
Roland



EM-50/30

CREATIVE KEYBOARD

Manual del Usuario

Le agradecemos su elección del Roland EM-50/30 Creative Keyboard. El EM-50 y el EM-30 son miembros de la nueva familia de teclados con arreglos automáticos de Roland, que de nuevo redefine el estándar para instrumentos equipados con una función de acompañamientos automáticos. Algunas de sus funciones más sorprendentes son, por ejemplo, Style Morphing y Style Progression para aplicar cambios a tiempo real en los acompañamientos preprogramados. Y, evidentemente, el EM-50 y el EM-30 disponen de un D Beam Controller, un excelente calidad de sonido y los mejores Estilos musicales disponibles.

Para aprovechar al máximo todas las posibilidades del EM-50/30, y para garantizar una utilización sin problemas durante muchos años, le aconsejamos que lea con atención todo este Manual del Usuario.

Para evitar confusiones, utilizaremos la palabra “botón” para todas las teclas del panel frontal, y utilizaremos la palabra “tecla” sólo para referirnos al teclado del EM-50/30.

Antes de utilizar este instrumento, lea con atención las secciones tituladas “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES”, “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA”, y “NOTAS IMPORTANTES”. Estas secciones ofrecen información importante referente a la correcta utilización del EM-50/30. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo siempre a mano para posibles consultas.

El D Beam Controller se utiliza bajo licencia de Interactive Light, Inc. Todas las demás marcas comerciales y marcas comerciales registradas que aparecen en este manual son propiedad de las respectivas compañías, y están reconocidas como tales por Roland Europe S.p.a.

Características

D Beam Controller

El D Beam Controller del EM-50/30 es una nueva función de interpretación introducida en el innovador MC-505 Groovebox de Roland. El D Beam Controller permite controlar varios parámetros desplazando la mano sobre un rayo de luz infrarroja (invisible).

Style Morphing y Style Progression

La función *Style Morphing* permite “crear” nuevos Estilos musicales (acompañamientos) al momento substituyendo partes de acompañamiento seleccionadas de un Estilo por partes de otro Estilo.

Style Progression, por su parte, permite simplificar, añadir o eliminar partes de acompañamiento del Estilo musical seleccionado. Esta intuitiva manera de controlar los arreglos de los acompañamientos es de una gran ayuda para crear la atmósfera adecuada para cada tipo de música.

Pantalla gráfica de gran tamaño

El EM-50/30 dispone de una pantalla de gran tamaño con iluminación posterior que le mantiene informado en todo momento acerca del status actual del instrumento. La mayoría de las funciones están representadas por medio de iconos muy representativos que ofrecen una gran cantidad de información de una manera muy simple para evitar confusiones.

64 Programas de usuario con función Style Hold

Los Programas de usuario con memorias en las que es posible guardar ajustes del panel propios. Éstos incluyen el Estilo seleccionado actualmente, el Tone (sonido), el tempo, así como muchos otros parámetros. Simplemente pulsando un máximo de tres botones podrá reconfigurar por completo este instrumento.

La función Style Hold del EM-50/30 permite ignorar la selección de Estilo musical al recuperar un Programa de usuario. Con ello, al tiempo que cambian todos los demás ajustes, el Estilo musical seleccionado previamente permanece seleccionado. Una ventaja de este sistema es que puede guardar diferentes ajustes de Style Morphing y de Style Progression para los mismos ajustes del panel, y alternar entre ellos simplemente seleccionando un Programa de usuario diferente.

Unidad de disquetes (sólo EM-50)

El EM-50 dispone de una unidad de disquetes para poder guardar los ajustes internos (incluyendo la canción del grabador) y cargarlos cuando sea necesario. También permite cargar nuevos Estilos en las memorias Flash ROM.

354 Tones y 12 Grupos de percusión

El EM-50/30 dispone de 354 sonidos de instrumentos de gran calidad tomados de las famosas librerías de sonidos de Roland. En la mayoría de los casos, podrá seleccionar entre varios Tones para su música.

Además, la fuente de sonido del EM-50/30 cumple con las especificaciones del nivel del Sistema General MIDI (GM para abreviar), así como con el formato GS de Roland.

64 Estilos musicales en la ROM + 8 en la Flash-ROM

El EM-50/30 dispone de un total de 72 Estilos musicales (acompañamientos automáticos), 64 de los cuales residen en la llamada *memoria ROM* (éstos no pueden substituirse). No obstante, existen ocho Estilos que sí pueden substituirse por otros Estilos cargados desde un disquete (EM-50) o vía MIDI. Pida a su distribuidor Roland los detalles acerca de la disponibilidad de nuevos Estilos. (También encontrará Estilos adicionales en el CD-ROM.)

Los Estilos de la ROM incluyen nuevos acompañamientos Dance y Techno, así como 8 Estilos acústicos. Estos últimos son perfectos para interpretaciones acústicas, baladas de jazz, etc.

Tres modos

Para unas mayores posibilidades de interpretación, el EM-50/30 dispone de un modo Arranger, un modo de Órgano y un modo de Percusión manual. Estos modos pueden seleccionarse simplemente pulsando un botón, lo cual los hace muy útiles para poder adaptar el EM-50/30 a las necesidades musicales de cada momento.

Entradas de audio con control LEVEL

Otra primicia del EM-50/30 es el control INPUT [LEVEL], que permite ajustar el volumen de una fuente de audio externa para conseguir así la “mezcla” correcta con los sonidos del EM-50/30.

Nota: Las figuras de este manual están basadas en el EM-50. cualquier diferencia con relación al EM-30 se especificará cuando sea necesario. La diferencia más importante entre el EM-50 y el EM-30 es que este último no dispone de unidad de discos.

Contenido

Características	4	7. El modo de Percusión manual	27
1. Notas importantes	7	7.1 Seleccionar otros Grupos de percusión	27
2. Descripciones de los paneles	8	Tocar otros sonidos de percusión (MDr Shift)	27
2.1 El panel frontal	8	7.2 Balance del volumen en el modo de Percusión manual ..	28
2.2 El panel posterior	11	8. Utilizar el Grabador	29
3. Escuchar las canciones de demostración ..	12	8.1 Eliminar la canción de la memoria interna	29
3.1 Instalar el EM-50/30	12	8.2 Grabar canciones propias	29
3.2 Reproducir las canciones de demostración	12	Grabar con acompañamiento del Arranger	29
4. Tocar con acompañamiento	13	Grabar música de órgano	31
4.1 Operaciones básicas con los Estilos musicales	13	Grabar música de piano	32
4.2 Seleccionar otras divisiones	15	Grabar percusión en directo	32
4.3 Seleccionar otros Estilos	15	Otras opciones de grabación (el modo de Canción)	33
Seleccionar Estilos propios	16	8.3 Cambiar el tempo de la canción	33
4.4 Style Progression y Style Morphing	16	8.4 Guardar la canción	34
Style Progression (“orquestración”)	16	Guardar la canción en disco (sólo EM-50)	34
Style Morphing	16	8.5 Avance rápido, rebobinado y reinicialización	35
4.5 Otras funciones útiles para los Estilos musicales	17	8.6 Reproducción en bucle (Repetir)	36
Bass Inversion	17	8.7 Reproducir Archivos MIDI Estándar (sólo EM-50)	36
Programa One Touch	17	8.8 Interpretación en vivo con acompañamiento de canción	
Melody Intelligence (INTEL)	18	(Minus One)	37
Metronomo y Tempo	18	Enmudecer partes de canción	37
Balance del volumen y status activado o desactivado		9. Miscelánea	38
de las partes del Arranger	19	9.1 Utilizar los jacks INPUT	38
5. Funciones de la parte Upper	20	9.2 Utilizar los jacks OUTPUT	38
5.1 Seleccionar el modo Whole Upper	20	9.3 Ajustar el contraste de la pantalla	38
5.2 Seleccionar la parte Upper 1 y/o Upper 2	20	9.4 Funciones para fines educativos	39
5.3 Seleccionar Tones para las partes Upper	21	10. Ajustes avanzados del Arranger	40
Variaciones	21	10.1 Más acerca de Style Progression	40
5.4 Velocidad del teclado	22	10.2 Detalles acerca de Style Morphing	40
5.5 El D Beam Controller	22	10.3 Seleccionar otro Estilo “B”	40
5.6 Pitch Bend, modulación y sustain	22	10.4 Estilos de usuario en disco (sólo EM-50)	41
La palanca Bender/Modulation	22	11. Programas de usuario	43
El conmutador de pedal Sustain	23	11.1 Escribir ajustes en un Programa de usuario	43
5.7 Chorus y reverberación	23	Notas acerca de la escritura de Programas de usuario ..	44
5.8 Transpose y Octave	23	11.2 Seleccionar un Programa de usuario	44
Transpose	23	Recuperar selectivamente los ajustes de un	
Octave up/down	24	Programa de usuario (Style Hold)	45
5.9 El balance del Tone de Upper	24	12. El modo de Parámetros	46
6. El modo de Órgano	25	12.1 Editar los parámetros (proceso general)	46
6.1 Seleccionar Tones	25	12.2 Parámetros	46
Seleccionar Tones para Upper	25	13. Funciones MIDI	50
Seleccionar Tones para Lower	25	13.1 Editar los parámetros MIDI (proceso general)	50
6.2 Tocar con un acompañamiento de percusión	25	Parámetros en el modo de Estilo	50
6.3 Otras funciones que puede utilizar	26	Parámetros de sincronización	52
6.4 Activar la parte de bajo manual	26	PartMute	53
6.5 El balance en el modo de Órgano	26	Local	53
		Dump Tx	54
		El MIDI en el modo de Canción	54

14. Ajustes de archivo/carga	55
14.1 Archivar los ajustes vía MIDI (Dump TX)	55
Transmitir información archivada/nueva al EM-50/30 ..	56
14.2 Funciones de disco (EM-50)	57
Cargar archivos desde un disco	57
Guardar archivos en un disco	57
Eliminar archivos de un disco	58
DiskCopy (Copiar todo el contenido de un disco)	59
Formatear	60
SysSave: Guardar el sistema operativo del EM-50 en un disco	60
SysLoad: Actualizar el sistema del EM-50 desde un disco	60
14.3 Actualizar el sistema operativo del EM-50/30 vía MIDI	61
14.4 Inicializar el EM-50/30 (Factory)	61
15. Especificaciones	62
16. Tablas	63
16.1 Tones	63
16.2. Lista de Estilos musicales	66
16.3. Grupos de percusión	67
Diagramas de aplicación MIDI	70
Acordes simplificados	72
17. Índice	74

1. Notas importantes

Además de los puntos listados en “INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES” y “UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA”, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice este equipo en la misma derivación de circuito que cualquier equipo que genere interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Utilice sólo el adaptador de CA que se entrega con el instrumento (Roland ACJ). La utilización de otros adaptadores puede dañar el EM-50/30.
- Antes de conectar el EM-50/30 a otros equipos, apague todos los equipos. Con ello evitará problemas de funcionamiento y no dañará los altavoces ni los equipos.

Ubicación

- El uso de este equipo cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de gran tamaño) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación del equipo o aléjelo de la fuente de interferencias.
- Este equipo puede interferir con la recepción de radio y televisión. No lo utilice cerca de receptores de este tipo.
- No exponga el equipo a la luz directa del sol, no lo coloque cerca de aparatos que generen calor, no lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo exponga de ninguna otra manera a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar el equipo.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un paño impregnado con un detergente suave no abrasivo. Seguidamente seque el equipo con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, alcohol ni disolvente de ningún tipo. Podría decolorar y/o deformar el equipo.

Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria del instrumento puede perderse cuando éste se envía para una reparación. La información importante debe guardarse siempre en un disco (sólo EM-50). En algunos casos (por ejemplo, cuando fallan los circuitos relacionados con la memoria en sí), puede ser totalmente imposible recuperar la información. Roland no asume ninguna responsabilidad con relación a estas pérdidas de información.

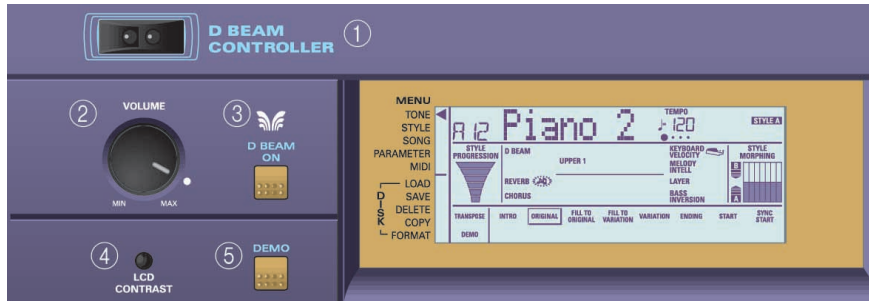
Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse de manera definitiva como resultado de un problema de funcionamiento, o debido a un uso incorrecto del equipo. Para protegerse contra el riesgo de perder información importante, es aconsejable que realice copias de seguridad periódicas de la información importante utilizando un disquete (sólo EM-50) o vía MIDI.
- Utilice un cuidado razonable al manipular los botones, deslizadores o demás controles del equipo; así como al utilizar sus jacks y conectores. Una utilización brusca puede provocar problemas de funcionamiento.

- No golpee ni aplique una presión excesiva sobre la pantalla.
- Al conectar y desconectar los cables, coja siempre el conector — no tire nunca del cable. Con ello evitará cortocircuitos y no dañará los componentes internos del cable.
- Este equipo genera una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a un nivel razonable. Puede utilizar auriculares, con lo que no deberá preocuparse por lo que le rodeen (especialmente tarde por la noche).
- Si debe transportar el equipo, utilice la caja (incluyendo el material de protección) original, si es posible. En caso contrario, deberá utilizar materiales de embalaje equivalentes.

2. Descripciones de los paneles

2.1 El panel frontal



① D Beam Controller (sensor)

El D Beam Controller permite controlar varios aspectos del EM-50/30 simplemente moviendo la mano sobre los dos “ojos”. La función que se controlará es seleccionable.

② Control VOLUME

Utilice este control para ajustar el volumen general del E-50/30. Los ajustes de balance del volumen de mayor precisión deben realizarse con los botones BALANCE.

③ Botón D BEAM ON

Pulse este botón para activar el D Beam Controller (consulte la página 22).

④ Mando LCD CONTRAST

Utilice este mando para ajustar el contraste si tiene problemas para leer lo que aparece en la pantalla.

⑤ Botón DEMO

Pulse este botón siempre que desee escuchar las canciones de demostración del EM-50/30. Existen 8 canciones de demostración de Tones y 8 canciones de demostración de Estilos (consulte la página 12).



⑥ Botones BALANCE

Utilice los botones BALANCE para cambiar el volumen de la sección correspondiente, o para desactivarla (consulte la página 19).

⑦ Botón REVERB

Este botón permite activar y desactivar el efecto de reverberación digital interno. El ajuste de este botón se aplica a todas las secciones del EM-50/30.

⑧ Botón CHORUS

Este botón permite activar y desactivar el efecto de chorus digital interno. El ajuste de este botón se aplica a las partes Upper 1/2, Lower, y M.Drum.

⑨ Botones STYLE PROGRESSION

Estos botones permiten cambiar a tiempo real la complejidad del Estilo musical seleccionado actualmente (consulte la página 16).

⑩ Botón CANCEL

Utilice este botón para cancelar la operación actual y volver a un nivel superior. Este botón también se utiliza para responder “No” a cualquier pregunta que pueda aparecer.

⑪ Botones MENU ▲▼

Permiten seleccionar grupos de funciones del EM-50/30. Los nombres de los niveles están impresos en la parte izquierda de la pantalla. El nivel seleccionado actualmente está indicado por una flecha (◀). Estos botones también permiten ajustar el valor del parámetro seleccionado en el modo de Parámetros (consulte la página 46).

⑫ Botón ENTER

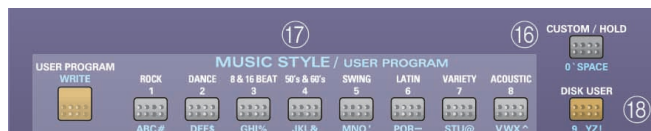
Pulse este botón para confirmar la función seleccionada actualmente, o para responder “Sí” a cualquier pregunta que pueda aparecer en la pantalla.

⑬ Botones STYLE MORPHING

Estos botones permiten crear una “mezcla” de dos Estilos musicales seleccionables. El resultado de esta operación puede ser que el acompañamiento seleccionado actualmente utilice los patrones melódicos del Estilo A y la percusión del Estilo B. Existen 6 niveles de Style Morphing.

14 Botón STYLE/SONG

Este botón permite seleccionar las funciones de los botones a su derecha (INTRO, ORIGINAL, etc.) y, así, especificar si estos botones se utilizarán para seleccionar divisiones de Estilos musicales (“STYLE”) o para el Grabador



16 Botón CUSTOM/HOLD

Utilice este botón para seleccionar lo que se conoce como un Estilo musical propio (en la memoria Flash ROM del EM-50/30), o para activar la función Style Hold (cuando trabaje con Programas de usuario).

17 Botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM

Utilice varios de estos botones para seleccionar el acompañamiento deseado (llamado *Estilo musical*). Pulse el botón [USER PROGRAM] si desea utilizar los botones numéricos para seleccionar Programas de usuario (es decir, memorias con ajustes propios del usuario).

EM-50:

Mantenga pulsado el botón [USER PROGRAM/WRITE] durante un segundo como mínimo para activar la función Write, que permite guardar los ajustes de Programa de usuario propios.

Como puede ver, también es posible utilizar los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM para escribir nombres.

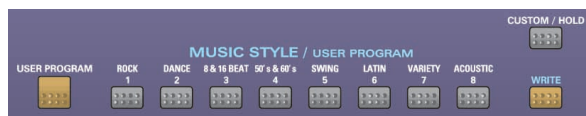
integrado (“SONG”). Las funciones de los botones STYLE/SONG aparecen en la parte inferior de la pantalla.

15 Botones de control STYLE/SONG

Permiten iniciar, parar, etc., el Arranger o el Grabador del EM-50/30.

EM-30

El EM-30 no dispone de unidad de discos, razón por la cual el grupo de botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM tiene un aspecto algo diferente.



Botón WRITE

Pulse este botón para guardar (“escribir”) ajustes propios en un Programa de usuario.

18 Botón DISK USER (EM-50)

El EM-50 dispone de una memoria temporal especial que permite un Estilo musical de un disquete como si fuera un Estilo interno (consulte la página 41).



19 Botones TONE/ONE TOUCH

Estos botones se utilizan para seleccionar sonidos (llamados *Tones*) para las partes que pueden tocarse (las “Partes a tiempo real”). También permiten seleccionar uno de los ocho programas One Touch disponibles para cada Estilo musical. Los programas “One Touch” son grupos de ajustes para las partes Upper (los sonidos que se tocan con la mano derecha) que complementan al género del Estilo musical seleccionado.

