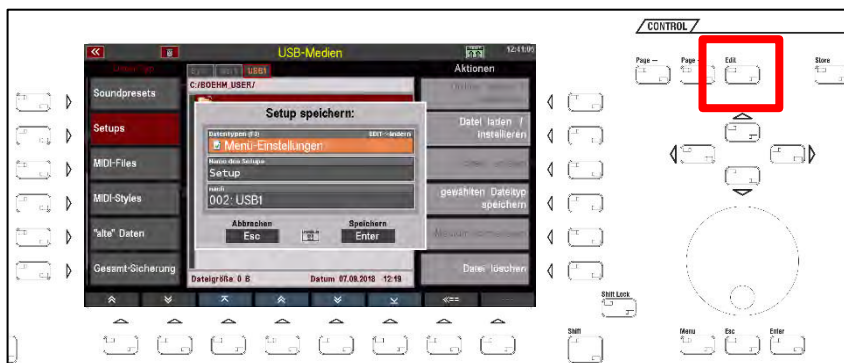
Setups

Zum Laden/Speichern Ihrer selbst erstellten Setups. Im Setup werden verschiedene Einstellungen Ihrer SEMPRA automatisch intern gespeichert, wenn sie diese Einstellungen vornehmen.

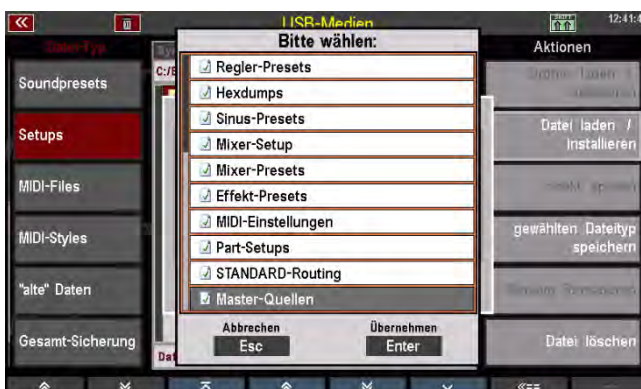
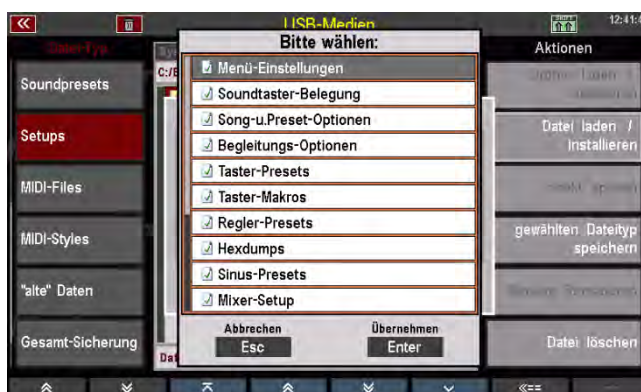
Hier im USB-Menü können Sie Setups als Datei auf einem USB-Stick sichern bzw. von dort wieder einladen. Beim Speichern können Sie dabei detailliert festlegen, welche der im Setup enthaltenen Einstellungen in der auf dem Stick zu speichernden Datei enthalten sein sollen. So können Sie beispielsweise Setup-Dateien 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

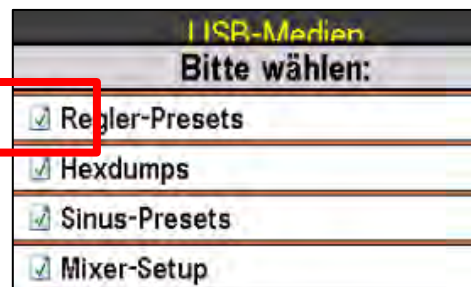
- Wählen Sie links im USB-Menü den Dateityp Setups an und tippen Sie rechts auf das Aktionsfeld gewählten Dateityp speichern. Es erscheint eine Auswahlbox im Display:
- Gleichzeitig beginnt die LED in dem Taster **[Edit]** zu blinken:



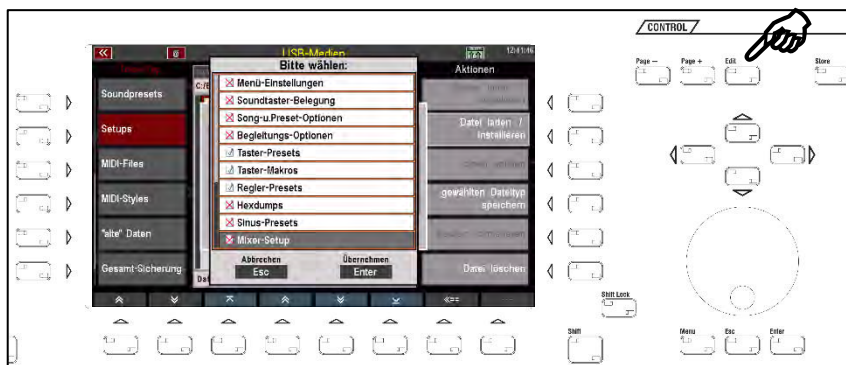
- Um auszuwählen, welche Einstellungen in der zu speichernden Setup-Datei enthalten sein sollen, tippen Sie jetzt auf das Feld Datentypen in der Auswahlbox. Die möglichen Datentypen werden jetzt als Liste dargestellt:
- Wenn Sie mit dem Datenrad oder den Cursortasten auf/ab durch die Liste scrollen, 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.



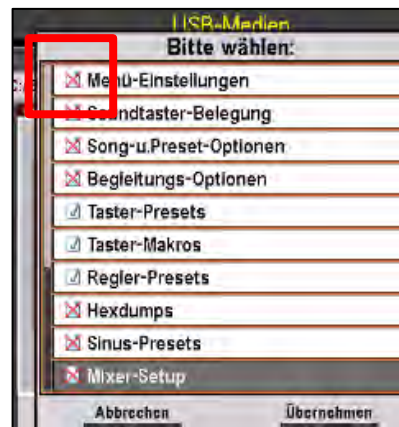
- Um Datentypen nicht mit in die zu speichernde Setup-Datei zu übernehmen, können Sie diese durch Anwahl mit dem Cursor und Drücken des Tasters **[Edit]** einzeln abwählen.



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.

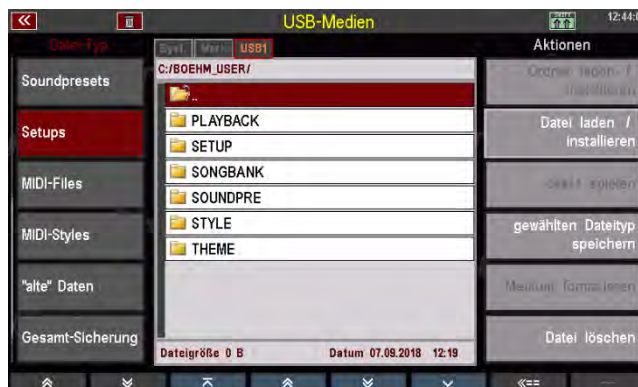


- Um mit der Speicherung der Setup-Datei jetzt fortzufahren, nehmen Sie die Kennzeichnung der Datentypen wie beschrieben vor und bestätigen Sie anschließend Ihre Auswahl mit **[Enter]**. Die Liste der Datentypen wird ausgeblendet.