20 Botón REC/2nd TRACK

Este botón permite activar la función de grabación del EM-50/30. En algunos casos también podrá utilizarlo para activar la función 2nd TRACK, que sirve para volver a grabar las partes a tiempo real. Consulte los detalles en la página 30.

21 Botón KEYBOARD VELOCITY

Pulse este botón para activar y desactivar la sensibilidad a la velocidad del EM-50/30.

22 Botones MODE

Estos botones permiten especificar la manera en que va a utilizar el EM-50/30: como un instrumento con acompañamientos automáticos (Arranger), como un instrumento con dos sonidos de órgano, uno de los cuales se utiliza para tocar notas de bajo (Organ), o para tocar percusión en el teclado (M.Drums).

23 Botón INTELL/LAYER

Pulse este botón para añadir una voz de armonía automática a la melodía (INTELL), o para añadir un segundo Tone a lo que toque con la mano derecha (LAYER).

24 Botón UPPER 1/2

Este botón permite alternar entre los Tones de Upper 1 y 2 Tones mientras toca. Puede utilizarlo para solos tipos pregunta y respuesta.

25 Botón TRANSPOSE

Utilice este botón para activar y desactivar la función Transpose. El intervalo que se utilizará cuando esta función esté activada puede definirse desde el menú Parameter (consulte la página 46).

26 Botón START/STOP

Utilice este botón para iniciar o para la reproducción del Arranger o del Grabador. Si lo utiliza junto con [SYNC START] en el modo de Canción, este botón permite repetir los compases especificados con la función Marker (consulte la página 36).

27 Botón SYNC START

Este botón se utiliza para activar y desactivar la función SYNC START. Si esta función está activada, podrá iniciar la reproducción del Arranger (o la grabación) pulsando una o varias teclas a la izquierda del punto de división. También permite iniciar y para la reproducción en bucle del Grabador si lo pulsa de manera simultánea con el botón [START/STOP].

28 Botones TEMPO -/+

Utilice estos botones para definir un tempo más lento o más rápido para el Arranger o el Grabador. Pulse ambos botones a la vez para volver al tempo predefinido.

29 Botón BASS INVERSION

Pulse este botón siempre que desee que el bajo del acompañamiento utilice la nota más grave del acorde tocado en la mitad izquierda del teclado.

30 Botón METRONOME

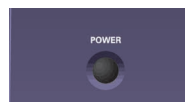
Utilice este botón para activar y desactivar el metrónomo.

31 Unidad de discos (bajo el teclado, sólo EM-50)

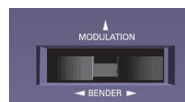
Aquí debe insertar los disquetes 2HD o 2DD. Esta unidad permite guardar Canciones, Programas de usuario y Estilos propios; eliminar Canciones, Programas de usuario y Estilos propios; copiar discos y formatearlos.

32 Conmutador POWER (parte izquierda)

Pulse este botón para poner en marcha (la pantalla se ilumina) y apagar (la pantalla queda oscura) el EM-50/30.

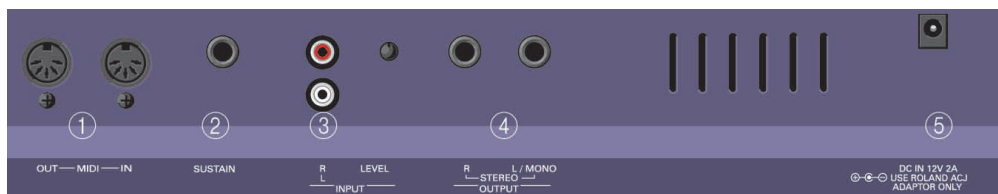
**33 Palanca BENDER/MODULATION**

Esta palanca permite cambiar de manera temporal la afinación ("Pitch Bend") al estilo de una guitarra slide o un trombón, y/o añadir vibrato a las notas que toque.

**34 Jack para auriculares (parte izquierda)**

Aquí puede conectar un par de auriculares estéreo (opcionales). Si conecta unos auriculares se desactivarán el amplificador y los altavoces del EM-50/30.

2.2. El panel posterior



① Conectores MIDI OUT/IN

Conecte el jack MIDI OUT al jack MIDI IN del ordenador (o tarjeta de sonido) para transferir información MIDI desde el EM-50/30 al ordenador. Conecte el jack MIDI IN del EM-50/30 al jack MIDI OUT del ordenador para recibir información del ordenador.

Nota: Utilice el cable MIDI/de Joystick que se entrega para conectar el EM-50/30 a la tarjeta de sonido del ordenador. Para otras aplicaciones MIDI, deberá utilizar cables MIDI normales.

② Jack SUSTAIN

Aquí puede conectar un conmutador de pedal DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcional que las notas que toque con la mano derecha sigan sonando (“sustain”).

③ Jacks INPUT / Control LEVEL

Estos jacks permiten conectar las salidas del reproductor de CDs, pletina de cassette, o las salidas de audio de otro instrumento (módulo de sonido, sintetizador, etc.). Utilice el control LEVEL para ajustar el volumen de esta fuente de señal externa.

④ Jacks OUTPUT

Conecte estos jacks a las entradas del equipo de alta fidelidad o de un amplificador de teclado si cree que el sistema de amplificación interno del EM-50/30 no tiene suficiente potencia. Si el amplificador es mono, utilice sólo el jack L/MONO.

También es posible conectar estos jacks a las entradas de la pletina de cassette, del grabador MD, etc. para realizar grabaciones de audio de la música.

⑤ Jack DC IN

Aquí debe conectar el adaptador ACJ que se entrega con el equipo.

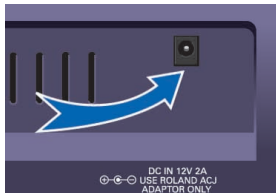
Nota: Utilice sólo el adaptador ACJ que se entrega junto con el EM-50/30. La utilización de otros adaptadores podría dañar el Creative Keyboard.

3. Escuchar las canciones de demostración

3.1 Instalar el EM-50/30

Lo primero que debe hacer es conectar el adaptador de una toma de corriente apropiada.

1. Desembale el EM-50/30 y colóquelo sobre una superficie estable.




2. Conecte el extremo pequeño del cable del adaptador al jack DC IN del EM-50/30, y conecte el otro extremo a una toma de corriente apropiada.

3. Pulse el botón [POWER] (a la izquierda del teclado) para poner en marcha el EM-50/30.

3.2 Reproducir las canciones de demostración

El EM-50/30 se entrega con 8 canciones de demostración de Tones y 8 canciones de demostración de Estilos. Las canciones de demostración de Tones permiten ver la impresionante calidad de los sonidos del EM-50/30, mientras que las canciones de demostración de Estilos muestran la calidad de los Estilos musicales del EM-50/30.

1. Pulse el botón [DEMO].

El icono [DEMO] de la parte inferior izquierda de la pantalla quedará seleccionado con un cuadro, el icono D Beam Controller (D BEAM ) se iluminará, y la línea de status de la pantalla contendrá el mensaje Demo All.



En este momento puede hacer varias cosas:

- ① **Para escuchar todas las canciones de demostración:**

- Pulse el botón [START/STOP], o bien ...
- Mueva la mano sobre los “ojos” del D Beam Controller (sobre el control [VOLUME]).

Con ello se iniciará la reproducción de las canciones de demostración de Tones, a continuación se reproducirán las canciones de demostración de Estilos, seguidamente volverán a reproducirse las canciones de demostración de Tones, etc. Este método permite escuchar las 16 canciones de demostración de manera secuencial.

- ② **Para escuchar una canción de demostración de Tones (DemoTne):**

- Pulse uno de los botones TONE/ONE TOUCH [1]~[8]. Cada botón selecciona una canción de demostración de Tones diferente.
- Pulse el botón [START/STOP] o mueva la mano sobre los “ojos” del D Beam Controller para iniciar la reproducción de la canción seleccionada.

- ③ **Para escuchar una canción de demostración de Estilos (DemoSt1):**

- Pulse uno de los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM [1]~[8] para seleccionar una canción de demostración de Estilos. Aquí también, cada botón selecciona una canción de demostración de Estilos diferente.
- Pulse el botón [START/STOP] o mueva la mano sobre los “ojos” del D Beam Controller para iniciar la reproducción de la canción seleccionada.

- ④ **Para parar la reproducción de la o las canciones de demostración:**

- Pulse el botón [START/STOP], o bien ...
- Mueva la mano sobre los “ojos” del D Beam Controller (sobre el control [VOLUME]).

Nota: Si a continuación mueve la mano de nuevo sobre el D Beam Controller, empezará la reproducción de la siguiente canción de demostración (sólo disponible en el modo All).

Nota: Todas las canciones de demostración © 1999 de Roland Europe en colaboración con Luigi Bruti y Roberto Lanciotti. Todos los derechos reservados.

2. Pulse de nuevo el botón [DEMO] para desactivar la función de demostración del EM-50/30.

4. Tocar con acompañamiento

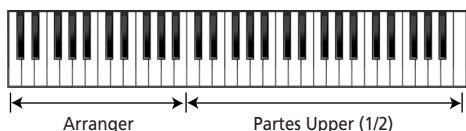
Ahora que ya tiene una idea de las posibilidades del EM-50/30, es probable que desee tocar música por su cuenta. Antes de hacerlo, explicaremos brevemente los cuatro modos del EM-50/30.

Comentario general

El EM-50/30 puede utilizarse de cuatro maneras diferentes. A partir de ahora, nos referiremos a estas “maneras” como *modos*.

Modo Arranger — Este modo se selecciona al poner en marcha el EM-50/30. Para seleccionarlo más adelante, pulse el botón MODE [ARRANGER]. En este modo es posible controlar el tono de los acompañamientos automáticos (“Estilos musicales”) con la mano izquierda y tocar melodías con la mano derecha.

En el modo Arranger, el teclado del EM-50/30 se divide en dos mitades. Las teclas que pulse en la mitad izquierda se utilizarán para determinar el tono del acompañamiento. La mitad derecha del teclado permite tocar una melodía sobre el acompañamiento. Puede utilizar uno, e incluso dos sonidos, para esta melodía. Estos “sonidos” se conocen como las *partes Upper* (1 y 2).



La tecla en la que se divide el teclado se conoce como el *punto de división*. Por defecto ésta es la nota “C4” (que es la nota más grave de la mitad superior). Es posible cambiar este punto de división. Para ello, consulte “ArrSplit (Arranger Split)” en la página 46.

Modo Whole Upper — En este modo es posible tocar un sonido utilizando todas las 61 teclas del teclado del EM-50/30. Esto es útil para partes de piano, por ejemplo. También es posible tocar dos sonidos de manera simultánea (una función conocida como Superposición). Consulte la página 20.

Modo Organ — Tal como su propio nombre indica, este modo se utiliza para tocar música de órgano. Seleccione este modo pulsando el botón MODE [ORGAN]. En este modo podrá tocar una melodía con la mano derecha y añadir un acompañamiento de acordes con la mano izquierda. Si lo desea, con la mano izquierda no sólo es posible tocar acordes, sino también notas de bajo basadas en los acordes. Consulte los detalles en “Activar la parte M. Bass” de la página 26.

Modo M. Drums — En este modo es posible tocar sonidos de percusión en el teclado del EM-50/30. Cada tecla está asignada a un sonido de batería o de percusión diferente. Pulse el botón MODE [M.DRUMS] para seleccionar este modo (consulte también la página 27).

El Arranger

La función de acompañamientos automáticos del EM-50/30 se conoce como *Arranger*. Este Arranger utiliza frases musicales pregrabadas (llamadas “Divisiones”) que tocan líneas de acompañamiento para un género musical concreto. El nombre *Estilo musical* se refiere a un grupo de tales Divisiones de acompañamiento. Cada División está formada por los siguientes elementos:

- Una parte de percusión (A. Drum)
- Una parte de bajo (A. Bass)
- Líneas de acompañamiento melódico (acordes, riffs, etc.) (Accomp)

4.1 Operaciones básicas con los Estilos musicales

1. Observe la pantalla para ver si aparecen los iconos de la siguiente figura (la posición de la “caja” no tiene ahora ninguna importancia).

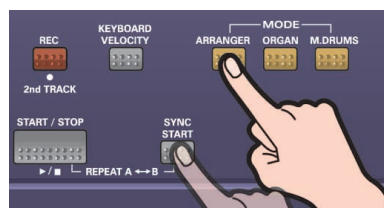


Compruebe también que aparezca el icono **STYLE A**. Si no es así, pulse el botón [STYLE/SONG].

2. Si el modo Arranger no está aún seleccionado, pulse el botón MODE [ARRANGER].

El icono [ARRANGER] aparecerá ahora más o menos en el centro de la pantalla.

3. Pulse el botón [SYNC START].

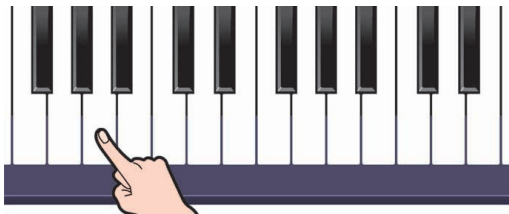


Aparecerá una caja alrededor del mensaje **SYNC START** en el ángulo inferior derecho de la pantalla para indicar que se ha activado esta función. *Sync Start* significa que el Arranger empezará a reproducir el Estilo musical en el momento en que toque una nota o un acorde con la mano izquierda.

Observe también la caja alrededor del mensaje **ORIGINAL**. Esto significa que la primera división que se utilizará se llama *Original* (consulte también más adelante).

4. Toque una nota a la izquierda de la tecla C4 (la nota C bajo el botón [STYLE/SONG]) para iniciar la reproducción del Arranger.

Lo que oírás ahora es la División Original del Estilo 26 “Techno”, que se selecciona de manera automática al poner en marcha el EM-50/30.



También es posible iniciar la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/STOP]. en este caso, deberá pulsar el botón [SYNC START] para desactivar la función del mismo nombre.

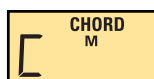
Nota: Para comprobar el Estilo que está seleccionado actualmente, pulse el botón [MENU ▼] hasta colocar la flecha (◀) junto a “STYLE” (parte superior izquierda de la pantalla).

Nota: No hay ninguna necesidad de mantener pulsadas las notas o los acordes que toque con la mano izquierda. Puede soltar las teclas inmediatamente después de especificar el nuevo tono para el Estilo musical. La función que se encarga de esto se conoce como “Arr Mem” (consulte la página 48).

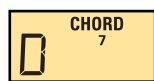
5. Toque una nota o un acorde diferente a la izquierda de la tecla C4.

El Arranger seguirá tocando el mismo acompañamiento – pero en un tono diferente. Es decir, todas las partes del acompañamiento (excepto la parte de percusión) se basarán en la información de nota suministrada al pulsar las teclas a la izquierda del punto de división.

Observe también la información CHORD en la pantalla. Si toca un Do en la mitad izquierda del teclado, la información visualizada será:



Si toca las notas “C” y “D” (un Re y el Do a su izquierda) la ventana de información Chord mostrará lo siguiente:

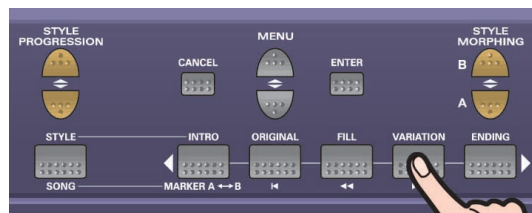


El EM-50/30 utiliza el sistema de digitación de acordes simplificada, que permite tocar una nota para que suene un acorde mayor, dos notas para los acordes menores (la nota fundamental y la nota tres teclas hacia la derecha de esta nota), y tres, o cuatro, notas para prácticamente cualquier tipo de acorde. Y para demostrarle que el EM-50/30 puede trabajar con todos los tipos de acordes conocidos, aquí tiene otro ejemplo de esta ventana de información:



Nota: Si no toca ningún acorde con la mano izquierda e inicia el Arranger pulsando el botón [START/STOP], sólo sonará el acompañamiento de percusión del Estilo musical seleccionado.

6. Ahora pulse el botón [VARIATION].



Con ello se seleccionará otro patrón de acompañamiento (División) con unos arreglos diferentes. Ésta es la razón por la que ahora el icono [VARIATION] aparece dentro de una caja. Normalmente es más elaborado y puede contener otras partes de acompañamiento.

7. Si lo desea, ahora puede añadir una melodía tocando en la mitad derecha (“Upper”) del teclado.

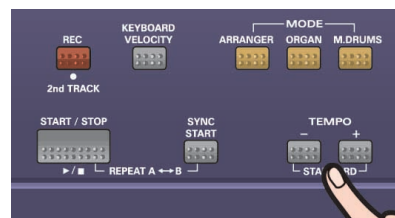
La sección que se controla al tocar con la mano derecha se conoce como la *parte Upper 1*. La parte Upper 1 utiliza actualmente el *Tone Piano1w* (A11) (observe el ángulo superior izquierdo de la pantalla).

Nota: Consulte la página 20, donde encontrará más información acerca de los Tones.

Tempo

8. Si el tempo es demasiado rápido o lento, utilice los botones TEMPO [-]/[+] para cambiarlo.

Consulte también “Metronomo y Tempo” en la página 18, donde encontrará información acerca de la pantalla de tempo.



Nota: Para volver al tempo predefinido del Estilo musical, pulse de manera simultánea los botones TEMPO [+] y [-].

9. Pulse el botón [START/STOP] para volver a parar la reproducción.


Si lo desea, puede volver a activar la función SYNC START para que el Arranger empiece a sonar cada vez que pulse una tecla en la mitad izquierda del teclado.

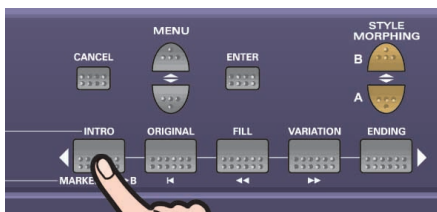
4.2 Seleccionar otras Divisiones

Hasta ahora hemos utilizado dos Divisiones: Original y Variation. Éstas son los patrones de acompañamiento básicos del Estilo musical seleccionado. A diferencia de las demás Divisiones, *Original* y *Variation* se van repitiendo mientras el Arranger va sonando o hasta que selecciona otra División. Las demás Divisiones, por el contrario, sólo se reproducen una vez.

Introducción

Si lo desea, puede iniciar una canción haciendo que el Arranger toque una Introducción.

1. Pulse el botón [INTRO]. El mensaje INTRO aparecerá dentro de una “caja” ().



2. Inicie la reproducción del Arranger de una de las siguientes maneras:

- Toque una nota o un acorde en la mitad izquierda del teclado para especificar el tono del Estilo musical, y a continuación pulse [START/STOP]; — o bien —
- Active la función [SYNC START] y toque una nota (o un acorde) en la mitad izquierda del teclado para iniciar la reproducción del Arranger.