- 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.



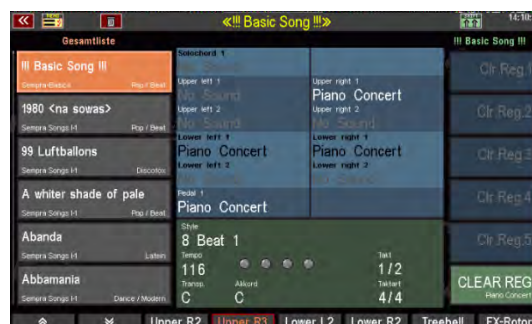
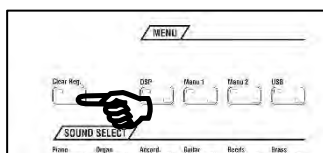
Setups einladen

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 Aktions-Feld **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.

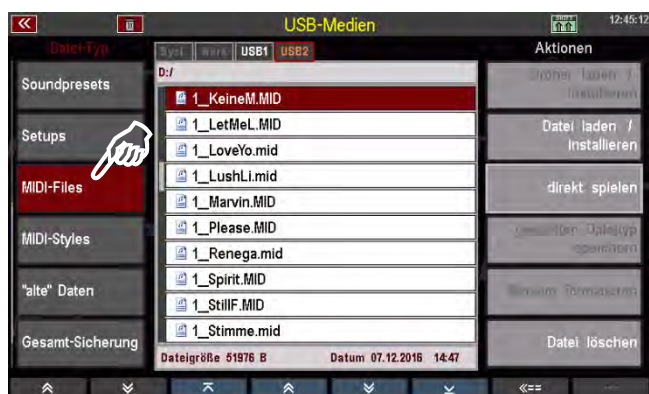
Beim Einladen werden MIDI-Files intern als Playbacks gespeichert und können z.B. weiter bearbeitet oder in die SONGS/Presets integriert werden (siehe **Kapitel Playbacks/MIDI-Files**).

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.

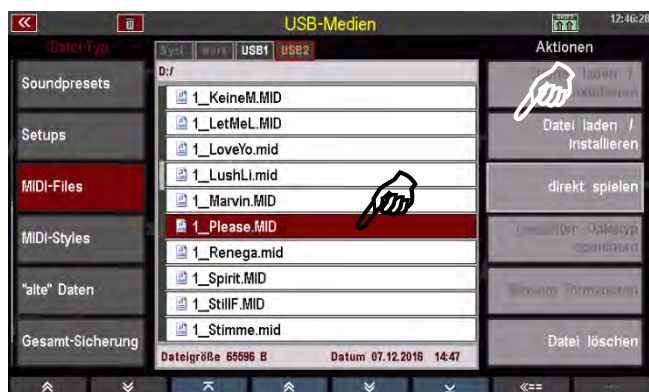
MIDI-File als Playback in die SEMPRA speichern

- 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

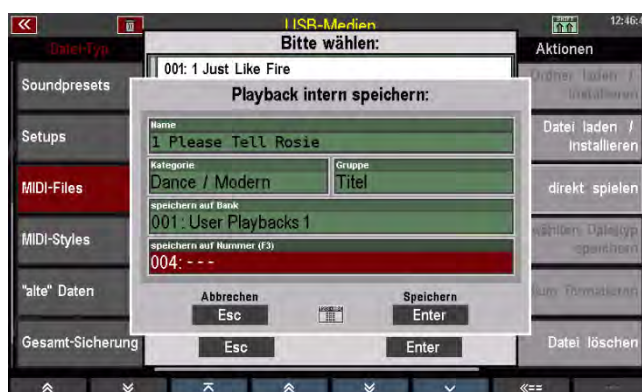


- Entsprechend Ihren Eingaben hier wird das Playback intern auf einen User-Platz gespeichert und kann dort wiedergefunden werden.

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 **Begleitungen verwalten und bearbeiten**).

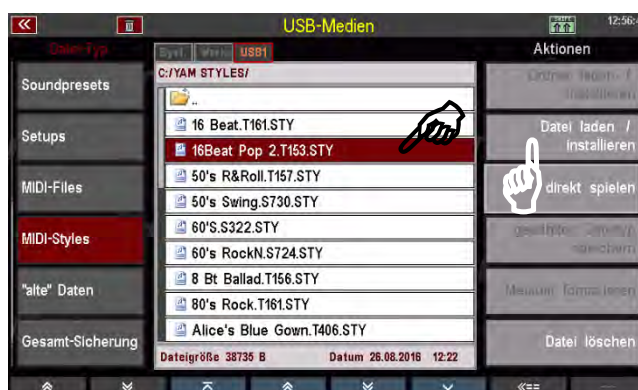
MIDI-Styles (Yamaha-Styles einladen)

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.

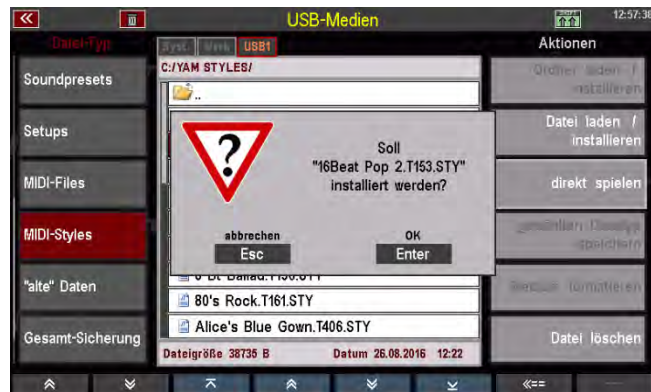
Sie können solche Yamaha-Styles entweder direkt vom USB-Stick in ihre interne User-Style-Bibliothek speichern oder aber solche Styles auch direkt vom Stick aus zum Spielen aufrufen (temporäre Speicherung). Nähere Details finden Sie im Kapitel **Begleitungen verwalten und bearbeiten**.

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:

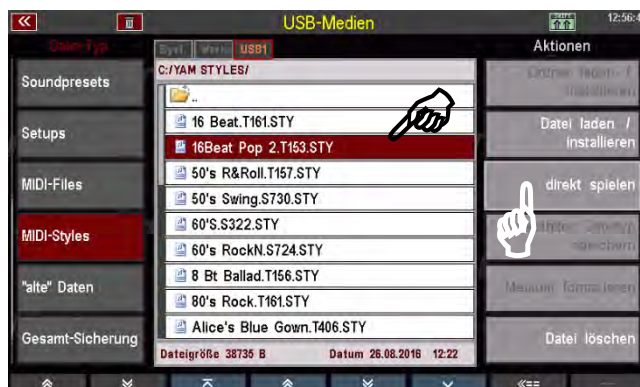
Sie können den Style direkt verwenden oder im Style-Editor weiter bearbeitet und optimieren.



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.

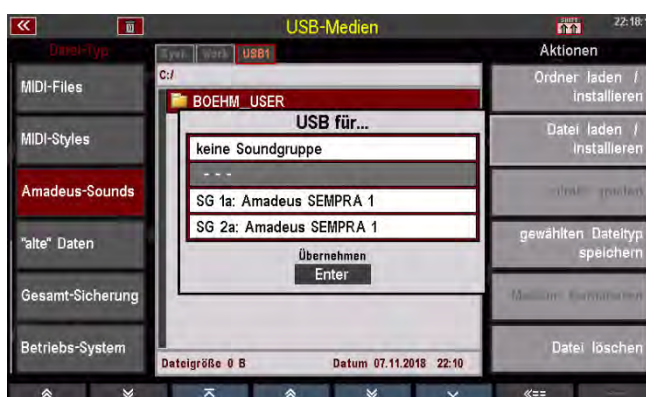
Sounddaten auf USB speichern

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 abubrechen.



- 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.



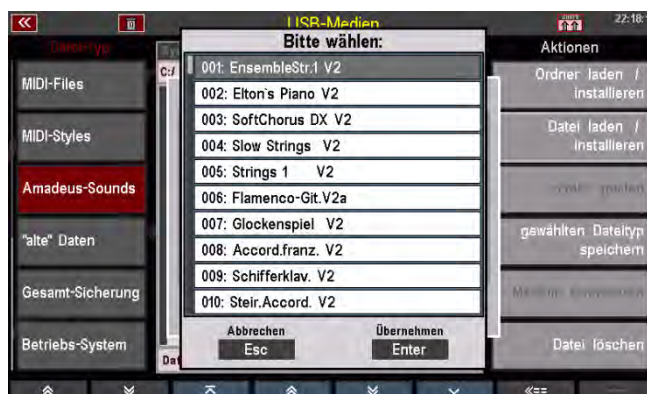
- Wählen Sie im Feld Bank „**alle Bänke**“ oder mit dem **Datenrad** die Bank an, die Sie speichern möchten. Wenn Sie eine bestimmte Bank auswählen, können Sie in den Feldern von Sound / bis Sound die erste bzw. die letzte zu speichernde Soundnummer innerhalb dieser Bank festlegen. So können Sie auch 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.



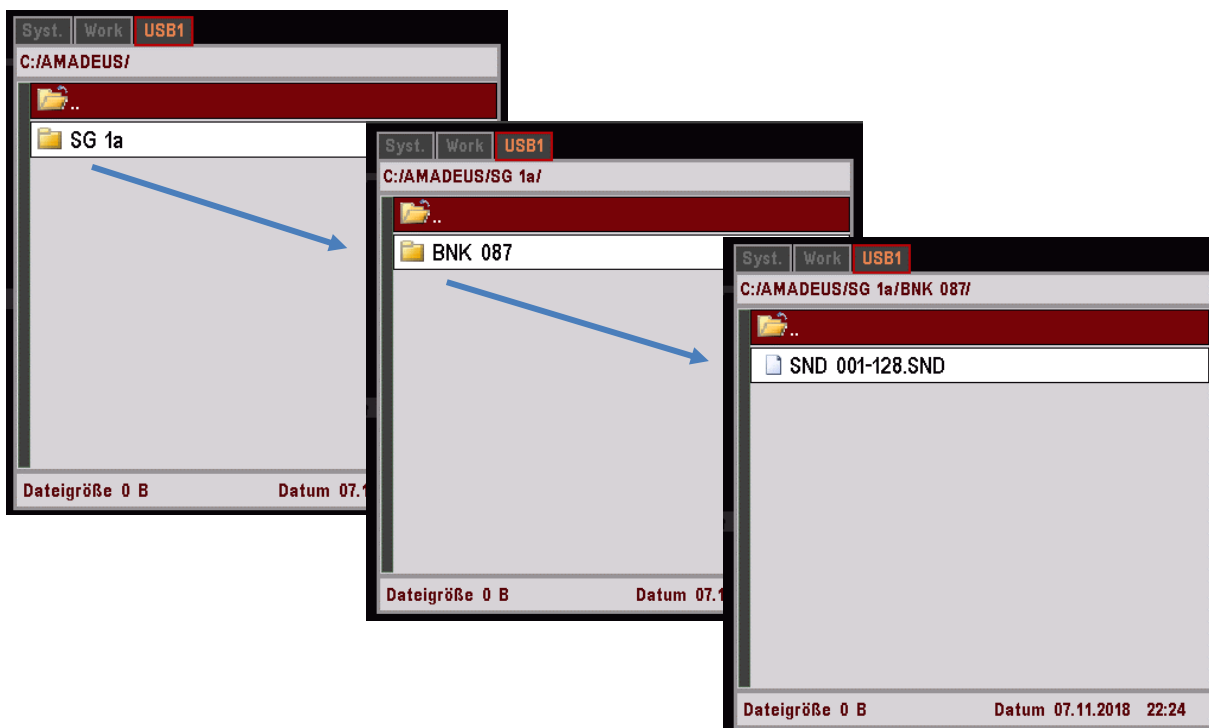
- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **[Enter]**. Die Sounddatei wird jetzt auf dem Stick gespeichert.



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.

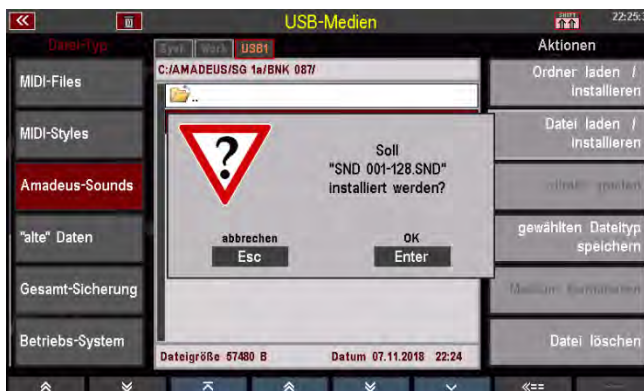
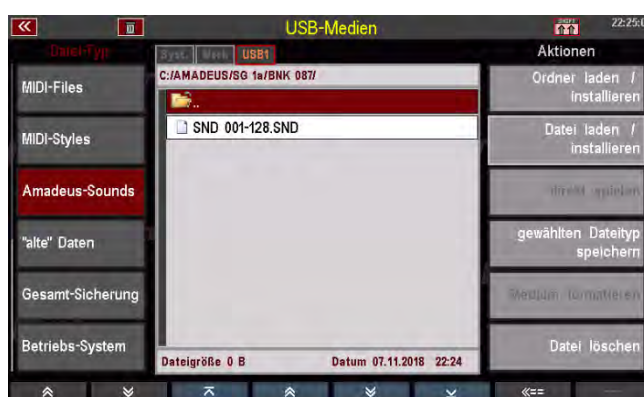


Sounddaten von USB laden

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.