Nota: No toque acordes mientras esté sonando la Introducción. La mayoría de las Introducciones ya contienen cambios de acordes. Si toca otros acordes durante la Introducción el resultado musical sería muy extraño.



3. Mientras esté sonando la Introducción ya puede seleccionar la División que se utilizará a continuación pulsando [ORIGINAL] o [VARIATION].



Al final de la Introducción, el Arranger cambiará a esta División.

Nota: La longitud de la Introducción depende del Estilo musical seleccionado (normalmente de 2 a 8 compases).

Rellenos


Los Rellenos son patrones cortos (1 compás) que pueden utilizarse al final de una frase (por ejemplo, la primera estrofa o el estribillo) o simplemente para añadir alguna variación. Los Rellenos sólo se reproducen una vez.

Aunque sólo existe un botón [FILL], existen, en realidad, dos Rellenos: *Fill-In To Original* y *Fill-In To Variation*. La función del botón [FILL] depende de si la pantalla muestra actualmente  o .

División Seleccionada	Pulse	Fill Seleccionado	Siguiente División
ORIGINAL		FILL TO VARIATION	VARIATION
VARIATION		FILL TO ORIGINAL	ORIGINAL

Si actualmente está seleccionada la División Variation, al pulsar [FILL] se iniciará el patrón Fill-In To Original, y al terminar empezará a oírse el patrón Original.

Tenga en cuenta, no obstante, que si el Arranger está parado en el momento de pulsar el botón [FILL], el Arranger empezará a reproducir el Relleno que conduzca a la *División seleccionada actualmente*.

Ejemplo — Si la pantalla muestra , al pulsar [FILL] y a continuación iniciar el Arranger empezará a sonar el patrón Fill-In To Variation.

Los Rellenos tienen una duración de un compás, aunque su longitud también depende de *cuándo* pulsa este botón. Si lo pulsa dentro de la primera mitad de un compás, el Relleno empezará al momento y durará hasta el final del compás actual. En caso contrario, el Relleno empezará en el primer tiempo del siguiente compás y durará todo un compás.

Final

La división de Final toca una sección de cierre adecuada para el Estilo musical actualmente seleccionado. Aquí también, la longitud de los patrones de Final varía entre 2 y 8 compases. Igual que con las Introducciones, los patrones de Final pueden contener cambios de acordes, por lo que es aconsejable no tocar ningún acorde mientras suene el Final.

Pulse el botón [ENDING] durante la reproducción del Arranger para que el Arranger toque el patrón de Final del Estilo musical seleccionado actualmente. El Final empezará a sonar al principio del siguiente compás. Al terminar, el Arranger dejará de sonar.

4.3 Seleccionar otros Estilos

El EM-50/30 se entrega con 64 Estilos musicales distribuidos en los 8 Bancos de 8 memorias cada uno. Ahora explicaremos la manera de seleccionar otros Estilos musicales. Recuerde que cada Estilo musical incluye todas las Divisiones explicadas hasta ahora.

1. Pulse uno de los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM [1]~[8].

Con ello seleccionará un Banco. Tal como puede ver en la siguiente figura, los nombres de los bancos están impresos sobre los botones. Estas indicaciones le ayudarán a localizar el Estilo musical deseado. Consulte la “Lista de Estilos musicales” en la página 66, donde encontrará una lista con los Estilos musicales del EM-50/30.



La flecha (◀) en el ángulo superior izquierdo de la pantalla pasará a la indicación STYLE, y el primer campo numérico indicará el número del botón que ha pulsado. Por ejemplo, si ha pulsado el botón MUSIC STYLE/USER PROGRAM [6], la pantalla mostrará 6-. El guión significa que aún debe especificar otro número.

Nota: Para cancelar la selección de Estilo musical en este punto, pulse el botón [CANCEL].

2. Pulse el mismo u otro botón numérico para seleccionar una memoria dentro del banco de Estilos musicales seleccionado.

Es perfectamente posible seleccionar otro Estilo musical mientras el Arranger está sonando. En este caso, el nuevo Estilo musical seleccionado utilizará el mismo tempo que el Estilo previo. Esto no es así si selecciona un Estilo mientras el Arranger está parado. En este caso, se utilizará el valor de tempo guardado para el Estilo seleccionado (consulte también la página 19).

Ahora vuelva a "Operaciones básicas con los Estilos musicales" de la página 13 para probar el nuevo Estilo musical seleccionado.

Nota: Para saber cual es el Estilo musical seleccionado actualmente, pulse MENU ▲▼ para colocar la flecha (◀) junto al mensaje "STYLE" y pulse [ENTER].

Seleccionar Estilos propios

El EM-50/30 dispone de ocho memorias adicionales cuyo contenido puede substituirse por otros Estilos musicales (consulte la página 57). Estas memorias se conocen como memorias de *Estilos propios*. No obstante, cuando reciba el EM-50/30, éstas ya contendrán Estilos musicales.

Para seleccionar un Estilo propio, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Compruebe que la función User Program (consulte la página 43) no esté activada.
2. Pulse el botón [CUSTOM/HOLD].



El área de mensajes de la pantalla mostrará ahora c-, indicando que debe seleccionar una memoria.

3. Pulse uno de los botones numéricos MUSIC STYLE/USER PROGRAM [1]~[8] para seleccionar la memoria de Estilo propio deseada.

Nota: Para seleccionar otro Estilo propio deberá pulsar [CUSTOM/HOLD] de nuevo, ya que la función "Custom" de este botón sólo se aplica a una secuencia de selección.

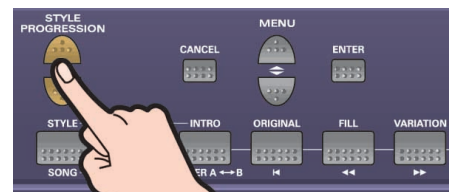
4.4 Style Progression y Style Morphing

El EM-50/30 dispone de dos funciones muy interesantes que permiten refinar aún más el acompañamiento tocado por el Arranger. Estas funciones son *Style Progression* y *Style Morphing*.

Style Progression ("orquestación")

Los botones [STYLE PROGRESSION] permiten refinar y variar aún más los patrones de acompañamiento tocados por el Arranger. Esto es similar a orquestrar el acompañamiento, ya que permite dejar partes fuera, reducir la parte de percusión, o incluso utilizar un acompañamiento totalmente diferente. Esto puede conseguirse a tiempo real (es decir, mientras toca). Consulte "Más acerca de Style Progression" en la página 40, donde se explican los detalles acerca de esta función.

Pulse STYLE PROGRESSION ▲ para seleccionar un nivel superior, y STYLE PROGRESSION ▼ para seleccionar una versión más simple.



Observe el campo STYLE PROGRESSION de la pantalla. Consulte la página 40, donde se explican encontrará los detalles acerca de este campo.



Nota: Si no selecciona un Programa de usuario después de poner en marcha el EM-50/30, al principio sólo podrá "retroceder" (progresar hacia atrás). Una vez se encuentre en un nivel inferior, no obstante, ya podrá pasar a niveles superiores utilizando de nuevo STYLE PROGRESSION ▲.

La función Style Progression es muy divertida, y es una manera muy interesante de aprovechar todo el potencial de la experiencia de Roland en los campos de los arreglos automáticos y los Estilos musicales.

Style Morphing

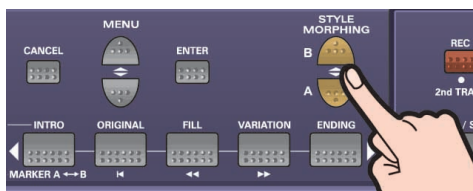
Style Morphing es un concepto totalmente nuevo para trabajar con Estilos musicales. Esta función permite utilizar una o varias partes de acompañamiento de un Estilo musical y las otras de un segundo Estilo musical.

Si no está seguro de qué es una *parte*, vuelva a “El Arranger” en la página 13. Consulte “Detalles acerca de Style Morphing” en la página 40, donde encontrará información detallada acerca de la función Style Morphing.

Cada vez que seleccione un Estilo musical, el EM-50/30 preparará de manera automática un segundo Estilo en el fondo. El Estilo seleccionado se conoce como “A”. El Estilo “encubierto” se conoce como “B”. Si no cambia el ajuste de Style Morphing, nunca se dará cuenta de que hay un segundo Estilo esperando para suministrar la o las partes de acompañamiento necesarias.

El vínculo entre los Estilos “A” y “B” está predefinido. Esto permite al EM-50/30 automatizar el proceso de selección y preparar un Estilo “B” apropiado. No obstante, puede asignar otros Estilos musicales a “B” si desea explorar nuevas combinaciones para la formación de Estilos (consulte “Seleccionar otro Estilo ‘B’” en la página 40).

Pulse **STYLE MORPHING [B]** para utilizar una (u otra) parte de acompañamiento del Estilo B.



Observe el campo **STYLE MORPHING** de la pantalla. Consulte los detalles acerca de este campo en la página 40.

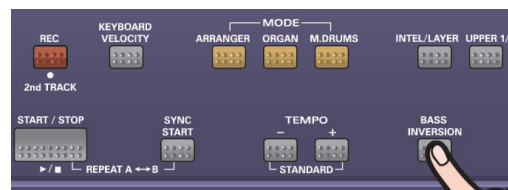
Pulse **STYLE MORPHING [A]** para utilizar una parte del Estilo “A”.

Nota: cuando seleccione un nuevo Estilo musical con los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM, la función Style Morphing se reinicializará al status “Style A only”. No obstante, el ajuste de Style Morphing puede escribirse en un Programa de usuario.

En el momento en que integre una parte del Estilo B (pasos 1~6), el icono **STYLE B** aparecerá bajo el icono **STYLE A** en el ángulo superior derecho de la pantalla. Si sólo utiliza las partes del Estilo B, sólo el icono **STYLE B** permanecerá en la pantalla.

4.5 Otras funciones útiles para los Estilos musicales

Bass Inversion



Pulse el botón **[BASS INVERSION]** (aparecerá el icono **BASS INVERSION**) para cambiar la manera en que el Arranger leerá los acordes que toque.

Si no aparece este icono, la parte de bajo de acompañamiento tocará la nota fundamental de los acordes que envíe al Arranger. Si toca un Do (o un acorde de Do), el bajo también tocará un Do; Si toca un acorde de La menor (o si pulsa una tecla La y la tecla Do a su derecha), el bajo tocará un La, etc.

Si activa la función Bass Inversion dispondrá de una mayor licencia artística, ya que podrá especificar la nota que deberá tocar la parte de bajo de acompañamiento (la nota más grave de los acordes). Active la función Bass Inversion para las canciones basadas más en el bajo que en los patrones de acordes (por ejemplo C – C/B – C/B₉, etc.).

Programa One Touch

Es muy posible que utilice la función One Touch con una cierta regularidad, ya que permite automatizar algunas tareas:

- El Arranger selecciona el tiempo predefinido del Estilo.
- La función SYNC START se activa.
- El EM-50/30 selecciona Tones para Upper1 y Upper2 adecuados para el Estilo seleccionado (ocho posibilidades diferentes, según la memoria One Touch seleccionada).

Existen 8 memorias One Touch por Estilo, con ajustes diferentes para los parámetros anteriores. Para seleccionar una de ellas, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Pulse y mantenga pulsado el botón **[GROUP/ONE TOUCH]** hasta que el campo numérico del ángulo superior izquierdo muestre el mensaje “OT1”. Ejemplo:



El número que aparece después de “OT” varía según la última memoria One Touch que haya seleccionado. Al activar la función One Touch por primera vez después de poner en marcha el EM-50/30, aparecerá “OT1”.



2. Utilice los botones TONE/ONE TOUCH [1]~[8] para seleccionar la memoria One Touch deseada (1~8).

El número de la memoria One Touch que haya seleccionado aparecerá después del mensaje “OT” en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Puede probar diferentes posibilidades.

3. Seleccione otro Estilo musical (consulte la página 15), o vuelva a acceder al Estilo musical seleccionado actualmente.

Sólo en este momento se cargará la memoria One Touch que haya seleccionado.

4. Para salir del modo One Touch, vuelva a pulsar el botón [GROUP/ ONE TOUCH].

ahora volverá al último Tone que haya seleccionado.

Melody Intelligence (INTEL)

La función Melody Intelligence añade una segunda voz (notas de armonía) a las melodías que toque con la mano derecha. En realidad, esta función utiliza ambas mitades del teclado para determinar las notas que debe tocar:

- Observa las notas de la melodía tocada en la mitad derecha del teclado; y ...
- Analiza los acordes tocados para ver las notas que debe añadir a la melodía.

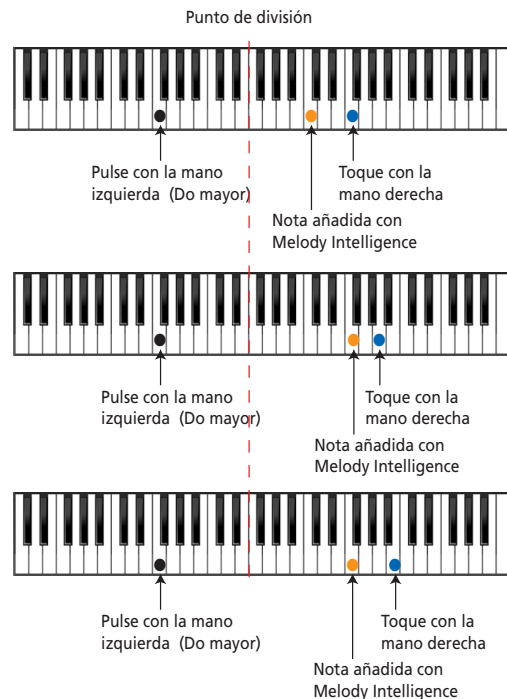
Pulse repetidamente el botón [INTEL/LAYER] hasta que el icono Melody Intelligence (MELODY INTELL) aparezca en la pantalla (por “icono” entendemos las notas).



Nota: El botón [INTELL/LAYER] también permite ajustar la función Layer (consulte la página 20), que no es la que necesitamos aquí. Por lo tanto, compruebe que haya seleccionado el icono Melody Intelligence.

Para comprender claramente la operación de esta función, aquí tiene un ejemplo (evidentemente, esta función es mucho más potente):

- Pulse el botón [SYNC START] (ninguna caja alrededor del mensaje SYNC START).
- Pare la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/STOP].
- Toque las siguientes notas y observe la manera en que cambian las notas de la armonía automática:



Evidentemente, esta función también puede utilizarse mientras el Arranger está sonando. En realidad, es en estos casos cuando es más útil. También está disponible en el modo Organ (consulte la página 25).

Las notas de Melody Intelligence se tocan utilizando la parte Upper2 del EM-50/30. Si lo desea, puede signar otro Tone a esta parte (consulte la página 25).

Metrónomo y Tempo

Antes de tocar una canción con acompañamiento del Arranger, es posible que desee practicar la melodía sin que el Arranger le “distriga”. Aquí es donde entra en escena el metrónomo.

1. Pulse el botón [METRONOME]. El icono correspondiente aparecerá en la línea superior de la pantalla y el metrónomo empezará a sonar.



Como puede ver, aparece el valor de tempo seleccionado actualmente, y los puntos bajo el valor de tempo indican el tiempo actual. El valor de tempo y el tipo de compás iniciales del metrónomo dependerán del Estilo musical (o Canción) seleccionado actualmente.

Los puntos bajo el valor de tempo indican el tiempo actual. el primer punto indica el tiempo fuerte (primer tiempo, o “1”), mientras que los demás puntos indican los otros tiempos (“2”, “3”, “4”). Si el Estilo musical seleccionado actualmente es de “3/4”, sólo se iluminarán los tres primeros puntos. Si el Estilo utiliza un compás “6/8”, el cuarto punto se iluminará tres veces (“4”, “5”, “6”).

2. Pulse el botón [SYNC START] para desactivar esta función (la caja alrededor de SYNC START debe desaparecer).


3. Pare la reproducción del Arranger pulsando el botón [START/ STOP] (si es necesario).

4. Seleccione un Estilo musical que utilice el tipo de compás deseado (consulte la página 15).

Es aconsejable seleccionar el Estilo sobre el que vaya a tocar una vez domine la melodía. Consulte también la tabla de Estilos musicales (consulte la página 66).

5. Utilice los botones TEMPO [-]/[+] para para definir un tempo adecuado. Pulse [-] para definir un tempo más lento y [+] para un tempo más rápido.

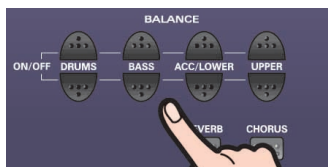
6. Empiece a practicar.

7. Pulse [METRONOME] de nuevo para parar el metrónomo (el icono del metrónomo  desaparecerá).

Nota: El ajuste del metrónomo no se guarda en un Programa de usuario.

Balance del volumen y status activado o desactivado de las partes del Arranger

Cada Estilo musical está formado por varias partes musicales que se tocan a la vez (percusión, bajo, acordes, etc.). El EM-50/30 dispone de un mezclador que permite cambiar el balance del volumen de estas partes si cree que la percusión es demasiado prominente, el bajo demasiado apagado, etc. Ésta es la función de los botones **BALANCE**:



Aquí sólo discutiremos las “asignaciones del Arranger” de estos botones. En la página 26 encontrará las demás asignaciones.

Los cuatro pares de botones ▲▼ tienen dos funciones:

1. Si pulsa ▲ subirá el volumen de la parte o sección seleccionada; pulse ▼ para bajarlo. (Gama de ajustes: 0~100).

Cuando cambie el ajuste de volumen de una parte, la pantalla mostrará brevemente el valor entrado y el nombre de la parte o la sección que se verá afectada por este ajuste. Aquí tiene un ejemplo (observe el mensaje “VOLUME” sobre el valor):



2. Si pulsa de manera simultánea los botones ▲ y ▼ de un par, desactivará la parte o sección en cuestión. Vuelva a pulsar ambos botones para activar de nuevo la parte o sección.

En el modo Arranger, los botones **BALANCE** están asignados a las siguientes partes:

▲▼ Par	Asignado a
DRUMS	Acompañamiento de percusión del estilo musical seleccionado (A.Drum).
BASS	Acompañamiento de bajo del estilo musical seleccionado (A.Bass).
ACC/LOWER	Acompañamientos melódicos del estilo musical seleccionado (Accomp). El número de partes “ACC” varía de un estilo musical a otro. Puede usar simultáneamente hasta 6 partes ACC (1~6).
UPPER	Las partes Upper 1/2 (es decir, las partes que le permiten tocar la melodía). Consulte los detalles del comportamiento de estos botones en la página 24.