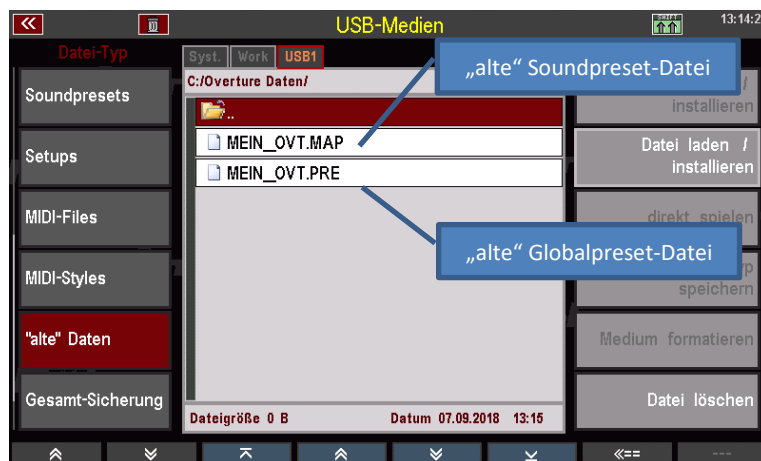
Achtung: Weitere Informationen zum Umgang mit Sounddaten finden Sie in der separaten Bedienanleitung zum SEMPRA Sound Editor.

„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!

Eingeladen 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:

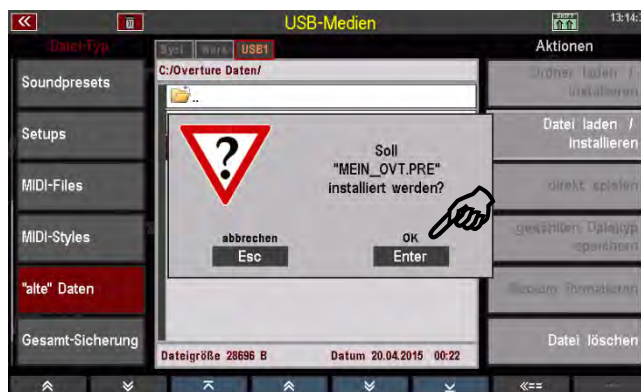
Soundpreset-Dateien erkennen Sie am Extender **„.MAP“**.



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

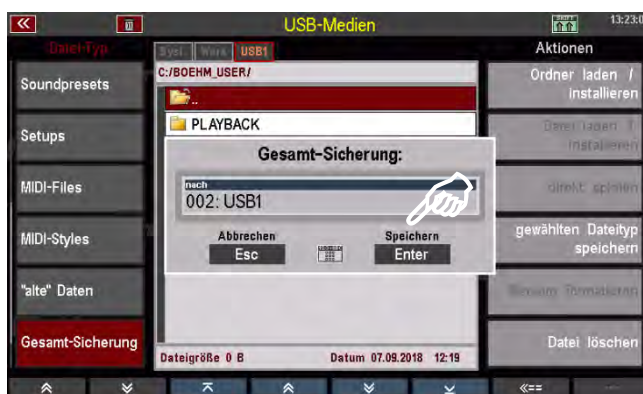
- zu einem späteren Zeitpunkt in das gleiche Konto
- oder in ein anderes Konto/Instrument mit einer anderen aktuellen User-Datenkonstellation

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.

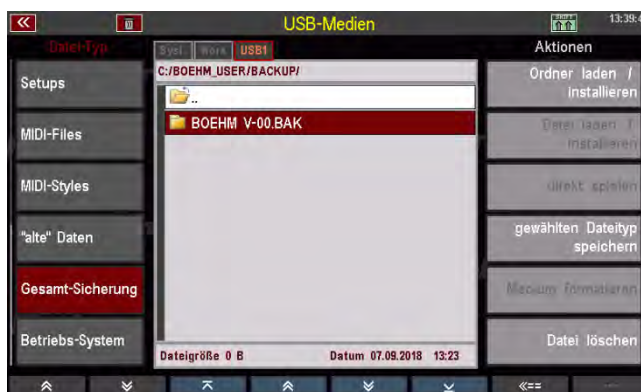
Während des Speichervorganges können Sie am Display verfolgen, welche Daten gerade geschrieben werden.

Nach dem erstmaligen Speichern eines Backups finden Sie in dem Konto-Ordner auf dem USB-Stick einen Unterordner BACKUP.



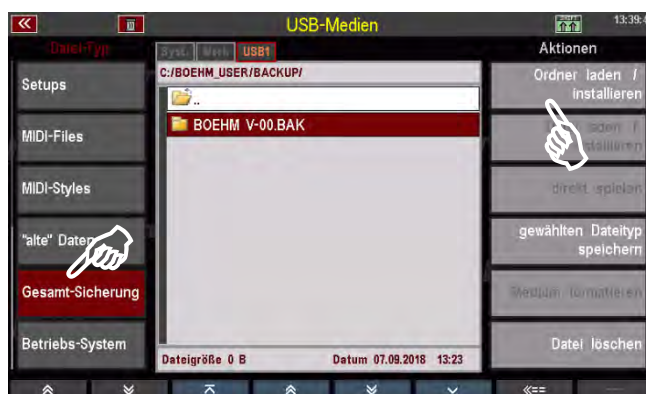
In dem Ordner enthalten ist ein Unterordner, hier BOEHM V-00.BAK, der die Backup-Daten enthält (bzw. mehrere Versionen dieses Ordners, wenn Sie die Speicherung mehrfach durchgeführt haben).

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.



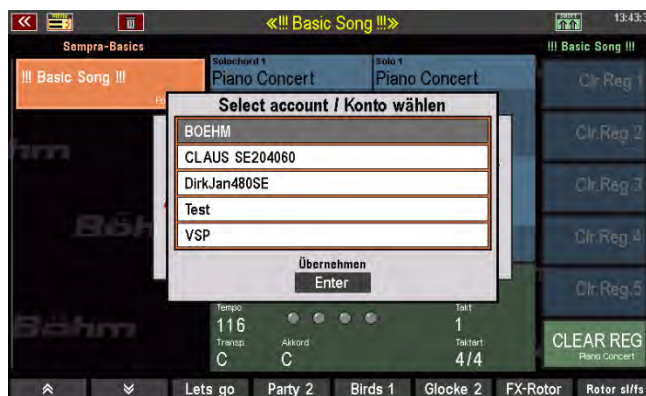
Sofern dort noch Daten zu sichern sind, sollten Sie hier nochmals mit **[Esc]** abbrechen und diese Daten zunächst sichern.

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.

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.

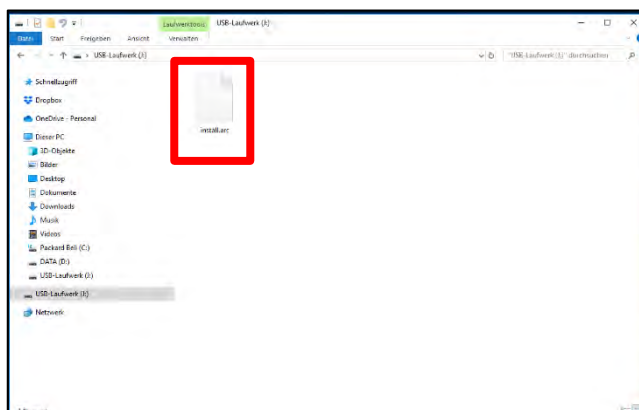


Der Stick wird nun formatiert und kann anschließend für die im Folgenden beschriebene Installation von Werksdaten verwendet werden.

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 Email 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.