Los ajustes que defina con estos botones pueden guardarse en un Programa de usuario (consulte la página 43).

*Nota: Los ajustes **BALANCE** están compartidos por todos los modos (Arranger, Organ, M. Drums). Ésta es la razón por la que también puede ajustarse el volumen de “Accomp” (Partes de acompañamiento) en el modo M. Drums, por ejemplo, aunque en este modo no pueda controlarse el Arranger.*

5. Funciones de la parte Upper

En los modos Arranger y Organ, el teclado del EM-50/30 se divide en dos mitades. Tal como ya se ha explicado en el capítulo previo, la división en el modo Arranger divide el teclado en una mitad para el control del Arranger y otra mitad para tocar melodías.

El sonido que se oye al tocar con la mano derecha se conoce como *Tone*. Este Tone pertenece a la sección llamada *parte Upper*. El EM-50/30 dispone de dos partes Upper (1 y 2) que pueden utilizarse por separado o de manera simultánea.

Aquí el término “parte” se utiliza debido a que las partes Upper son en realidad “músicos” de una orquesta o banda (la melodía o el solo). Y, igual que algunos músicos (guitarristas, teclistas, flautistas, etc.), no utilizan el mismo instrumento para cada canción.

Los “Tones” son a las partes Upper lo que los instrumentos son a los músicos de una banda u orquesta: es posible seleccionar el instrumento más adecuado para la canción que vaya a tocar.

Nota: La siguiente explicación se aplica tanto al modo Arranger como al modo Organ.

5.1 Seleccionar el modo Whole Upper

El EM-50/30 permite no dividir el teclado. Esto permite tocar música de piano “normal” (y también es útil para fines educativos).

En este caso, sólo podrá utilizar las partes Upper 1 y/o 2, razón por la cual este modo se conoce como *Whole Upper* (la partes Upper asignadas a todo el teclado).

Para seleccionar este modo, pulse MODE [ARRANGER] o [ORGAN] para que no aparezca el icono [ARRANGER] ni el icono [ORGAN] en la pantalla.

Nota: El Arranger puede suministrar una parte de acompañamiento de percusión a la parte de piano, etc. Consulte “Tocar con un acompañamiento de percusión” en la página 25.

5.2 Seleccionar la parte Upper 1 y/o Upper 2


Tal como ya se ha explicado, el EM-50/30 dispone de dos partes Upper (es decir, dos músicos). Aquí explicaremos la manera de seleccionar la que necesite:

1. Si puede ver el mensaje UPPER 1 (más o menos en el centro de la pantalla), la parte Upper 1 estará activada.
2. Para desactivar la parte Upper 1 y activar la parte Upper 2, pulse el botón [UPPER 1/2] (desaparecerá “UPPER 1” y aparecerá “UPPER 2”).



Puede utilizar el botón [UPPER 1/2] para alternar entre dos Tones completamente diferentes (asignados a Upper 1 y Upper 2). Esto permite tocar melodías y solos tipo pregunta y respuesta simplemente pulsando este botón varias veces de manera sucesiva.

Superponer Upper 1 y 2

3. Para utilizar ambas partes Upper 1 y Upper 2, pulse el botón [INTEL/LAYER] una o dos veces hasta que el icono Layer () aparezca en la pantalla.



El icono Layer indica que la parte Upper 2 se ha añadido a la parte Upper 1. Cada nota que toque con la mano derecha disparará dos Tones.

Nota: La función Layer no está disponible si activa la función Melody Intelligence (consulte la página 18).

4. Pulse [INTEL/LAYER] de nuevo para volver a desactivar la función Layer.

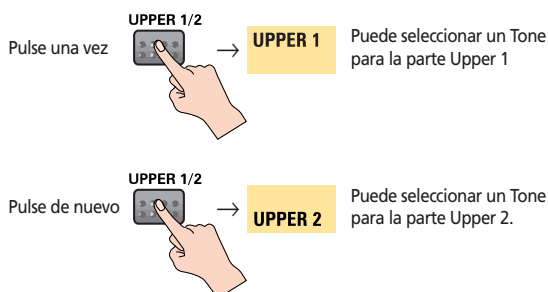
Nota: Con ello podrá activar la función Melody Intelligence. Si no es esto lo que desea, pulse [INTEL/LAYER] de nuevo (con lo que no aparecerá ni el icono MELODY INTELL ni el icono LAYER).

5.3 Seleccionar Tones para las partes Upper

En los modos Arranger y Organ, el EM-50/30 asigna de manera automática Tones a las partes Upper 1 y 2. Tal como ya se ha explicado al discutir la función One Touch (consulte la página 17), estas asignaciones incluyen ocho grupos Upper 1/2 diferentes para cada Estilo musical. Pero, evidentemente, también puede realizar sus propias selecciones entre los 354 Tones del EM-50/30.

ATENCIÓN: Aunque es posible hacerlo, no debería seleccionar Tones mientras esté tocando. Cuando el icono Layer está desactivado, no hay ninguna manera de seleccionar la “otra” parte (Upper 1 o 2) para la *selección de Tone* sin seleccionarla también para *tocar*. Por lo tanto, no es posible preparar un Tone para una parte Upper que no esté utilizando. Pare la reproducción del Arranger (o deje de tocar en el modo Organ) y asigne los Tones deseados a las partes Upper 1 y 2. Es posible escribir estas asignaciones en un Programa de usuario (consulte la página 43) y alternar entre estos dos Tones utilizando el botón [UPPER 1/2].

1. Seleccione la parte Upper a la que desea asignar un Tone pulsando el botón [UPPER 1/2].



2. Si es necesario, pulse el botón [GROUP/ONE TOUCH] para seleccionar un Grupo de Tones.

La flecha (◀) del ángulo superior izquierdo de la pantalla pasará a la indicación TONE.

Los Tones del EM-50/30 están divididos en dos Grupos: A y B. Si observa el botón [GROUP/ONE TOUCH], verá que hay una “A” sobre él y una “B” debajo:



Y si observa los botones numéricos, verá que todos tienen dos nombres: uno para el Grupo A y otro para el Grupo B. Todos los Tones están clasificados por familias de instrumentos (llamadas *Bancos*), que facilitan la búsqueda del Tone deseado.

Aquí tiene un ejemplo: imagine que necesita un sonido de sintetizador para un solo (o “melodía”). Si observa los botones numéricos, verá que el botón [3] permite acceder al banco SYN LEAD. Este nombre está impreso bajo el botón, por lo que deberá seleccionar el Grupo B.

Nota: No hay ninguna necesidad de seleccionar el Grupo si el nuevo Tone que desea utilizar se encuentra en el mismo Grupo que el Tone previo.

3. Pulse uno de los botones numéricos TONE/ONE TOUCH [1]~[8] para seleccionar un banco de Tones. Si precisa de un sonido de sintetizador para un solo, por ejemplo, pulse [3].

4. Pulse otro (o el mismo) botón numérico para seleccionar un Tone dentro del banco.

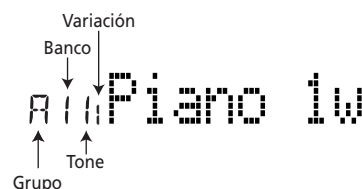
Si desea utilizar el Tone “5th SawW” (B37), por ejemplo, pulse [7].

Pero tenga en cuenta lo siguiente: En algunos casos, el EM-50/30 no selecciona el Tone especificado, sino otro que suena todavía mejor. Estos Tones se conocen como *Variaciones*.

Variaciones

Las Variaciones de los Tones son alternativas para los Tones que puede seleccionar con los botones TONE/ONE TOUCH. El banco PIANO, por ejemplo, contiene un piano de cola, un piano de pared, un piano eléctrico, etc. Éstos son los Tones. Si también desea especificar el *tipo* de piano de cola (suave, brillante, estéreo/mono), deberá pasar a las Variaciones (es decir, “las subcategorías de Tones”).

Las Variaciones se indican por medio de un número más pequeño en el ángulo superior izquierdo de la pantalla:



5. Pulse el botón [TONE VARIATION] para pasar por todas las Variaciones disponibles.

El número de Variaciones depende del Tone que haya seleccionado. Algunas veces puede no haber ninguna variación, mientras que otras veces puede haber hasta ocho (o incluso más). Si la entrada Variation en el campo de la dirección está vacía, estará seleccionado el Tone “principal” (llamado *Capital*).

Nota: También es posible seleccionar Variaciones manteniendo pulsado el botón [TONE VARIATION] mientras pulsa un botón numérico. No obstante, esto sólo funciona para las ocho primeras Variaciones.

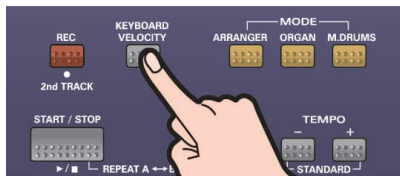
5.4 Velocidad del teclado

El EM-50/30 es *sensible a la velocidad*, lo cual significa que el volumen y el brillo de las notas de Upper 1 y 2 depende de la fuerza/velocidad con pulse las teclas de la mitad derecha del teclado.

Todos los instrumentos acústicos (piano, violín, flauta, percusión, etc.) son sensibles a la velocidad. Cuanto más fuerte toque, más alto y brillante sonarán las notas, lo cual crea un efecto perfectamente natural. (Esto explica por qué la función KEYBOARD VELOCITY está activada cada vez que pone en marcha el EM-50/30.)

Si el EM-50/30 es su primer instrumento musical, es posible que las variaciones en volumen y en el timbre de las notas de la sección Upper le distraigan. Ésta es la razón por la que hemos incluido un botón que permite desactivar la sensibilidad a la velocidad del EM-50/30.

1. Pulse el botón [KEYBOARD VELOCITY] para desactivar la sensibilidad a la velocidad del EM-50/30 (el icono  cambiará a ).



2. vuelva a pulsar de nuevo este botón para activar la función VELOCITY.

Aparte del “factor de distracción”, también puede utilizar esta función para tocar Tones de órgano (consulte también la página 25). Los órganos no son sensibles a la velocidad, con lo que si desactiva KEYBOARD VELOCITY obtendrá un sonido más natural. No obstante, nuestros ingenieros de Roland ya sabían que los órganos no son sensibles a la velocidad cuando crearon estos Tones. Por lo tanto, la sensibilidad a la velocidad del EM-50/30 se utiliza para alternar entre un sonido “más suave” y un sonido “más agresivo” (una función conocida como cambio por velocidad).

Nota: Keyboard Velocity se aplica a todas las partes que pueden tocarse en vivo (las “partes a tiempo real”): Upper 1/2, Lower, M. Bass (consulte la página 25) y M. Drums (consulte la página 27).

5.5 El D Beam Controller

El D Beam Controller permite controlar varios aspectos de la interpretación moviendo la mano, la cabeza, etc., en el aire. Sólo es necesario que lo haga sobre los dos “ojos” y dentro de una distancia de unos 40 centímetros (± 16). Estos movimientos se traducirán en expresión musical.

Es posible que ya haya utilizado el D Beam Controller para iniciar y parar la reproducción de las canciones de demostración (consulte la página 12). Aquí utilizaremos la asignación por defecto “normal” (es decir, cuando el EM-50/30 no está en el modo de canciones de demostración).

1. Pulse el botón [D BEAM ON].



El icono del D Beam Controller () aparecerá en la pantalla.

2. Toque algunas notas con la mano derecha (utilizando una parte Upper), y mientras lo hace ...

3. ... mueva la mano acercándola y alejándola de los “ojos” del D Beam Controller.



Observe la manera en que cambia el sonido como respuesta a estos movimientos.

4. Pulse el botón [D BEAM ON] de nuevo para volver a desactivar esta función una vez haya terminado.

Nota: Consulte la página 47, donde se explica la manera de asignar otras funciones al D Beam Controller.

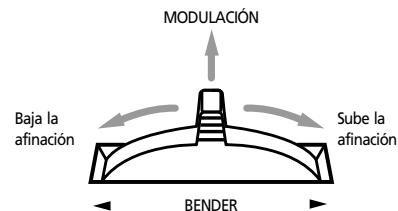
Nota: Si mantiene pulsado el botón [D BEAM ON] unos dos segundos, aparecerá el parámetro D Beam. Aquí no lo necesitamos, por lo que es posible que deba pulsar [CANCEL] varias veces para que la pantalla vuelva al mensaje previo.

5.6 Pitch Bend, modulación y sustain

La palanca Bender/Modulation

La palanca BENDER/MODULATION a la izquierda del teclado del EM-50/30 puede utilizarse para añadir dos tipos de efectos a las notas de la parte Upper. También es posible utilizar estos dos efectos a la vez, si lo desea.

1. Desplace la palanca hacia la parte posterior del EM-50/30 para añadir vibrato a las notas que toque.



2. Desplace la palanca hacia la izquierda para definir una afinación más grave de manera temporal para las notas que toque. Desplácela hacia la derecha para conseguir unas notas más agudas.

3. En cualquier caso, puede soltar la palanca para dejar de aplicar el efecto.

El conmutador de pedal Sustain

Es posible conectar un conmutador de pedal DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U opcional al jack SUSTAIN para que las notas del Tone de la parte Upper sigan sonando incluso después de soltar las teclas. Considere la posibilidad de adquirir uno si desea utilizar de manera asidua la función D Beam Controller del EM-50/30, ya que al utilizar un pedal tendrá libre la mano derecha. Para ello.

1. Conecte un conmutador de pedal DP-2, DP-6, o BOSS FS-5U al jack SUSTAIN del EM-50/30.




2. Toque una nota con la mano derecha.
3. Pulse el conmutador de pedal.
4. Suelte la tecla.
La o las notas que haya tocado seguirán sonando después de soltar las teclas correspondientes.
5. Para que las notas dejen de sonar, suelte el pedal.
Nota: La función del conmutador de pedal también está disponible en el modo Organ (consulte la página 25), y se aplica a las partes Upper.

5.7 Chorus y reverberación

El EM-50/30 dispone de dos efectos digitales programables: Reverberación y Chorus.

Reverberación


Para activar el efecto de reverberación, pulse el botón [REVERB]. Aparecerá un icono (REVERB ) junto al mensaje REVERB. Si no necesita el efecto de reverberación, vuelva a pulsar este botón (el icono desaparecerá). El efecto de reverberación está disponible para todas las partes (del Arranger, a tiempo real y de Canción).



Nota: Es probablemente una buena idea tener siempre activado el efecto de reverberación para conseguir una imagen sónica más viva.

Nota: Es posible seleccionar diferentes tipos de reverberación y de chorus si los ajustes preprogramados no son de su agrado. Consulte "RevType (Tipo de Reverberación)" en la página 48 y "ChrType (Tipo de Chorus)" en la página 49.

Chorus

Para activar el efecto Chorus, pulse el botón [CHORUS]. Aparecerá un icono (CHORUS ) junto al mensaje CHORUS. Si no necesita el efecto Chorus, vuelva a pulsar este botón (el icono desaparecerá).

Nota: Este conmutador activa y desactiva el efecto Chorus para las partes Upper1 y Upper2, Lower y M.Drum.

5.8 Transpose y Octave

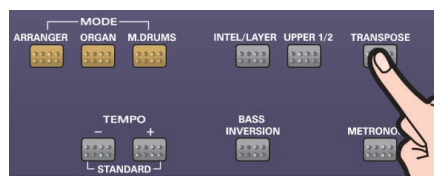
Transpose

La función Transpose cambia la afinación de las notas y los acordes tocados. Esto es especialmente útil si ha practicado una canción en un tono y debe tocarla en un tono diferente para acompañar a un cantante cuya voz es demasiado aguda o grave para el tono con que la ha practicado. En lugar de tocar la canción pulsando otras teclas para acomodarse al tono del cantante, puede ajustar el valor de Transpose necesario y tocar la canción de la manera en que la ha practicado pero sonando en un tono diferente.

Aquí tiene un ejemplo:



1. Pulse el botón [TRANSPOSE]. Aparecerá una caja alrededor del mensaje TRANSPOSE en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.



El intervalo de transposición por defecto es "1" (un semitono). Para cambiar este intervalo, siga los pasos que se indican a continuación.

2. Pulse y mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] hasta que aparezca el siguiente mensaje en la pantalla:



3. El mensaje VALUE ya estará parpadeando. Ahora tiene dos opciones:

- a) Utilice los botones [MENU] ▲▼ para seleccionar el intervalo de transposición deseado (-12~12); —o bien—
- b) Mantenga pulsado el botón [TRANSPOSE] y pulse la tecla correspondiente a la afinación de todas las teclas "Do" (en este caso, la gama de ajustes es -5~6).

Aquí tiene un ejemplo: si desea escuchar un “Re” cada vez que toque un “Do”, seleccione “2” (a), o pulse una tecla “Re” (b). Todas las demás notas se desplazarán en el mismo intervalo para así terminar sonando en Re mayor cuando en realidad está tocando en Do mayor, etc.

Nota: El parámetro TrpValue se refiere a semitonos. Los “semitonos” representan los intervalos entre dos teclas (negra/blanca, blanca/negra, o blanca/blanca).

Nota: También es posible especificar las secciones del EM-50/30 que deberán transponerse. Consulte “TrpMode (Modo de Transposición)” en la página 47.

Octave up/down

También es posible desplazar el Tone de Upper1 o Upper2 a una octava más grave o más agudo. Esto es muy efectivo para temas de Techno o Dance en que necesite un piano sonando en dos octavas diferentes.

Para conseguirlo, asigne dos sonidos de piano diferentes (o el mismo) a Upper1 y Upper2 (consulte la página 20), active la función Layer (consulte la página 20), y proceda de la siguiente manera:

1. Seleccione la parte Upper que desee desplazar pulsando el botón [UPPER 1/2] hasta que aparezca el nombre de la parte deseada (“UPPER 1” o “UPPER 2”).

Nota: La función Octave probablemente sólo es útil cuando las partes Upper1 y Upper2 están superpuestas, pero también puede utilizarla con una única parte Upper.

2. Pulse y mantenga pulsado el botón [UPPER 1/2] hasta que la pantalla muestre el siguiente mensaje:



(Aquí hemos seleccionado Upper1 en el paso 1.)

3. Utilice los botones [MENU] ▲▼ para seleccionar “-1” (una octava más grave), “0” (ningún desplazamiento de la afinación), o “1”.

5.9 El balance del Tone de Upper

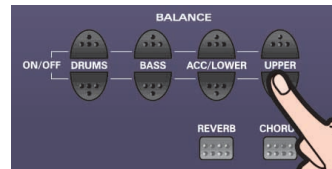
En la página 19 hemos explicado la manera de definir el balance de las partes del Arranger. Existe un cuarto par BALANCE ▲▼ llamado “UPPER” que permite ajustar el volumen de las partes Upper 1/2, o desactivarlas.