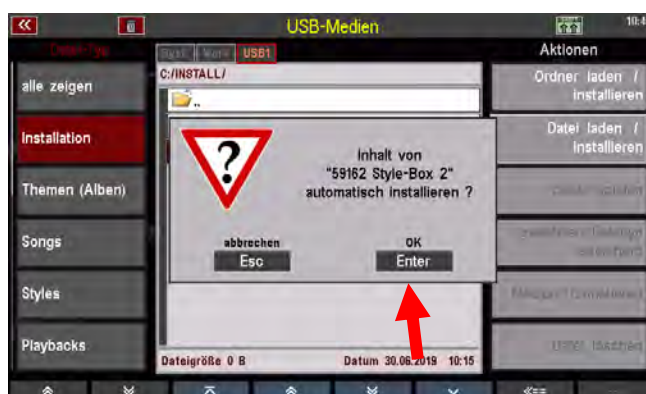
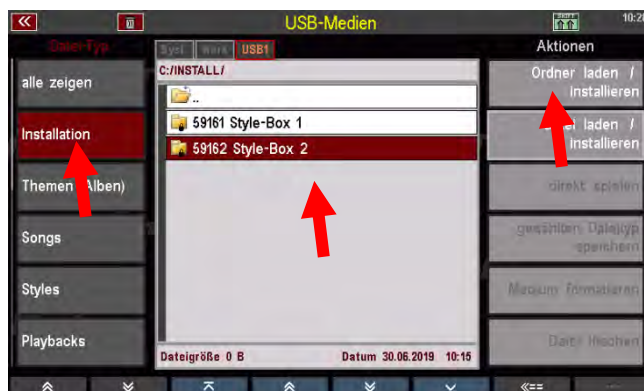
Achtung: Nach dem Entpacken des Archivs sollten Sie die **install.arc**-Datei am PC oder im USB-Menü der Orgel gelöscht, bzw. der Extender der Datei geändert werden, damit die Orgel nicht bei jedem neuen Einstecken des Sticks nach dem Entpacken des Archivs fragt.



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)

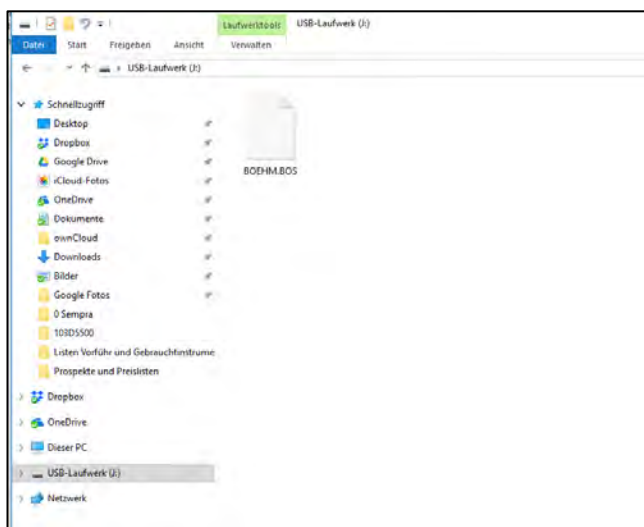
Von Zeit zu Zeit bieten wir z.B. die Böhm-Webseite www.boehm-orgeln.de Updates des Betriebssystems für Ihre Orgel an. Mit solchen Updates werden Funktionen optimiert oder auch ganz neu hinzugefügt, um den Spielkomfort und die musikalischen Möglichkeiten zu erweitern.

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.

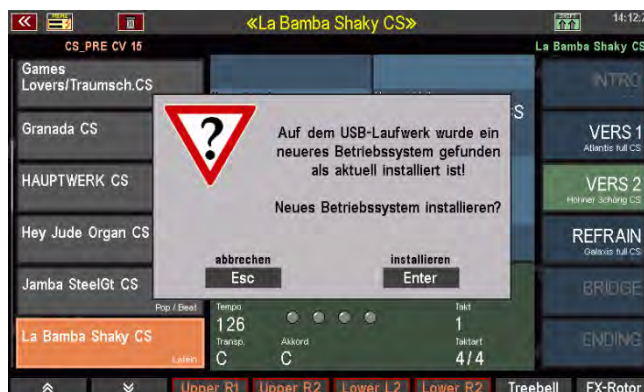
Name	Typ	Komprimierte Größe	Kennwortg...	Größe	Verhältnis
 BOEHM.BOS	BOS-Datei	743 KB	Nein	2.742 KB	73%
 Update	Textdokument	4 KB	Nein	10 KB	63%

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.



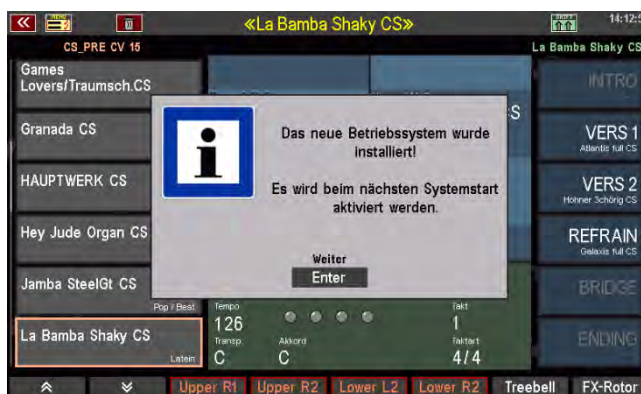
- Schalten Sie die SEMPRA ein und stecken Sie den USB-Stick mit dem neuen Betriebssystem in eine der USB-Buchsen. Sofern das Betriebssystem auf dem Stick aktueller ist als die bereits auf der Orgel installierte Version, wird dies systemseitig erkannt und das Display meldet:



- 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

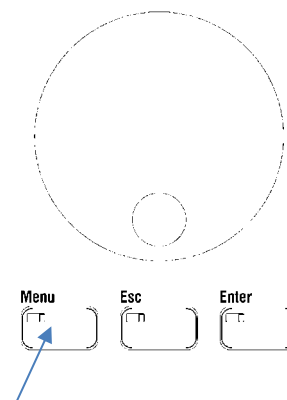
Die im Folgenden beschriebenen grundsätzlichen Einstellungen sind zwar bei Auslieferung der Orgel bereits ab Werk eingestellt, dennoch möchten wir Ihnen natürlich beschreiben, wie Sie diese Einstellungen selbst vornehmen können.

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:

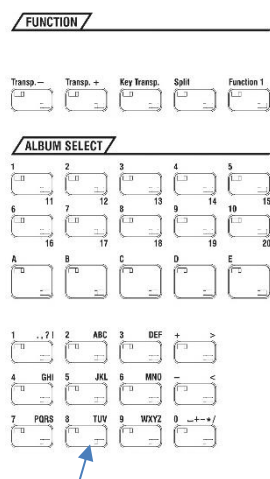


- Das BMC Menü wird eingeblendet.

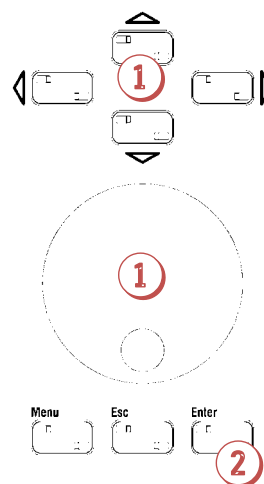


- Alle hier einzustellenden Funktionen finden wir unter dem Menü-Punkt: **[8 System-Einstellungen]**. Tippen Sie auf das entsprechende Feld im Display, um das Untermenü zu öffnen.