De entrada, estos botones están asignados a ambas partes Upper 1 y Upper 2, con lo que podrá cambiar el volumen de las partes Upper1 y Upper 2 a la vez (la pantalla mostrará el mensaje UPPER 1&2).

Si lo desea, también es posible cambiar el volumen de sólo Upper1 o Upper2. Basándose en lo que ya sabe acerca de la selección de Tones para las partes Upper para la interpretación (consulte la página 20), y la selección de Tones, puede asignar de manera temporal los botones [UPPER ▲▼] BALANCE a la parte Upper seleccionada actualmente: utilice el botón [UPPER 1/2] para seleccionar la parte Upper1 o Upper2, y a continuación modifique su status (activada o desactivada) o su volumen utili-

zando los botones BALANCE. No obstante, debe tener cuidado: después de unos momentos de inactividad, los botones BALANCE volverán a asignarse a ambas partes Upper.

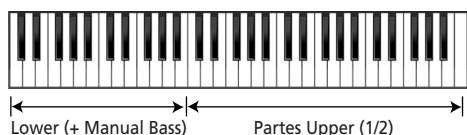
1. Pulse [UPPER ▲] BALANCE para subir el volumen de la o las partes Upper seleccionadas actualmente, y el botón [UPPER ▼] BALANCE para bajarlo (0~100).



2. Pulse de manera simultánea los botones [UPPER ▲▼] BALANCE para desactivar la o las partes Upper seleccionadas actualmente. Vuelva a pulsar ambos botones a la vez para activar de nuevo la o las partes Upper.

6. El modo de órgano

En el modo Organ, el teclado se divide también en dos mitades (*Lower* y *Upper*). Esta vez, no obstante, no hay ningún acompañamiento automático. Tal como su propio nombre indica, el modo Organ está básicamente pensado para tocar música de órgano, razón por la cual al seleccionar este modo se activan tres sonidos de órgano.

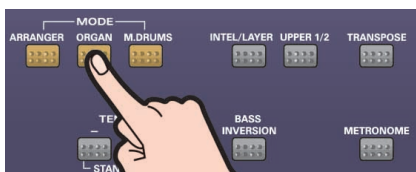


La mitad izquierda del teclado permite utilizar una parte para acordes (la parte *Lower*) y una segunda parte para tocar notas de bajo (*Bajo manual Bass*, o simplemente *M. Bass*; esta parte debe activarse).

Igual que en el modo Arranger, existe un sistema de acordes simplificados (llamado “LWR Int”) para la parte Lower. Consulte la página 48, donde se explica la manera de activarlo si desea utilizarlo. Además, podrá soltar las notas de la parte Lower inmediatamente después de tocarlas, ya que seguirán sonando hasta que pulse nuevas notas. La función que se encarga de ello se conoce como *LWR Mem*. Consulte la página 48, donde se explica la manera de activarla.

La mitad derecha del teclado permite tocar una o dos partes Upper. Aquí también es posible cambiar la posición del punto de división (originalmente C4). Consulte los detalles en la página 46.

Para seleccionar el modo Organ, pulse el botón MODE [ORGAN].



6.1 Seleccionar Tones

Seleccionar Tones para Upper

La selección de un Tone para la parte Upper (tanto para tocar como para seleccionar un Tone) funciona exactamente igual que en el modo Arranger. Consulte los detalles en la página 20 y siguientes.

Seleccionar Tones para Lower

Siempre que seleccione el modo Organ (pulsando el botón MODE [ORGAN]), el EM-50/30 asignará de manera automática un Tone a la parte Lower según el Tone de la parte Upper. En principio, esto hará que disponga de dos Tones de órgano.

Es posible asignar otros Tones a la parte Lower – y estos Tones no tienen que ser necesariamente sonidos de órgano. Puede seleccionar cualquiera de los 354 Tones. El Tone de M. Bass, no obstante, se selecciona de manera automática y no puede cambiarse desde el panel frontal. Para asignar otro Tone a la parte Lower, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Pulse y mantenga pulsado el botón MODE [ORGAN] hasta que aparezca el icono LOWER en el centro de la pantalla.
2. Si es necesario, pulse el botón [GROUP/ONE TOUCH] para seleccionar un Grupo de Tones. Consulte la página 21, donde encontrará más información acerca de los Grupos.
3. Pulse un botón numérico TONE/ONE TOUCH [1]~[8] para seleccionar un banco de Tones.
4. Pulse otro (o el mismo) botón numérico para seleccionar un Tone dentro del banco.
5. Pulse el botón [TONE VARIATION] para pasar por los diferentes Variaciones disponibles. Consulte la página 21, donde encontrará la información detallada acerca de las Variaciones.
6. Pulse [UPPER 1/2] para salir de la función de selección de Tone para la parte Lower.

6.2 Tocar con un acompañamiento de percusión

En el modo Organ (así como en el modo Whole Upper, página 20), es posible utilizar el acompañamiento de percusión (A. Drums) del Estilo musical seleccionado de la misma manera que en el modo Arranger. No obstante, puesto que no es posible cambiar el tono de las partes “melódicas” del Arranger (A. Bass, Accomp), estas últimas no están disponibles.

El funcionamiento del Arranger es muy similar a utilizar Estilos musicales en el modo Arranger. Consulte las páginas 13 y siguientes. La mayoría de las funciones estarán disponibles. A continuación encontrará algunos comentarios:


- La mayoría de los ajustes de *Style Progression* se aplican sólo a las partes de acompañamiento “melódicas”. Por lo tanto, la utilización de la función *Style Progression* puede no producir ningún cambio audible.
- Lo mismo se aplica a la función *Style Morphing*. Es posible que deba pulsar el botón en cuestión varias veces.
- *Sync Start* (consulte la página 13) también puede utilizarse en el modo Organ, y está controlada por la parte Lower (es decir, las notas que toque en la mitad izquierda del teclado).

6.3 Otras funciones que puede utilizar

La mayoría de las funciones discutidas hasta ahora también están disponibles en el modo Organ. Las siguientes son las más importantes:

- Melody Intelligence (consulte la página 18).
- El metrónomo (consulte la página 18).
- Los efectos Reverb y Chorus (consulte la página 49).
- El D Beam Controller (consulte la página 22).
- La función Keyboard Velocity (consulte la página 22).
- Pitch Bend, modulación y sustain (consulte la página 22). El conmutador de pedal (SUSTAIN) sólo está disponible para las partes Upper.
- Prácticamente todos los ajustes pueden escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 43). Esto incluye la selección del modo Organ en si.

6.4 Activar la parte de bajo manual

En el modo Organ es posible añadir una línea de bajo a lo que toque con la mano izquierda activando una parte llamada M. Bass. La parte M. Bass toca notas de bajo según los acordes tocados en la mitad izquierda del teclado. Si la función [BASS INVERSION] está desactivada, la parte M. Bass tocará las notas fundamentales de los acordes que toque con la mano izquierda (utilizando la parte Lower). Si el icono de la función Bass Inversion () aparece en la pantalla, la parte de Bajo Manual tocará la nota más grave de los acordes que toque con la mano izquierda (no necesariamente la nota fundamental). Para activar la parte M. Bass, siga estos pasos:

1. Utilice los botones MENU ▲▼ para colocar la flecha MENU (◀) junto a la entrada “PARAMETER”:



El mensaje “ENT” parpadeará para indicar que ahora puede pasar al modo Parameter.

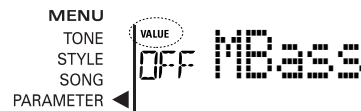
2. Pulse [ENTER].



3. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar la opción “M. Bass”.



4. Confirme la selección de este parámetro pulsando el botón [ENTER]. El mensaje VALUE sobre “OFF” empezará a parpadear.



5. Pulse MENU ▼ para seleccionar “ON”. La parte M. Bass estará ahora activada, y sonará cuando toque en la mitad izquierda del teclado.

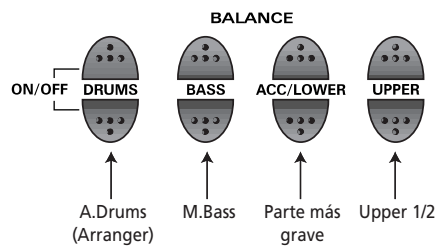
6. Pulse [CANCEL] varias veces (o MODE [ORGAN]) para salir del modo Parameter.

Nota: Este ajuste puede escribirse en un Programa de usuario (consulte la página 43). No obstante, la próxima vez que ponga en marcha el EM-50/30, la parte M. Bass estará desactivada. En este caso, seleccione un Programa de usuario que active la parte M. Bass, que seleccione las asignaciones de Tones propias, etc.

6.5 El balance en el modo de órgano

Igual que en el modo Arranger, es posible cambiar el balance de las partes del EM-50/30 utilizando los botones BALANCE ▲▼. Aquí también, si pulsa de manera simultánea un par ▲▼ se desactivará (o activará) la parte asignada.

En el modo Organ, los botones BALANCE están asignados a las siguientes partes:



Nota: Si no está seguro de la manera en que debe utilizar estos botones, consulte la página 24.

7. El modo de percusión manual

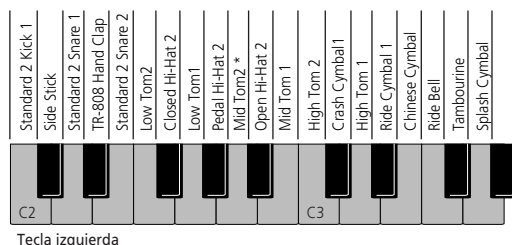
El modo M. Drums permite tocar percusión en el teclado del EM-50/30. En este modo, cada tecla está asignada a un sonido de percusión diferente.

1. Pulse el botón **MODE [M.DRUMS]** para seleccionar el modo M. Drums.



Con la tecla de más a la izquierda podrá tocar un sonido de bombo. La tecla blanca junto a ésta dispara un sonido de caja, etc. Pulse varias teclas de manera sucesiva o simultánea para oír diferentes sonidos.

Aquí tiene un ejemplo de asignación de sonidos de percusión:



Si el Arranger está sonando, éste seguirá reproduciendo la última división de Estilo musical seleccionada. Si no ha activado la función *Arr Mem* (consulte la página 48) (por defecto está activada), las partes de bajo y de acompañamiento seguirán tocando el último acorde. Ésta es posiblemente la situación en la que el modo M. Drums es más útil, ya que permite tocar un solo de percusión sobre un acompañamiento de base.

Hay dos cosas que puede hacer para mejorar los solos de percusión mientras el Arranger esté sonando:

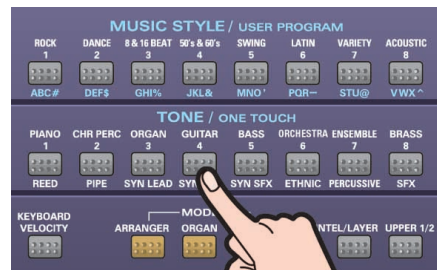
- Pulse de manera simultánea **BALANCE ▲▼ [DRUMS]** para desactivar la percusión del Estilo musical (A. Drums) —o bien—
- Asigne la función *16-ADrum* al D Beam Controller (consulte la página 48) y mueva la mano sobre los “ojos” para desactivar (y volver a activar) la percusión del Arranger (acompañamiento).

7.1 Seleccionar otros Grupos de percusión

Los sonidos utilizados en el modo M. Drums (“M. Drums” es la abreviación de *Manual Drums-Percusión Manual*) no los producen Tones sino un *Grupo de percusión*. Los Grupos de percusión son colecciones de más de 90 sonidos, cada uno de ellos asignado a una tecla diferente.

El EM-50/30 se entrega con 12 Grupos de percusión para diferentes géneros musicales. Existe un Grupo “Standard” para música rock y pop, y varios otros grupos (TR-909, Techno, etc.) para música Dance, Techno, etc. Seleccione el Grupo más apropiado para el tipo de música que desee tocar.

1. Pulse uno de los botones numéricos **TONE/ONE TOUCH** para seleccionar el Grupo de percusión deseado.



Esto permite seleccionar uno de los 8 “Grupos” básicos. No obstante, existen cuatro Grupos de percusión adicionales:

2. Pulse el botón **[TONE VARIATION]** para seleccionar una “Variación” de un Grupo de percusión.

Este botón sólo funciona para los siguientes números de Grupos de percusión: 2 y 4 (2 Variaciones). Igual que al seleccionar una Variación de un Tone, puede pulsarlo repetidamente, o mantenerlo pulsado mientras pulsa **TONE/ONE TOUCH [1] o [2]**.

Aquí tiene los nombres de los Grupos de percusión. Consulte la página 67, donde encontrará una lista de los sonidos de batería y de percusión que contienen.

dr1 Standrd2	dr5 Jazz
dr2 Room	dr6 Brush
dr2 1 Techno	dr7 Orchestra
dr2 2 House	dr8 SFX
dr3 Power	
dr4 Electron	
dr4 1 TR-808	
dr4 2 TR-909	

Tocar otros sonidos de percusión (MDr Shift)

El teclado del EM-50/30 permite tocar 61 sonidos de percusión diferentes. No obstante, cada Grupo de percusión contiene más de 90 sonidos. Para tocar los sonidos de percusión que quedan fuera de la gama de 61 notas del teclado del EM-50/30, siga estos pasos:

1. Pulse y mantenga pulsado el botón **[M.DRUMS]** hasta que aparezca el siguiente mensaje en la pantalla:



2. Utilice los botones **MENU ▲▼** para seleccionar **DWN** o **UP**.

Si selecciona *dWN*, desplazará el teclado hacia la izquierda o la derecha y las teclas dispararán otros sonidos de percusión.

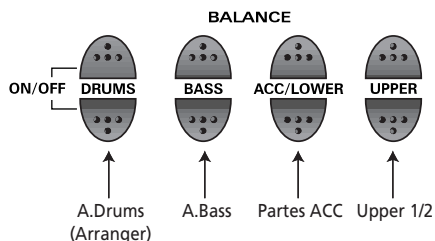
Lo mismo se aplica a una transposición positiva de la percusión, pero en la dirección opuesta. Es decir, el sonido “Standard Kick 1”, por ejemplo, se desplazará hacia la izquierda y ya no podrá tocarse en el teclado. Pero habrá otros sonidos disponibles.

Nota: MDr Shift funciona en intervalos de 3 octavas.

3. Seleccione **OFF** para volver a la asignación “estándar” de los sonidos de percusión en el teclado.

7.2 Balance del volumen en el modo de percusión manual

A diferencia de los modos Arranger y Organ, el modo M. Drums no dispone de ninguna asignación nueva para los botones **BALANCE ▲▼**. Éstos funcionan exactamente de la misma manera que en el modo Arranger. Por lo tanto, los botones **[DRUMS] ▲▼** se utilizan para controlar la *percusión de acompañamiento* (A. Drums) – no los sonidos de percusión que toque en el teclado.



Si, mientras ajusta el balance, aparecen mensajes como “A. Bass”, “Accomp”, etc., recuerde que están ahí debido a que no es necesario parar la reproducción del Arranger antes de seleccionar el modo M. Drums. Por lo tanto, si el Arranger está reproduciendo una División en el momento de pasar al modo M. Drums, el acompañamiento seguirá sonando. En estas situaciones, el hecho de poder bajar o subir el volumen de una parte o sección del Arranger (o directamente desactivarla) puede ser realmente práctico.

También es posible ajustar el volumen para las partes Upper. Consulte los detalles en la página 24. Esto no tendrá ningún resultado audible en el modo M. Drums, pero permite prepararlo todo para cuando vuelva al modo Arranger (u Organ).

Muy bien pero... ¿Qué pasa con la parte M. Drums? No es posible cambiar su volumen, y tampoco es posible activarla o desactivarla. La razón es muy simple: puesto que ha seleccionado deliberadamente la parte M. Drums (accediendo al modo del mismo nombre), el EM-50/30 asume que el solo de percusión debe ser siempre audible. Ésta es la razón por la que el volumen de M. Drums está siempre ajustado a “100” (volumen máximo).

8. Utilizar el grabador

El EM-50/30 dispone de un grabador de 2 pistas que puede utilizar para grabar canciones propias. Puede utilizar el Arranger para añadir un acompañamiento a las melodías que grabe. Esta posibilidad es en realidad la razón principal por la que el grabador dispone de dos pistas: la primera se utiliza para grabar el acompañamiento, mientras que la pista 2 (o *2nd Track*, tal como se conoce) permite grabar la melodía, etc., utilizando las partes a tiempo real (Upper 1/2, Lower, M. Bass).


Nota: La función 2nd TRACK sólo está disponible para las canciones propias que grabe – no para las canciones que cargue desde un disco (EM-50).

Comentario acerca de la fuente de sonido

La fuente de sonido del EM-50/30 tiene una polifonía de 24 voces, lo cual significa que puede hacer sonar un máximo de 24 notas de manera simultánea. No obstante, algunos Tones, utilizan dos generadores de sonidos (“voces”) por nota, con lo que en algunas situaciones no será posible tocar 24 notas a la vez.

En la mayoría de los casos, la polifonía no será ningún problema, pero tenga en cuenta que no debería “sobreacompañar” sus canciones para garantizar que todas las notas podrán sonar de la manera esperada.

8.1 Eliminar la canción de la memoria interna

No existe ninguna función real para eliminar la canción de la memoria interna. No obstante, es posible conseguir el mismo resultado pulsando el botón [REC] una o dos veces hasta que aparezca el icono  en la pantalla. En el momento en que empiece a grabar, la canción antigua se sobrescribirá y se substituirá por el nuevo material.

8.2 Grabar canciones propias

El grabador del EM-50/30 es extremadamente flexible. Con él es posible:

- Grabar con acompañamiento del Arranger (consulte “Grabar con acompañamiento del Arranger”).
- Grabar una pieza de órgano con sonidos diferentes para las manos izquierda y derecha (consulte “Grabar música de piano” en la página 31). Si lo desea, también es posible añadir un acompañamiento de percusión (igual que en el modo Organ).
- Grabar música de piano, etc., utilizando un Tone en el modo Whole Upper (consulte la página 32).
- Substituir el solo o la melodía por otra versión mejor (consulte “Segunda pasada de grabación” en la página 30).
- Grabar una parte de percusión propia (con o sin la parte de percusión del Arranger como acompañamiento rítmico), y a continuación añadir una melodía (consulte la página 32).


Grabar con acompañamiento del Arranger

Esto es lo que probablemente hará con mayor frecuencia: dejar que el Arranger se ocupe del acompañamiento y añadir una melodía a tiempo real. Si lo desea, puede grabar en primer lugar las partes del Arranger (y concentrarse en los cambios de acordes), y a continuación añadir la melodía, etc., durante una segunda pasada (consulte más adelante).