Anm.: Alternativ zum direkten Antippen auf dem Display können Sie das Untermenü auch über das Drücken der **[8]** auf dem Zahlen-/Buchstabenblock oder durch Anwahl des Feldes mit den Cursor-Tasten bzw. dem **Datenrad** und anschließendes Bestätigen mit dem Taster **[ENTER]** anwählen:



oder

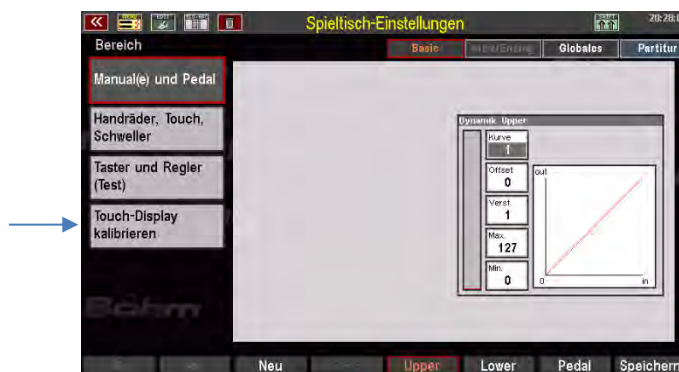


- Sie sehen jetzt das Untermenü für die System-Einstellungen im Display:
- Tippen Sie hier auf das Feld Spieltisch-Einstellungen. Das entsprechende Einstellmenü wird geöffnet:

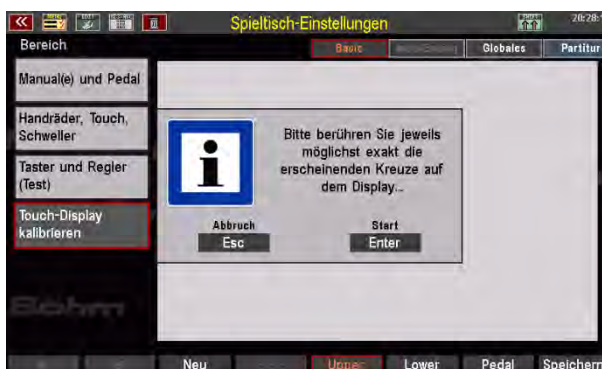


1. Touch-Display kalibrieren

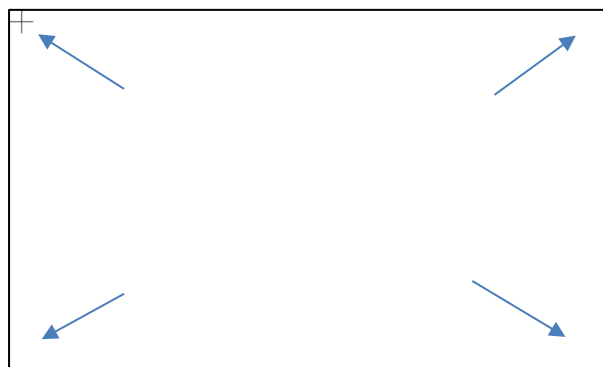
- Tippen Sie auf das Feld [Touch-Display kalibrieren]



- Sie erhalten einen Hinweis, was in der folgenden Bildschirmanzeige zu tun ist. Bestätigen Sie mit **[ENTER]**.



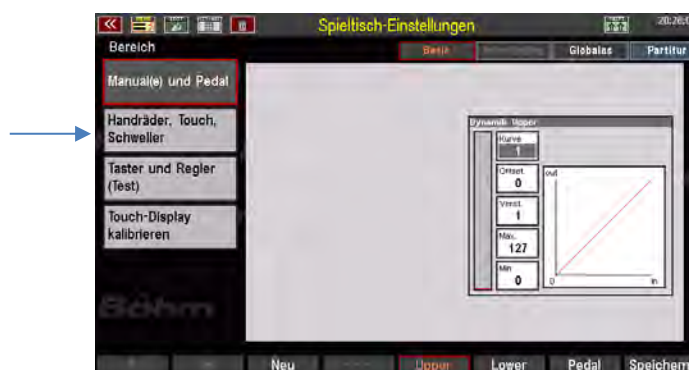
- Es wird ein leeres Display mit einem Kreuz in der oberen linken Ecke eingeblendet. Tippen Sie auf das Kreuz. Anschließend wird das Kreuz unten links eingeblendet. Tippen Sie auch hierhin. Das Kreuz wandert jetzt auf die rechte untere Ecke. Tippen Sie wieder darauf. Zuletzt tippen Sie auf das Kreuz oben rechts.



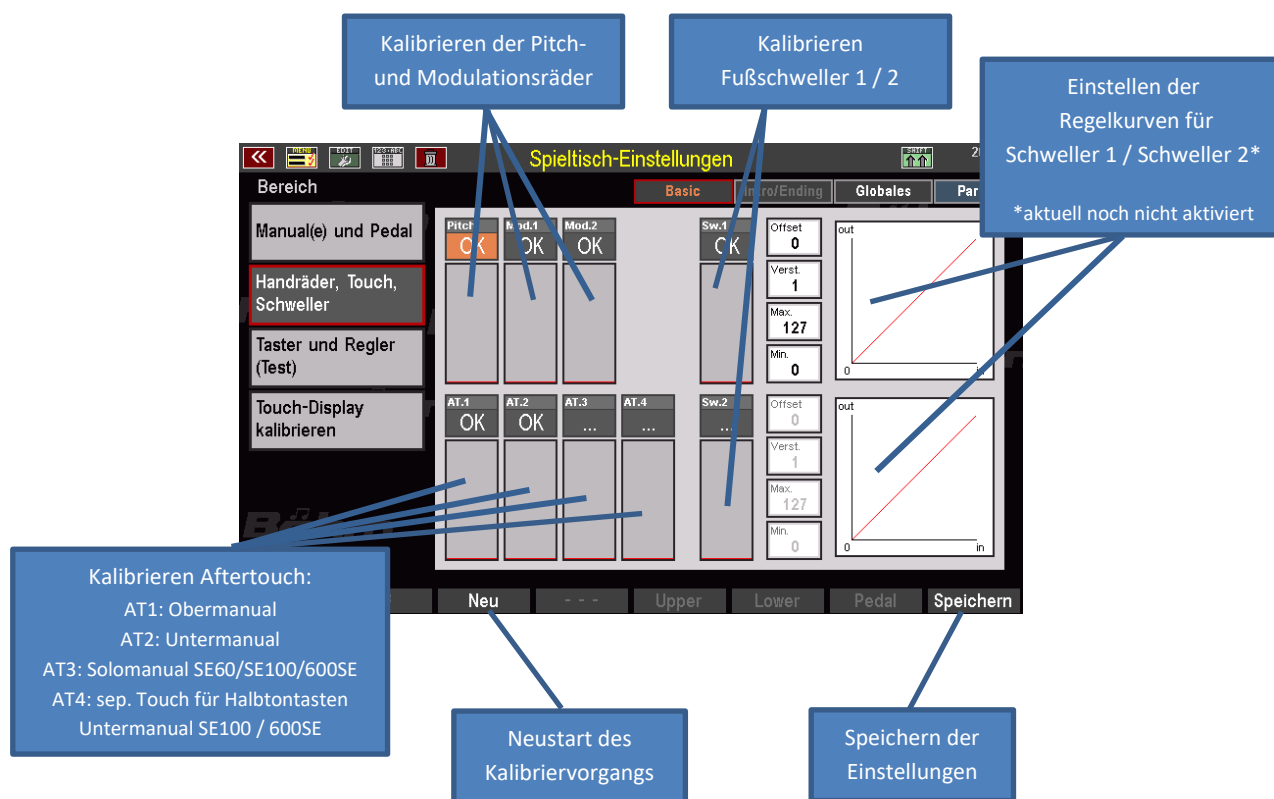
- Damit ist das Display kalibriert und kehrt zur vorherigen Anzeige zurück.

2. Kalibrieren von Pitch- und Modulationsrädern, Schweller und Aftertouch

- Tippen Sie auf das Feld **[Handräder, Touch, Schweller]**



- Das entsprechende Einstellmenü wird angezeigt:



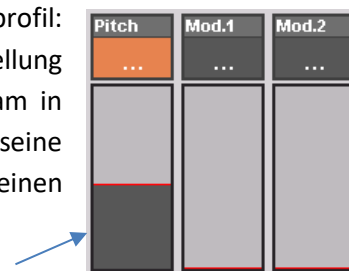
Wenn Sie das Menü aufrufen, sehen Sie in den Einstellfeldern für die Pitch- und Modulationsräder sowie die Aftertouch-Einrichtungen der Manuale den Eintrag „OK“, d.h. diese Bedienfunktionen arbeiten aktuell mit einer bestimmten Kalibrierungseinstellung.

- 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:

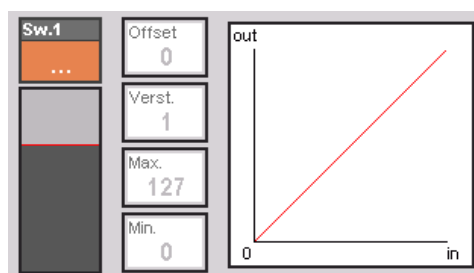
- Beginnen Sie z.B. mit dem **Pitchrad** auf dem linken Seitenprofil: Bewegen Sie das **Pitchrad** einmal langsam in seine Endstellung (oberer Anschlag), anschließend bewegen Sie das Rad langsam in seine untere Endstellung (unterer Anschlag), dann langsam in seine Ausgangsstellung (Mittenrastung). Im 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.

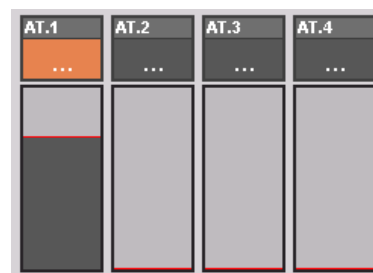


- Anschließend kalibrieren Sie den **Fußschweller 1** und, falls Ihre Orgel über einen zweiten Schweller verfügt, auch den **Fußschweller 2**: Treten Sie dazu den/die Schweller einmal langsam bis zum hinteren Anschlag (Endpunkt) durch, anschließend nehmen Sie den Schweller langsam zurück bis zum vorderen 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.



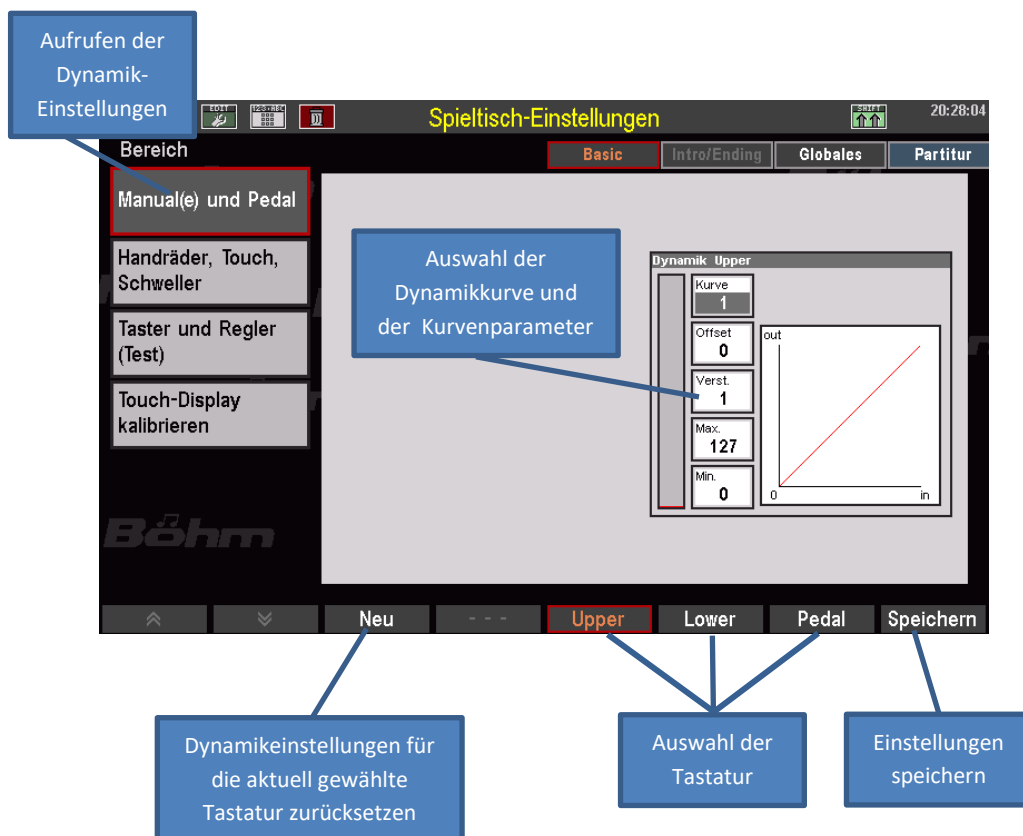
- Wenn Sie alle Kalibrierungen vorgenommen haben, betätigen Sie den **[F-Taster] SPEICHERN** unterhalb des Displays. Damit wird die vorgenommene Kalibrierung im **SETUP** gespeichert. In den Feldern der einzelnen Funktionen erscheint jetzt ein „OK“.



- Damit ist die Kalibrierung abgeschlossen.

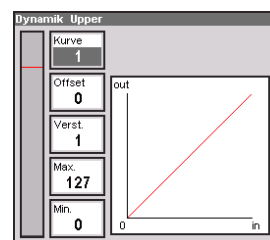
3. Einstellen der grundsätzlichen Anschlagdynamik je Tastatur

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.