Primera pasada de grabación

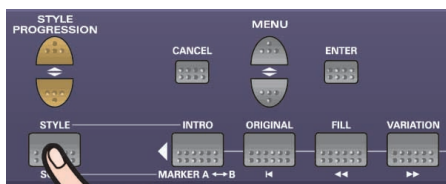
Partes que puede grabar durante la primera “sesión”

TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
Todas las partes del Arranger	Upper1 –y/o– Upper2 –o– M. Drums

Si selecciona , podrá grabar las partes del Arranger así como las partes Upper 1 y 2 durante la primera sesión de grabación. Las partes del Arranger residen en una pista que llamaremos “A”, mientras que la o las partes Upper se grabarán en la pista “B”. Las partes de la pista “B” pueden sobrescribirse utilizando la función 2nd TRACK (consulte la página 30). Puede considerarlo como una “segunda oportunidad”, que sólo está disponible para las partes más difíciles: las que debe tocar a tiempo real.

Nota: No es posible añadir el acompañamiento del Arranger sin sobrescribir toda la canción, por lo que deberá grabarlo siempre en primer lugar.

1. Pulse el botón [STYLE/SONG] y compruebe si la pantalla contiene el icono **STYLE A**.



2. Pulse el botón MODE [ARRANGER] para que aparezca el icono **ARRANGER**.
3. Seleccione el Estilo musical que desee utilizar para la pista de acompañamiento.
Si lo desea, puede activar la función ONE TOUCH o seleccionar un Programa de usuario.

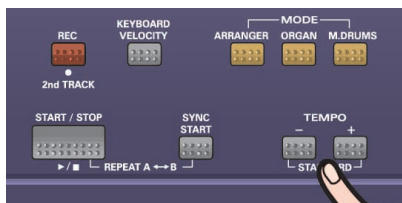
4. Seleccione la parte Upper1 o Upper2 utilizando el botón [UPPER 1/2].
Si lo desea, superponga las partes Upper1 y Upper2 pulsando el botón [INTEL/LAYER] hasta que aparezca el icono LAYER.

5. Si también desea grabar la melodía (utilizando Upper1 y/o Upper2), seleccione los Tones que desee utilizar (consulte la página 20).

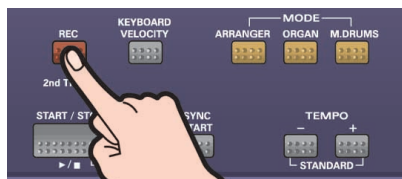
Esto sólo es necesario si no desea utilizar la función ONE TOUCH o uno de los Programas de usuario.

Nota: También es posible grabar la melodía más adelante. Consulte "Segunda pasada de grabación" en la página 30.

6. Ajuste el tempo utilizando los botones TEMPO.



7. Pulse el botón [REC] una o dos veces para seleccionar la función **REC ●**.



8. Empiece a grabar de una de las siguientes maneras:
 - a) Toque las primeras notas de la melodía (a la derecha del punto de división). Con ello se iniciará la grabación sin acompañamiento del Arranger. Podrá añadirlo cuando lo desee pulsando [START/STOP] o tocando un acorde en la mitad izquierda del teclado (si la función SYNC START (consulte la página 13) está activada). El Arranger empezará a sonar en el siguiente tiempo fuerte.

Nota: Si empieza a grabar sin el Arranger y desea incorporarlo más adelante, es aconsejable activar el metrónomo.

Nota: Si empieza a grabar utilizando este método, podrá parar el Arranger pulsando [START/STOP] e improvisar un final sin acompañamiento, ya que la grabación no se parará.

- b) Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del Arranger con la División seleccionada.

- c) Active la función SYNC START y pulse una o varias teclas a la izquierda del punto de división.

9. Pare la grabación de una de las siguientes maneras:

- a) Pulse [REC] de nuevo.
- b) Pulse el botón [ENDING] para iniciar la frase de Final. Cuando termine, la grabación se parará.
- c) Si ha empezado a grabar utilizando los métodos (b) o (c) anteriores, pulse [START/STOP] para parar tanto el Arranger como la grabación.

10. Si aún está sonando, pare el metrónomo.

Nota: Guarde la canción en un disco o vía MIDI si desea conservarla y reproducirla más adelante (consulte la página 34).

Escuchar la canción

Para escuchar la canción, pulse el botón [START/STOP] (▶/■). El EM-50/30 cambiará de manera automática al modo Song. La pantalla contendrá ahora los siguientes iconos (los iconos INTRO, VARIATION, etc., ya no estarán disponibles):



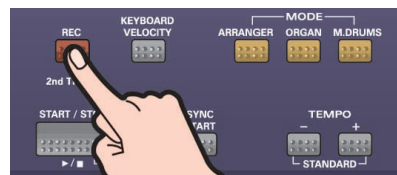
El icono PLAY está dentro de una caja para indicar que se está reproduciendo la canción. Pulse [START/STOP] de nuevo para parar la reproducción.

Segunda pasada de grabación

Imagine que está satisfecho con el acompañamiento pero que desearía volver a grabar la melodía (o que haya dejado deliberadamente la melodía durante la primera sesión de grabación). El EM-50/30 permite hacerlo – y lo que es mejor: sólo es necesario volver a tocar la melodía, ya que el acompañamiento reside en otra pista.

Nota: La función 2nd TRACK sólo está disponible para canciones acabadas de grabar, es decir, canciones que no ha cargado de un disco (o vía MIDI).

1. Pulse el botón [REC].



Se seleccionará automáticamente la función 2nd TRACK, lo cual se indica con el siguiente icono: **2nd TRK REC ●**. Este icono en sí sólo indica que el modo de espera para la grabación 2nd TRACK. Deberá iniciar la grabación. Tenga cuidado de no pulsar el botón [REC] con demasiada frecuencia (el icono **REC ●** no debe aparecer en la pantalla).

Nota: Puede repetir esta grabación adicional en la pista "B" tantas veces como lo desee. No obstante, debe seleccionar siempre el icono "2nd TRACK" – en caso contrario, borrará toda la canción.



2. Seleccione el o los Tones Upper que desee utilizar.

Toque algunas notas en el teclado: esta vez, *todas* las teclas estarán asignadas a la o las parte Upper. Esto puede ser útil para piezas de piano o solos que precisen de una gama de notas más amplia que la posible en los modos Arranger u Organ.

Nota: Si lo desea, también puede pulsar MODE [M.DRUMS] para grabar una parte de percusión en lugar de una melodía. Tenga en cuenta que no es posible en primer lugar rehacer o grabar la melodía y después añadir la percusión manual.

3. Si lo desea, active el metrónomo.

4. Pulse el botón [START/STOP].

El icono  aparecerá ahora junto al icono  para indicar que el EM-50/30 ha iniciado la grabación.

5. Toquela melodía o el solo – y, si lo desea, utilice el D Beam Controller y la palanca BENDER/MODULATION.

6. Cuando haya terminado, pulse el botón [REC] (o [START/STOP]).

Nota: guarde la canción en un disco, o vía MIDI, si desea conservarla y reproducirla más adelante (consulte la página 34).

Grabar música de órgano

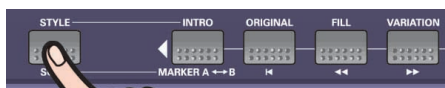
Partes que pueden grabarse durante la primera “sesión”:

TRACK A (“dispara”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
Acc. Drums (Arranger) Parte Lower Parte M. Bass	Upper1 –y/o– Upper2 –o– M. Drums

Seleccione este método cuando desee grabar música de órgano, o para cualquier otro tipo de canción que precise de la utilización de sonidos diferentes para las manos izquierda y derecha. Aquí también, lo que grabe en la pista “A” no podrá substituirse sin sobrescribir toda la canción, por lo que deberá disponer de unas partes Lower y/o M. Bass correctas. Consulte también la página 29.

Primera pasada de grabación

1. Pulse el botón [STYLE/SONG] y compruebe que la pantalla contenga el icono .



2. Pulse el botón MODE [ORGAN] para que aparezca el icono .

Si es necesario, ajuste el punto de división (consulte “LwrSplit” en la página 46).

3. Seleccione la parte Upper1 o Upper2 utilizando el botón [UPPER 1/2].

Si lo desea, puede superponer las partes Upper1 y Upper2 pulsando el botón [INTEL/LAYER] hasta que aparezca el icono LAYER.


4. Seleccione los tones deseados para las partes Upper y Lower (consulte las páginas 25 y 20).

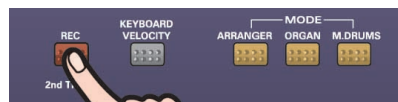
Nota: Si necesita la parte M. Bass, actívela (consulte la página 26).

5. Ajuste el tempo utilizando los botones TEMPO.

Nota: No es posible añadir las partes Lower, M. Bass y/o de percusión del Arranger sin sobrescribir toda la canción, por lo que deberá grabarlas durante la primera sesión (utilizando “REC” en lugar de “2nd TRACK”).

6. Seleccione el Estilo musical cuya parte de percusión desee utilizar como acompañamiento.

7. Pulse el botón [REC] una o dos veces para seleccionar la función .



8. Empiece a grabar de una de las siguientes maneras:

a) Toquelas primeras notas de la melodía (a la derecha del punto de división). con ello se iniciará la grabación sin la percusión del Arranger. Puede añadirla en cualquier momento pulsando el botón [START/STOP]. La percusión empezará a sonar en el siguiente tiempo fuerte.
Nota: Si empieza a grabar sin la percusión del Arranger y desea incorporarla más tarde, es aconsejable que active el metrónomo.

b) Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción de la percusión del Arranger con la División seleccionada.

c) Pulse una o varias teclas ala izquierda del punto de división (para tocar las primeras notas de la parte Lower, posiblemente con la parte M. Bass).

d) Pulse [SYNC START] para activar esta función, y toque una o varias notas a la izquierda del punto de división. La percusión del Arranger empezará de manera sincronizada con estas primeras notas.

9. Pare la grabación de una de las siguientes maneras:

a) Si ha empezado a grabar utilizando los métodos (b) o (d) anteriores, pulse [START/STOP] para parar tanto el Arranger como la grabación.

b) Pulse [REC] de nuevo.

c) Pulse el botón [ENDING] para iniciar la frase de Final. Cuando termine, la grabación se parará.

Escuchar la canción

Pulse el botón [START/STOP] para escuchar la canción. Consulte también la página 30.

Segunda pasada de grabación

Las operaciones son las mismas que para las grabaciones realizadas con el Arranger; consulte la página 30. Aquí también puede decidir grabar las partes Upper1/2 o la parte M. Drums. No obstante, tenga en cuenta que al seleccionar 2nd TRACK se sobrescribirá (y por lo tanto perderá) las partes Upper1/2 que puede haber grabado durante la primera sesión.

Grabar música de piano

Partes que puede grabar durante la primera “sesión”:

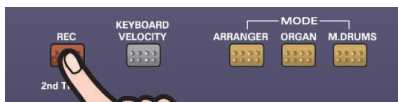
TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
Acc. Drums (Arranger) Upper 1 y/o 2	Upper1 -y/o- Upper2 -o- M. Drums

Seleccione este método cuando desee grabar música de piano, o para cualquier otro tipo de canción que precise de la utilización de un único sonido para todo el teclado. Aquí también, lo que grabe en la pista “A” no podrá substituirse sin sobrescribir toda la canción. Aquí, no obstante, es posible añadir una segunda parte Upper1 y/o Upper2 (Pista “B”) a la o las de la pista “A”. La utilización más obvia de esta función es grabar la parte de la mano izquierda de una pieza de piano durante la primera sesión de grabación, y la parte de la mano derecha utilizando 2nd TRACK. Si lo desea, puede añadir un acompañamiento de percusión a la interpretación.

Nota: Las partes Upper que añade utilizando la función 2nd TRACK (Pista “B”) utilizarán los mismos Tones que las partes de la pista “A”.

Primera pasada de grabación

1. Pulse el botón [STYLE/SONG] y compruebe que la pantalla contenga el icono.
2. Pulse el botón MODE [ORGAN] o [ARRANGER] para que no aparezcan ni ORGAN ni ARRANGER en la pantalla (M.DRUMS tampoco debe aparecer).
3. Seleccione la parte Upper1 o Upper2 utilizando el botón [UPPER 1/2].
Si lo desea, superponga las partes Upper1 y Upper2 pulsando [INTEL/LAYER] hasta que aparezca el icono LAYER.
4. Seleccione los Tones deseados para las partes Upper (consulte la página 20).
5. Ajuste el tempo utilizando los botones TEMPO.
6. Seleccione el Estilo musical cuya parte de percusión desee utilizar como acompañamiento.
7. Pulse el botón [REC] una o dos veces para seleccionar la función REC.



8. Empiece a grabar de una de las siguientes maneras:

a) Toque las primeras notas de la melodía. Con ello se iniciará la grabación sin la percusión del Arranger. Podrá añadirla cuando lo desee pulsando [START/STOP]. La percusión empezará a sonar en el siguiente tiempo fuerte.

Nota: Si empieza a grabar sin la percusión del Arranger y desea incorporarla más adelante, active el metrónomo.

b) Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción del Arranger con la División seleccionada.

c) Pulse [SYNC START] para activar esta función, y toque una o varias notas. La percusión del Arranger empezará de manera sincronizada con estas primeras notas

9. Pare la grabación de una de las siguientes maneras:

a) Si ha empezado a grabar utilizando los métodos (b) o (c) anteriores, pulse [START/STOP] para parar tanto el Arranger como la grabación.

b) Pulse [REC] de nuevo.

c) Pulse el botón [ENDING] para iniciar la frase de Final. Cuando termine, la grabación se parará.

Escuchar la canción

Pulse el botón [START/STOP] Para escuchar la canción. Consulte también la página 30.

Segunda pasada de grabación

Las operaciones son las mismas que para las grabaciones realizadas con el Arranger, por lo que puede consultar la página 30. Aquí podrá añadir más notas de las partes Upper1/2 a las ya grabadas en la pista “A”, o bien añadir percusión en directo utilizando la parte M. Drums.

Grabar percusión en directo

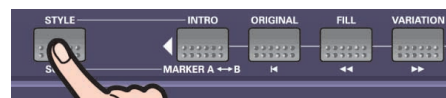
Partes que puede grabar durante la primera “sesión”:

TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
Acc. Drums (Arranger) M. Drums	Upper1 -y/o- Upper2 -o- M. Drums

Seleccione este método para grabar una parte de percusión en directo utilizando la función M. Drums del EM-50/30 (consulte la página 27). Lo que se graba en la pista “A” no puede substituirse sin sobrescribir toda la canción, por lo que deberá estar seguro de que todas las notas son las correctas. No obstante, podrá añadir más notas utilizando la función 2nd TRACK – o añadir una melodía de acordes a la pista de percusión. Si lo desea, puede utilizar la parte de percusión del Arranger como base rítmica durante la primera pasada de grabación.

Primera pasada de grabación

1. Pulse el botón [STYLE/SONG] y compruebe si la pantalla contiene el icono STYLE A.




2. Pulse el botón MODE [M.DRUMS] para que aparezca el icono M.DRUMS.

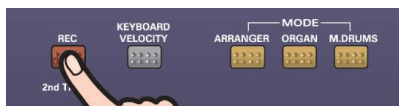
3. Seleccione el Grupo de percusión que desee utilizar para la grabación (consulte la página 27).

4. Ajuste el tempo utilizando los botones TEMPO.

Nota: No es posible grabar la parte de percusión del Arranger sin sobrescribir toda la canción, por lo que deberá grabarla durante la primera sesión (utilizando “REC” en lugar de “2nd TRACK”).

5. Seleccione el Estilo musical cuya parte de percusión desee utilizar como acompañamiento.

6. Pulse el botón [REC] una o dos veces para seleccionar la función .



7. Empiece a grabar de una de las siguientes maneras:

a) Toque las primeras notas de percusión. Con ello se iniciará la grabación sin la percusión del Arranger. Podrá añadirla cuando lo desee pulsando [START/STOP]. La percusión empezará a sonar en el siguiente tiempo fuerte.

Nota: Si empieza a grabar sin la percusión del Arranger y desea incorporarla más adelante, active el metrónomo.

b) Pulse el botón [START/STOP] para iniciar la reproducción de la percusión del Arranger con la división seleccionada.

c) Pulse [SYNC START] para activar esta función, y pulse una o varias teclas. La percusión del Arranger empezará de manera sincronizada con las primeras notas.

8. Pare la grabación de una de las siguientes maneras:

a) Si ha empezado a grabar utilizando los métodos (b) o (c) anteriores, pulse [START/STOP] para parar tanto el Arranger como la grabación.

b) Pulse [REC] de nuevo.

c) Pulse el botón [ENDING] para iniciar la frase de Final. Cuando termine, la grabación se parará.



Escuchar la canción

Pulse el botón [START/STOP] para escuchar la canción. Consulte también la página 30.

Segunda pasada de grabación

Las operaciones son las mismas que para las grabaciones realizadas con el Arranger, por lo que puede consultar la página 30. Aquí podrá añadir más notas de percusión (utilizando el mismo Grupo de percusión seleccionado antes de iniciar la grabación), o tocar la parte melódica utilizando las partes Upper1/2.

Otras opciones de grabación (el modo de Canción)

También es posible grabar en el modo Song del EM-50/30 Song (cuando aparece el icono  en pantalla). Esto, no obstante, significa que no podrá basarse en el Arranger para el acompañamiento melódico y/o rítmico. Otro “inconveniente” es que si pulsa MODE [ARRANGER] después de seleccionar el modo Song, no podrá grabar nada en la pista “A” y la mitad izquierda del teclado no hará nada (ya que el Arranger no puede utilizarse en el modo Song). Grabar (utilizando la opción ) en el modo Song/Arranger no es muy útil. Pero es posible, y puede hacerlo. Aquí sólo especificaremos la “distribución” de pistas, ya que las operaciones son similares a las de los modos equivalente cuando el Arranger está disponible (“Style”). Simplemente recuerde que las funciones de inicio y parada relacionadas con el Arranger (Sync Start, Ending) no estarán disponibles.

1. Pulse el botón [STYLE/SONG] y compruebe que la pantalla contenga los siguientes mensajes:



2. Seleccione el modo deseado pulsando [ARRANGER], [ORGAN], o [M.DRUMS].

Recuerde que el modo Whole Upper mode puede seleccionarse desactivando el icono de modo (ARRANGER, ORGAN, M.DRUMS) que aparece actualmente en la pantalla.

① Pistas en el modo Song/Arranger

TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
-Nada- (disponible sólo la mitad derecha del teclado)	Upper1 -y/o- Upper2 -o- M. Drums

② Pistas en el modo Song/Organ

TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
Lower	Upper1 -y/o- Upper2 -o- M. Drums

③ Pistas en el modo Song/M.Drums

TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
M.Drums	Upper1 -y/o- Upper2 -o- M. Drums

④ Pistas en el modo Song/Whole Upper

TRACK A (“disparo”)	TRACK B (se puede sobrescribir)
Upper 1/2	Upper1 -y/o- Upper2 -o- M. Drums

Aquí también, las notas de Upper1/2 añadidas con la función 2nd TRACK suplementarán las notas grabadas en la pista “A”.