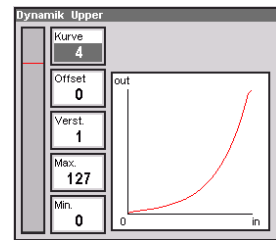


- Wählen Sie mit den **F-Tastern** unterhalb des Displays die Tastatur, für die Sie die Dynamikeinstellungen ändern möchten.
- Tippen Sie auf das Feld **[Kurve]** im Display und wählen Sie mit dem **Datenrad** eine Dynamikkurve aus:

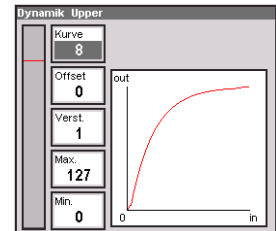
Kurve 1: Lineare Dynamik



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.



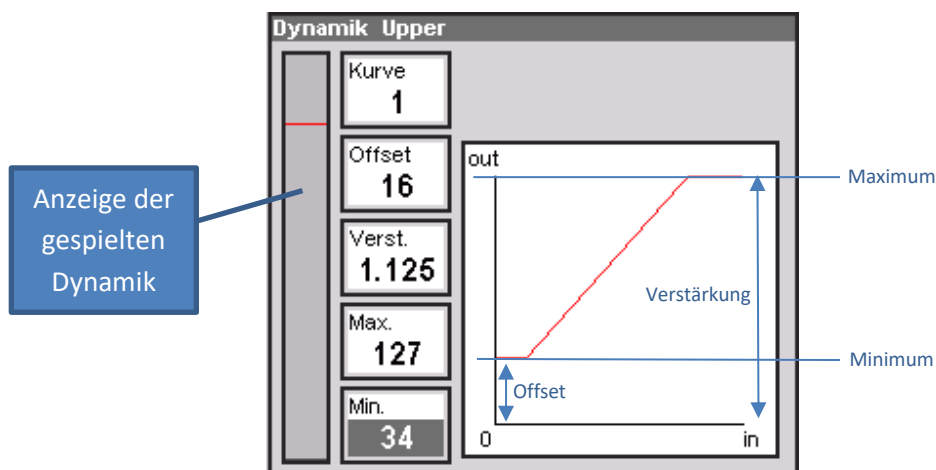
- Mit den übrigen Parametern können Sie die gewählte Kurve variieren:

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.

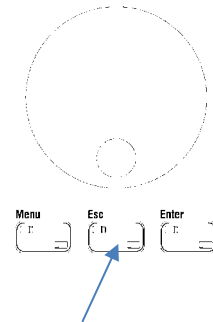


- Mit dem **[F-Taster] NEU** können Sie die Einstellungen der angewählten Tastatur jederzeit zurückstellen.

- 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.



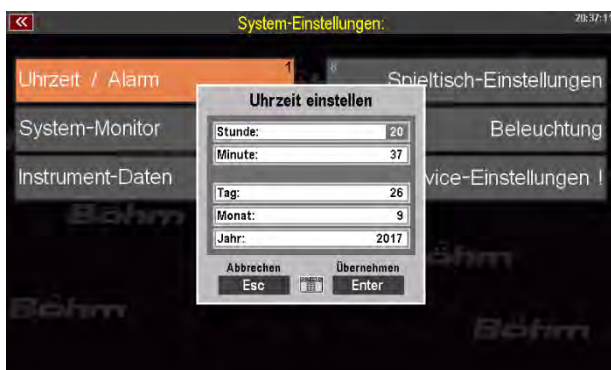
4. Uhrzeit/Datum einstellen

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 Handbuches kennen.

Anhang 2: Freischaltungen installieren

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:

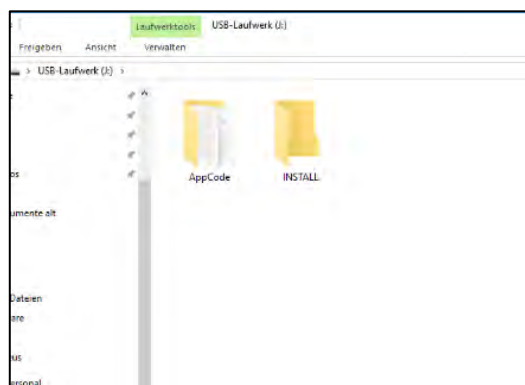
- die Erweiterung auf vier Effekt-DSPs für Amadeus
- die verschiedenen Zugriegel-Orgeltypen für die RealOrgan
- der Amadeus Soundeditor
- die Freischaltung „Manualkoppeln“
- die Freischaltung „Soundcontroller“

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.

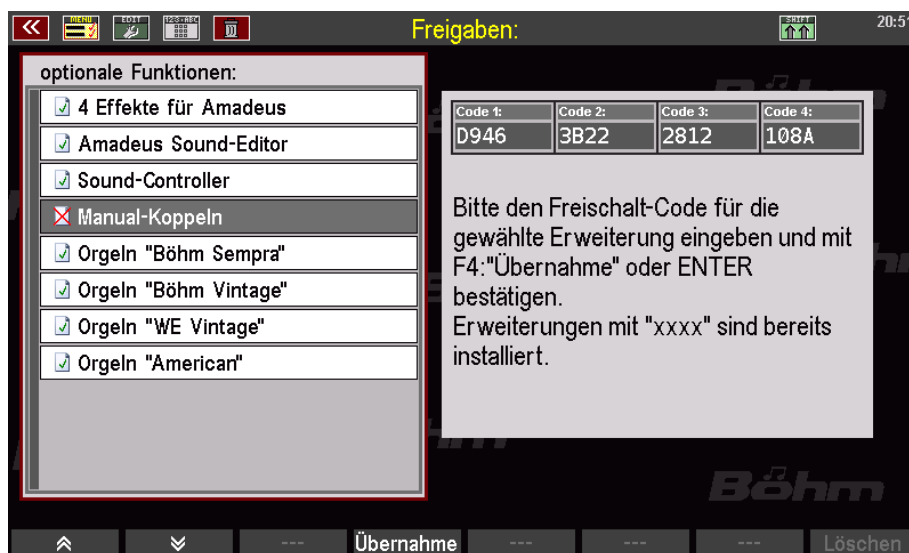


Es ist aber auch eine manuelle Eingabe des/der Codes im entsprechenden Display-Menü der SEMPRA möglich, bzw. notwendig, wenn sie einen Code z.B. über die Rechnung erhalten.

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**.

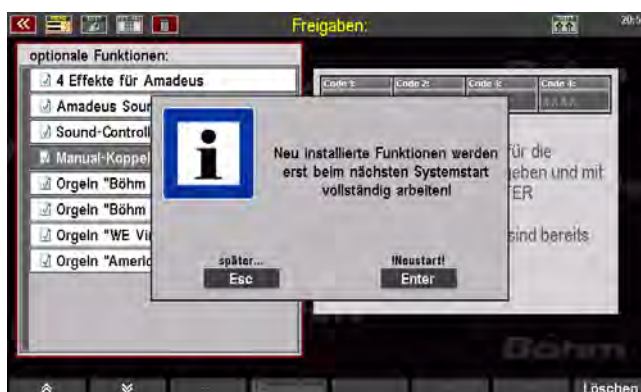
- Das Display bestätigt die Installation der Erweiterung.

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.



BÖHM Orgeln

KEYSWERK Musikelektronik GmbH

Warbersche Str. 32

31675 Bückeburg

Tel.: 05722 905088

Internet www.boehm-orgeln.de

E-Mail info@boehm-orgeln.de