8.3 Cambiar el tempo de la canción

Es posible cambiar el tempo de la canción con los botones TEMPO [-]/[+]. Esto, no obstante, significa que el tempo cambiará si la canción que esté reproduciendo contiene mensajes de cambio de tempo. Además, cada vez que vuelva al principio de la canción utilizando [◀], volverá ajustarse el tempo programado para la canción.

8.4 Guardar la canción

Aunque es posible apagar el EM-50/30 sin perder la canción de la memoria interna, tenga en cuenta que en algunos casos se borrará (por ejemplo al cargar otra canción o al actualizar el sistema), y que grabar material nuevo con

la opción **REC** significa que la canción de la memoria interna del EM-50/30 se sobrescribirá.

El EM-50 dispone de una unidad de disquetes que permite guardar canciones en disquetes 2HD o 2DD. El EM-30 no dispone de unidad de disquetes, pero permite transferir la información de canción a un dispositivo de almacenamiento externo (u ordenador) vía MIDI.

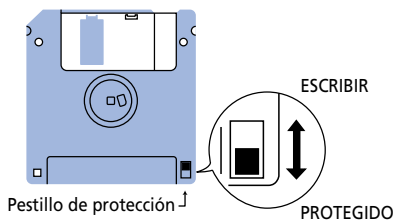
Aquí sólo explicaremos la función Song Save. Consulte las demás funciones de disco en la página 57.

Nota: Acostúmbrase a guardar las canciones en disco (o vía MIDI) antes de apagar el EM-50/30, aunque no sea necesario. Los músicos son muy malos con el mantenimiento diario y olvidan estos pequeños detalles sin importancia ...

Guardar la canción en disco (sólo EM-50)

1. Inserte un disco en blanco en la unidad de disquetes. Si no es la primera canción que guarda en disco, puede, evidentemente, utilizar el disco que ya haya utilizado para las canciones previas.

Todos los disquetes disponen de un pestillo cuadrado que permite “cerrar” una pequeña ventana. Con el pestillo en esta posición, podrá guardar información en el disco. No olvide desproteger el disco cerrando esta pequeña ventana antes de insertar el disquete.



Formatear un disco

Antes de poder guardar archivos en un disco, deberá preparar un disquete. Puede utilizar disquetes 2DD o 2HD. No utilice los discos más baratos si no está absolutamente seguro de que son fiables. Sería una pena perder una buena grabación debido a que el disco utilizado es ilegible.

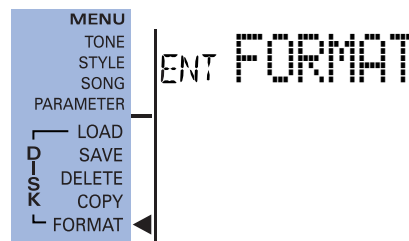
Si el disquete que va a utilizar está formateado para IBM PC, no es necesario formatearlo, aunque el acceso al disco será más rápido con discos formateados en el EM-50/30. En caso contrario, proceda de la siguiente manera:

(Aquí asumiremos que el disco no está formateado, si ya lo está, prosiga con el paso (5)).

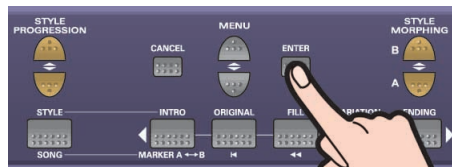
2. Utilice los botones MENU ▲▼ para colocar la flecha (◀) junto a FORMAT (a la izquierda).



La pantalla responderá con:



3. Pulse el botón [ENTER].



El mensaje “ENT” parpadeará, indicando que debe ...

4. Pulse el botón [ENTER] para formatear el disco.

Nota: Si no desea formatear el disquete, pulse [CANCEL] para volver al mensaje previo (“FORMAT”).

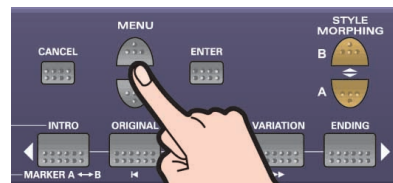
Nota: Al formatear el disco se borrarán todos los archivos que éste pueda contener. Es aconsejable comprobar antes el contenido del disquete (p.ej., en un PC).

El valor a la derecha del mensaje **Formatn9** contará de “80” a “1” mientras el icono del disco parpadea para indicar que se está accediendo a él. Una vez formateado el disco, aparecerá brevemente el mensaje “Complete”.

La operación Save

El disco ya estará preparado. Ahora debemos guardar la canción en él:

5. Utilice los botones MENU ▲▼ para colocar la flecha (◀) junto a la entrada SAVE.



La pantalla responderá con:



6. Pulse el botón [ENTER].



El mensaje “ENT” parpadeará.

7. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar SAVE SAv9, y confirme la selección pulsando [ENTER].

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



Puede guardar esta canción con el nombre por defecto actual (SONG_000). No obstante, otro nombre puede ayudarle a identificar el archivo de la canción en todo momento. Es aconsejable que especifique un nombre que defina de alguna manera la canción.

“S” y “■” parpadean alternativamente en la pantalla para indicar que puede entrar un carácter en esta posición.

8. Utilice los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM para seleccionar el carácter que desee asignar a esta posición.



Es posible que deba pulsar el botón en cuestión varias veces para seleccionar el carácter deseado. Están disponibles los siguientes caracteres:

```

_ ! # $ % & ' - @ ^ `
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

```

Nota: El cursor pasa de manera automática a la siguiente posición al pulsar un botón diferente del anterior. Para los caracteres asignados al mismo botón, deberá mover el cursor utilizando los botones MENU ▲▼.

Nota: Si selecciona “SPACE” (botón [CUSTOM/HOLD]), la pantalla insertará un “_”. Esto es debido a que el MS-DOS® no permite utilizar espacios.

9. Si es necesario, utilice los botones MENU ▲▼ para desplazar el cursor hasta la siguiente posición.

10. Repita los pasos (8) y (9) para entrar los demás caracteres.

11. Pulse [ENTER] para guardar el archivo en disco.

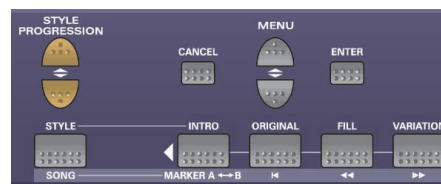
La pantalla responderá con el mensaje `Saving` y el icono de disco parpadeará (). Una vez guardada la canción, aparecerá el mensaje `Complete`.

Si aparece el mensaje `DiskProt`, habrá olvidado desproteger el disco. Pulse el botón de expulsión de la unidad de discos, extraiga el disco y cierre el pestillo. Vuelva a insertar el disco y pulse [ENTER].

12. Pulse [CANCEL] varias veces, o utilice los botones MENU ▲▼, para seleccionar otro modo.

8.5 Avance rápido, rebobinado y reinicialización

Los botones del grupo STYLE/SONG tienen dos funciones: una en el modo Style (impresa sobre los botones), y otra en el modo Song (impresa bajo los botones). En el modo Song, estos botones permiten hacer lo siguiente:




Para avanzar rápido (pasar a un compás posterior de la canción), pulse [▶▶]. Para rebobinar (volver a un compás anterior a la posición actual), pulse [◀◀]. Puede mantener pulsados estos botones para acelerar el proceso de avance rápido o rebobinado. La indicación de compás en el ángulo superior derecho de la pantalla le ayudará a localizar el compás deseado.

Pulse [◀] (RESET) para volver al primer compás de la canción. Deberá parar la reproducción para poder utilizar el botón [◀].


Nota: En algunos casos, estas tres funciones pueden no estar disponibles. Esto sólo ocurre en canciones muy largas.

8.6 Reproducción en bucle (Repetida)

Otra función muy interesante del grabador es la que permite programar bucles de reproducción. Puede hacerlo durante la reproducción o con el grabador parado.

1. Pulse [MARKER A↔B] en el punto en que desee iniciar el bucle (aparecerá el icono ).

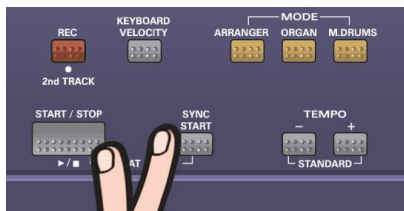


2. Avance rápido hasta el compás en que desee terminar el bucle, y pulse [MARKER A↔B] de nuevo (aparecerá el icono ).



También es posible programar bucles al momento. No obstante, debe recordar que el grabador siempre memoriza el principio (tiempo fuerte) del siguiente compás.

3. Para parar la reproducción del bucle que ha programado, mantenga pulsado el botón [SYNC START] y pulse [START/STOP].



Al final del compás B, el grabador volverá de manera inmediata al principio del compás A.

Nota: En algunos casos, la función Marker puede no estar disponible. No obstante, esto sólo ocurre con canciones muy largas.

8.7 Reproducir Archivos MIDI Estándar (sólo EM-50)

El EM-50 permite reproducir archivos de información musical disponibles en el mercado (llamados Archivos MIDI Estándar) o las canciones propias que haya guardado en un disco.


En realidad, al guardar una canción en un disco, ésta se guarda como un Archivo MIDI Estándar del Formato 1, y también podrá reproducirse utilizando otros secuenciadores (o programas) compatibles con SMF.

Ahora explicaremos la manera de reproducir un archivo de información musical:

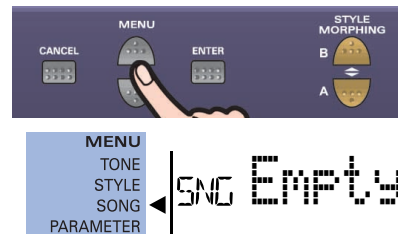
1. Inserte un disquete con una canción / Archivo MIDI Estándar en la unidad de disquetes.

2. Pulse el botón [STYLE/SONG] para pasar al modo Song del EM-50.

Esto es necesario porque, en caso contrario, al pulsar el botón [START/STOP] empezará a reproducirse el Arran-

ger. El mensaje en negro del ángulo superior derecho debe ser .

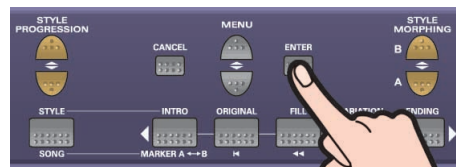
3. Utilice los botones MENU ▲▼ para colocar la flecha (◀) junto a la entrada SONG:



El mensaje anterior (“Empty”) es sólo un ejemplo, ya que lo que aparece en pantalla depende de si ha insertado un disco y de si éste contiene Archivos MIDI Estándar. A continuación se explica el significado de los diferentes mensajes:

Mensaje	Significado
Empty	La memoria de canción del EM-50 no contiene datos (no ha grabado la canción o no la ha reproducido en disco)
No Disk	Ha olvidado insertar un disco en la unidad
No Files	El disco que ha insertado en la unidad no contiene archivos MIDI estándar
Int. Song	La memoria de canción contiene datos de canción y están seleccionados

4. Pulse el botón [ENTER].




Si aparece un mensaje de error, consulte la tabla anterior y tome las medidas necesarias.

5. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar el Archivo MIDI Estándar que desee escuchar.

Seleccione “Int Song” para escuchar la canción que haya grabado (consulte la página 29).

Nota: Tenga en cuenta que al iniciar la reproducción de la canción seleccionada del disco se borrará la canción propia. Guárdela en un disco antes de proceder (consulte “Guardar la canción” en la página 34).

6. Pulse [ENTER] para cargar el primer bloque de información.

7. Vuelva a comprobar que el icono  aparezca en el ángulo superior derecho de la pantalla (si no es así, pulse [STYLE/SONG]).

8. Pulse [START/STOP] para iniciar la reproducción. Pulse de nuevo este botón para parar la reproducción. Consulte también “Avance rápido, rebobinado y reinicialización” y “Reproducción en bucle (Repetir)”, donde se explican otras funciones que puede utilizar durante la reproducción.

8.8 Interpretación en vivo con acompañamiento de canción (Minus One)

El EM-50/30 permite enmudecer una parte concreta de la canción que esté reproduciendo actualmente. Puede utilizar esta función para enmudecer la parte de solo y así poder tocarla. Esto se conoce como reproducción *Minus One* (porque una parte de la canción original no se reproduce). Las funciones descritas a continuación no borran la información que no se oye: simplemente hacen que no suene.

Todas las partes a tiempo real están activadas en el modo Song. Es decir, puede utilizar las partes the Upper1, Upper2, Lower, y M. Bass, si lo desea. La parte M. Drums también está disponible, pero, tal como ya debe recordar, seleccionar la parte M. Drums significa que las demás partes a tiempo real se desactivarán de manera temporal.

Seleccione el modo Whole Upper (ningún icono), Organ () o M. Drums ()

Nota: Siempre que inicie la reproducción de una nueva canción, o al volver al principio de la canción actual (utilizando [◀]), todas las partes a tiempo real, excepto Upper1, se desactivarán y el EM-50/30 seleccionará el modo de teclado WHOLE UPPER.

Enmudecer partes de canción

El EM-50/30 permite enmudecer partes de canción, lo cual significa que no sonarán.

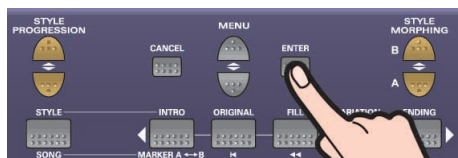
En la mayoría de los casos, es probable que sólo desee enmudecer la parte de la canción que toca la melodía, para así poder tocarla por su cuenta utilizando la parte Upper1 (posiblemente doblada con la parte Upper2).

Para enmudecer la parte de la melodía, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Pulse MENU ▲▼ para colocar la flecha de modo (◀) junto al mensaje PARAMETER.

El mensaje “ENT” parpadeará en la pantalla.

2. Pulse [ENTER] para pasar al modo Parameter.



3. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar la parte de canción que desee enmudecer (Song P1~Song P16).

Para enmudecer la melodía de la canción del grabador (o del Archivo MIDI Estándar), seleccione “P4”.

4. Pulse [ENTER] para confirmar la selección del parámetro.

El mensaje On parpadeará para indicar que puede cambiarlo (“editar”).



5. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar “MtN” o “MtA”.

MtN — La parte de la canción no sonará. No obstante, los mensajes MIDI que no sean los de activación y desactivación de nota y los de velocidad se ejecutarán de manera normal. De esta manera, la selección de Tones, el pitch bend, la modulación, etc., se comportarán de la manera esperada. Este ajuste es útil para partes de canción que pueda substituir por una interpretación en directo (consulte más adelante).

MtA — Enmudece todos los mensajes MIDI para la parte de canción correspondiente (incluyendo la selección de Tones, Pitch Bend, etc.).

Ahora habrá enmudecido la melodía de la canción del Grabador, que está vinculada a la parte Upper1. Este vínculo garantiza que Upper1 sonará y se comportará igual que la parte de la melodía.

Repita este proceso si también desea enmudecer otras partes de la canción.

6. Para salir del modo Parameter, pulse [CANCEL] varias veces hasta que aparezca el mensaje “PARAMETER”, y a continuación utilice MENU ▲▼, y pulse [ENTER], para seleccionar otro modo.

Nota: Este ajuste puede guardarse en un Programa de usuario (consulte la página 43).

Partes de canción vinculadas a las partes a tiempo real del EM-50/30

Partes de canción	Canal MIDI/ #Parte de Canción	EM-50/30
Percusión	10 (*16)	M.Drums
Acordes	3 (*11)	Lower
Solo/melodía	4	Upper1
Segunda melodía	6	Upper2

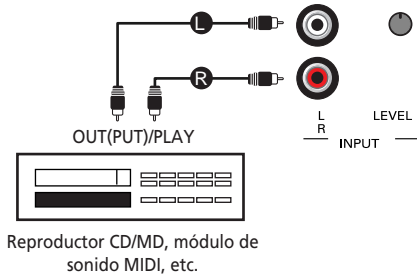
(*) Canal MIDI para las canciones grabadas en propio EM-50/30.

9. Miscelánea

9.1 Utilizar los jacks INPUTs

Utilice los jacks INPUT para conectar un reproductor de CD o MD, una pletina de cassette u otro instrumento (sintetizador o módulo de sonido) al EM-50/30. Con ello podrá amplificar la “fuente de señal” externa utilizando los altavoces del EM-50/30. Para ello:

1. Apague el EM-50/30.
2. Conecte los jacks OUT (PUT)/PLAY de la fuente de señal externa a los jacks INPUT “L” (blanco) y “R” (rojo) del EM-50/30. Consulte la siguiente figura.



Deberá disponer de un cable RCA estándar.

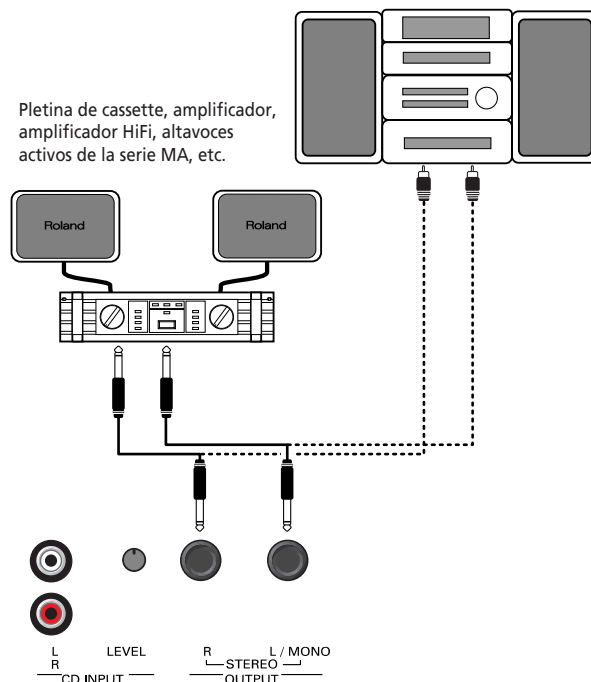
Nota: Para un sintetizador, un piano digital, etc., es probable que necesite de un adaptador (jack de 1/4" → RCA). Puede utilizar un par de PJ-1Ms. Pida los detalles a su distribuidor Roland.

3. Gire el control [LEVEL] junto a los jacks INPUT totalmente hacia la izquierda (mínimo).
4. Inicie la reproducción de la fuente de señal (en el caso de un sintetizador o un módulo, puede reproducir una canción de demostración).
5. Ajuste el nivel de salida de la fuente de señal externa a un nivel adecuado.
6. Suba de manera gradual el ajuste [LEVEL] del EM-50/30 hasta obtener el nivel deseado.

9.2 Utilizar los jacks OUTPUT

Si lo desea, también puede grabar sus interpretaciones (o la canción del grabador) en un cassette, MD, etc. Para ello deberá conectar los jacks OUTPUT L/R del EM-50/30 a los jacks REC IN del equipo externo. Para esta conexión utilice un cable estándar de 1/4". Otro uso de estas salidas es conectar el EM-50/30 a un equipo de alta fidelidad o a un amplificador de teclado (como el Roland KC-500/300/100). La utilización de amplificador de alta fidelidad precisa de la utilización de un adaptador (RCA → jack de 1/4"). Si lo desea, también puede adquirir dos cables Roland PJ-1M.

Nota: Al conectar los jacks OUTPUT no se desactivará el sistema de amplificación del EM-50/30.



9.3 Ajustar el contraste de la pantalla

Algunas veces es posible que sea difícil leer la pantalla debido a las condiciones de iluminación de la habitación, del escenario, etc. En estas situaciones, puede mejorar la legibilidad de la pantalla del EM-50/30 utilizando el control [LCD CONTRAST] bajo el control [VOLUME].



Gírelo hacia la izquierda para que los caracteres sean más claros, y hacia la derecha para que sean más oscuros.

9.4 Funciones para fines educativos

El EM-50/30 dispone de dos funciones que pueden resultar de gran utilidad para profesores de música que utilice el EM-50/30 en clase:

Desactivar o activar la función Demo

La función Demo del EM-50/30 puede desactivarse para que al pulsar el botón [DEMO] no ocurra absolutamente nada. Esto puede ser útil en situaciones en las que se utilice el EM-50/30 en clase. Para desactivar la función Demo, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Apague el EM-50/30.
2. Mantenga pulsado el botón [DEMO] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50/30.

Este ajuste se recordará, de manera que la próxima vez que desee escuchar una canción de demostración deberá volver a repetir el proceso.

Desactivar el Arranger

Utilice el proceso que se describe a continuación para garantizar que el Arranger no puede iniciarse ni pararse:

1. Apague el EM-50/30.
2. Mantenga pulsado el botón [STYLE/SONG] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50/30.

Ahora será imposible iniciar y parar el Arranger utilizando el botón [START/STOP] o la función Sync Start.

Vuando desee volver a utilizar el Arranger, repita este proceso.

Bloquear el Arranger y la función Demo

Una tercera opción “educativa” es desactivar tanto la función Demo como el Arranger a la vez:

1. Apague el EM-50/30.
2. Mantenga pulsado el botón [START/STOP] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50/30.

Ahora será imposible iniciar y parar el Arranger y reproducir las canciones de demostración. Repita este proceso cuando desee volver a utilizar el Arranger y la función Demo.

Nota: También puede mantener pulsado el botón [DEMO] o [STYLE/SONG] mientras poner en marcha el EM-50/30 para desbloquear sólo la función Demo o el Arranger.

10. Ajustes avanzados del Arranger

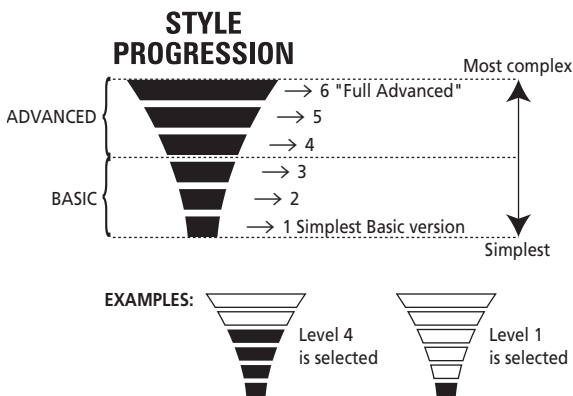
10.1 Más acerca de Style Progression

El campo Style Progression de la pantalla le mantiene informado acerca del nivel de Style Progression seleccionado actualmente.

Los niveles están divididos en dos grupos (que llamaremos *Avanzado* y *Básico* para aquellos usuarios familiarizados con los teclados Roland previos). Los niveles 4~6 representan diferentes versiones del grupo Avanzado, mientras que los niveles 1~3 son versiones Básicas. Ésta es la razón por la que las diferencias más notables (excepto por el hecho de que se añaden o eliminan algunos instrumentos) están entre los niveles 3 (versión Básica más completa) y 4 (versión Avanzada más simple). La transición también puede implicar la utilización de un patrón de División diferente.

Tenga en cuenta que esto sólo son directrices generales aplicables a los Estilos internos del EM-50/30. Pero como es posible cargar nuevos Estilos en las memorias Custom, el comportamiento de Style Progression con estos nuevos Estilos puede variar.

Existen 6 niveles de complejidad entre los que puede seleccionar. El último ajuste de Style Progression se escribirá en un Programa de usuario (consulte la página 43). Por lo tanto, compruebe que haya seleccionado el nivel de Style Progression deseado antes de guardar los ajustes.



10.2 Detalles acerca de Style Morphing

Style Morphing utiliza un sistema de pantallas que ofrece información rápida acerca del status actual de la función Style Morphing. Exceptuando la posibilidad de utilizar el Estilo "A" o "B" completo, existen 6 niveles para esta función. A continuación se explica el significado de las indicaciones que aparecen en el campo STYLE MORPHING:

① **STYLE MORPHING**
Sólo partes del estilo A

② **STYLE MORPHING**
Estilo A con percusión del estilo B

③ **STYLE MORPHING**
Estilo A con partes del acompañamiento del estilo B

④ **STYLE MORPHING**
Estilo A con percusión + bajos del estilo B

⑤ **STYLE MORPHING**
Estilo A con percusión + acompañamiento del estilo B

⑥ **STYLE MORPHING**
Estilo A con bajo + acompañamiento del estilo A

STYLE MORPHING
Estilo B (sin elementos de A)

Nota: Al seleccionar un nuevo Estilo musical con los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM, la función Style Morphing se reinicializa al status "A only" ("0" en la figura anterior). No obstante, el ajuste de Style Morphing puede escribirse en un Programa de usuario.

10.3 Seleccionar otro Estilo "B"

Tal como ya se ha comentado, el Estilo "B" se prepara de manera automática al seleccionar un Estilo "A", con lo cual la función Style Morphing está siempre preparada. Si no está de acuerdo con la selección predefinida (o desea experimentar con otros Estilos), mantenga pulsado el botón STYLE MORPHING [B] (▲) y seleccione el

Estilo “B” desedo utilizando los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM. Esta selección también se escribirá en un Programa de usuario.

Tenga en cuenta lo siguiente al seleccionar un Estilo “B”:

- Sólo es posible seleccionar Estilos con el mismo tipo de compás que el Estilo “A”. Ejemplo: no es posible combinar un vals (compás de 3/4) y un Estilo de 8 tiempos (4/4).
- Style Morphing también puede aplicarse a los Estilos nuevos que transfiera alas memorias Custom (página 57).
- Style Morphing también funciona con Estilos de usuario de disco (consulte más adelante). Esto sólo es posible en el EM-50 (el EM-30 no dispone de unidad de disquetes). El resultado de esta operación depende del Estilo de usuario de disco que se encuentre actualmente en la memoria del EM-50. Aunque pueda parecer obvio, debería tener en cuenta lo siguiente al escribir los ajustes de un Programa de usuario: la siguiente vez que utilice este Programa de usuario, la memoria RAM del EM-50 puede contener un Estilo de usuario de disco diferente (o ningún Estilo).

10.4 Estilos de usuario en disco (sólo EM-50)

El EM-50 dispone de una unidad de disquetes que puede utilizarse para reproducir Archivos MIDI Estándar (consulte la página 36), para guardar ajustes, etc., en disco, y para cargar nuevos Estilos musicales.

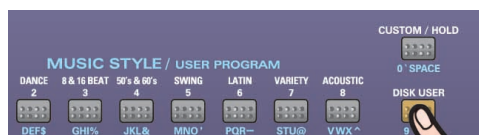
Existen dos maneras de utilizar Estilos musicales nuevos (la primera también está disponible en el EM-30):

- Los Estilos nuevos pueden transferirse a las memorias Flash ROM (1~8), en cuyo caso sustituirán a los Estilos que residen en estas memorias en el momento de adquirir el EM-50/30. Consulte los detalles en la página 57, y consulte “Seleccionar Estilos propios” en la página 16, donde se explica la manera de utilizar Estilos Custom;
- Es posible *cargar un Estilo musical* en la memoria de Disk User del EM-50 y utilizarlo como si fuera el Estilo musical 73. La información de Estilo de esta memoria sólo está disponible hasta que apaga el EM-50 o carga otro Estilo. Aquí explicaremos la manera de utilizar la memoria Disk User.

1. Inserte un disco que contenga Estilos musicales de la serie MSA o MSD para el EM-50 en la unidad de disquetes.

Nota: Pida a su distribuidor Roland los discos de Estilos de las series MSA y MSD. Puede utilizar Estilos musicales diseñados para los siguientes (y probablemente también otros) instrumentos Roland: E-86, E-68, E-96.

2. Pulse el botón [DISK USER].



El mensaje **DISK USER** aparecerá en el ángulo superior derecho de la pantalla, mientras que la flecha de modo (◀) pasará al mensaje “STYLE”.

Nota: A partir de ahora, llamaremos memoria RAM al área de memoria que contiene el Estilo cargado desde el disco. “RAM” es la abreviación de “Random Access Memory” (Memoria de Acceso Aleatorio). Se refiere a una memoria que sólo funciona mientras el instrumento está en marcha. Al apagar el equipo, la memoria RAM se borra.

3. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar un Estilo musical del disquete que haya insertado.

El número del Estilo seleccionado alternará con el mensaje “Ent”, mientras que la línea de mensaje contendrá el nombre del Estilo seleccionado.

4. Pulse uno de los botones MENU ▲▼ para seleccionar un Estilo del disco.

5. Ahora tiene dos opciones:

a) Pulse el botón [ENTER] para cargar en la memoria RAM del EM-50 el Estilo seleccionado en el disco. —o bien—

b) Pulse el botón [START/STOP] para cargar el Estilo seleccionado e iniciar la reproducción de este Estilo.

6. Pulse el botón [CANCEL] para salir de la función Disk User.

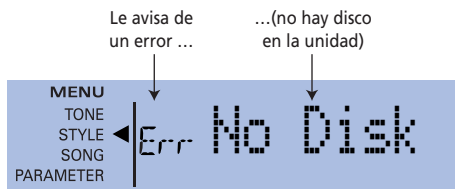
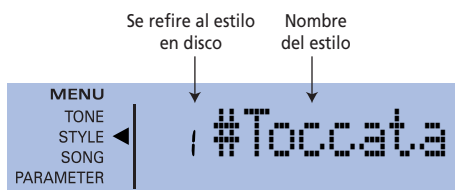
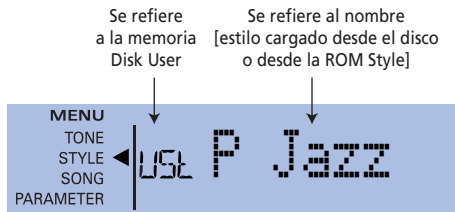
Si pulsa [ENTER] (consulte el paso (5) a), el Estilo de la memoria RAM del EM-50 se seleccionará de manera automática y podrá iniciarse de una de las maneras normales (consulte la página 13). Si pulsa [START/STOP], el nuevo Estilo cargado ya estará sonando.

7. Para volver a un Estilo interno después de trabajar con un Estilo de usuario en disco, utilice los botones numéricos MUSIC STYLE/USER PROGRAM. Para volver a utilizar el Estilo de usuario en disco, pulse [DISK USER]. Para trabajar con otro Estilo de usuario en disco, vuelva al paso (1) anterior.

Nota: La selección de la memoria Disk User se escribirá en un Programa de usuario (consulte la página 43). Esto, no obstante, se refiere a la dirección de la memoria y no a su contenido. La próxima vez que vuelva a cargar este Programa de usuario, el EM-50 utilizará el último Estilo de usuario en disco cargado después de poner en marcha el equipo. Si no ha cargado ningún Estilo de usuario en disco, el EM-50 seguirá utilizando el último Estilo interno seleccionado.

Mensajes de pantalla mientras se carga un Estilo de usuario en disco

Ahora describiremos brevemente la información que aparece durante la operación de carga de un Estilo de usuario desde un disco. Una vez sepa cómo leerla, no tendrá ningún problema para comprender lo que está haciendo y/o por qué lo que intenta hacer parece no funcionar.



Lo realmente importante es ver si la línea de mensaje empieza por "USt" o por un número. El nombre del Estilo a su derecha no contiene ninguna pista acerca de la ubicación del Estilo.

Aquí tiene un ejemplo: si la memoria Disk User ya contiene el Estilo "#Toccata" al pulsar [DISK USER], la pantalla mostrará "USt #Toccata". Si a continuación pulse MENU ▼ (para seleccionar otro Estilo del disco), la pantalla puede cambiar a "1 #Toccata". Esto significa que el primer Estilo del disco también se llama "#Toccata" (y que, por lo tanto, es probablemente el que ya ha cargado antes).

No es necesario volver a cargarlo pulsando [ENTER]. (Pero es probable que desee pulsar MENU ▼ de nuevo para seleccionar otro Estilo del disco ...)

Nota: Algunos Estilos de disco son demasiado grandes para la memoria RAM del EM-50. Ésta es la razón por la que puede aparecer el mensaje Err - Too Big. Si se encuentra en esta situación, seleccione otro Estilo del disco.

11. Programas de usuario

El EM-50/30 dispone de 64 Programas de usuario que permiten guardar prácticamente todos los ajustes (o registros) que realice en el panel frontal y vía el menú Parameter (consulte la página 46).

Nota: Los ajustes MIDI no se guardan en un Programa de usuario debido a que el EM-50/30 los memoriza de manera automática.

11.1 Escribir ajustes en un Programa de usuario

Es aconsejable escribir los ajustes con frecuencia, aunque deba seguir editándolos. Estas versiones intermedias le permitirán volver al estado previo siempre que no quede satisfecho con las últimas modificaciones. Es decir, puede (y probablemente debería) utilizar los Programas de usuario como “memorias temporales” para poder volver a los ajustes previos descartando sólo las últimas modificaciones.

guarde los ajustes después de ...

- seleccionar Tones para las partes a tiempo real;
- seleccionar un Estilo, la primera división, y después de ajustar el tempo;
- editar los parámetros del EM-50/30 (consulte la página 46);
- modificar el balance del volumen;

Es decir, cada vez que quede satisfecho con los últimos ajustes definidos. De esta manera, cada modificación subsiguiente podrá deshacerse seleccionando la versión guardada previamente.

1. Active la función User Program Write:

a) en el EM-50: pulse y mantenga pulsado el botón [USER PROGRAM/WRITE].



b) en el EM-30: pulse y mantenga pulsado el botón [WRITE].



el EM-50/30 pasará de manera automática al siguiente parámetro:



Cada vez que ponga en marcha el EM-50/30, la función Write Protect estará activada. Por lo tanto, será imposible sobrescribir de manera accidental una memoria de Pro-

grama de usuario existente. Pero como esto es precisamente lo que queremos hacer ahora, deberá proceder de la siguiente manera:

2. Pulse MENU ▼ para ajustar Write Protect a “Off”.

3. Vuelva a pulsar y a mantener pulsado [USER PROGRAM/WRITE] (o el botón [WRITE]) mientras pulsa un botón numérico MUSIC STYLE/USER PROGRAM. El número que seleccione aparecerá en el campo USER PROGRAM de la pantalla. Éste es el *bank* del Programa de usuario. Existen ocho bancos con 8 números cada uno.



4. Pulse otro (o el mismo) botón numérico para especificar la memoria deseada dentro del banco seleccionado.



Aquí hemos seleccionado la memoria “8” del banco “1”. La pantalla responderá ahora con los siguientes mensajes (Complete significa que los ajustes se han guardado y que podrán recuperarse.)



Es perfectamente posible programar varios Programas de usuario para la misma canción. Seleccionar un Programa de usuario es mucho más rápido que acceder al modo Parameter, modificar los ajustes, etc., mientras toca. Es decir, puede escribir un Programa de usuario para la primera parte de la canción, otro para la parte central, y un tercero para el final. Esto le permitirá “jugar” con el status activado y desactivado y el volumen de las partes a tiempo real, por ejemplo.

5. Suelte el botón [USER PROGRAM/WRITE] (o el botón [WRITE]).

Nota: Por razones de seguridad, debería volver a activar la función WritePrt después de escribir los ajustes en un Programa de Usuario. Consulte la página 46.

Notas acerca de la escritura de Programas de usuario

Salir del entorno de Programa de usuario

Pulse [USER PROGRAM] para salir del entorno de Programa de usuario. El campo User Program de la pantalla volverá a quedar vacío.

Seleccionar el modo

El modo (Arranger, página 13; Organ, página 25; M. Drums, página 27, Whole Upper, página 20) también se memoriza al escribir un Programa de usuario. Puede aprovechar esta circunstancia para alternar entre el modo Arranger (adecuado para canciones) y el modo Organ (adecuado para introducciones y finales sin acompañamiento del Arranger) con ajustes adecuados para cada uno de ellos. Este proceso (en lugar de pulsar el botón MODE [ORGAN], por ejemplo) es la única garantía de que los ajustes que no desee cambiar seguirán siendo efectivos.

Significado de los guiones bajo el número User Program

En algún momento, es posible que aparezcan cuatro guiones bajo el número de Programa de usuario (vea la siguiente figura).



Esto significa que el último Programa de usuario que ha seleccionado sigue siendo efectivo, pero que los ajustes actuales ya no se corresponden con los de esta memoria. Estos cambios pueden incluir el status del efecto de reverberación o de chorus, el valor del balance, etc.

Antes de seleccionar otro Programa de usuario o de apagar el EM-50/30, debería escribir estos ajustes en el mismo (u otro) Programa de usuario si desea conservarlos. Si no lo hace se perderán. Consulte también la página 44.

Programas de usuario y Disk User (sólo EM-50) / Estilos Custom

La dirección del Estilo que seleccione también se memorizará. Esto también ocurre con la memoria RAM de Estilo del EM-50, que puede contener un Estilo Disk User (consulte la página 41), y con el Estilo Custom seleccionado (consulte la página 16). El EM-50/30 sólo recuerda la dirección de la memoria — no el nombre del Estilo que ésta contiene al escribir los ajustes en un Programa de usuario.

Nota: El EM-30 no permite utilizar Estilos Disk User debido a que no dispone de unidad de discos. Pero utiliza este sistema para las memorias de Estilos Custom.

Si en el momento de recuperar un Programa de usuario de ese tipo no hay ningún Estilo Disk User disponible, el EM-50 seguirá utilizando el último Estilo interno seleccionado. Si la memoria RAM de Estilo contiene un Estilo Disk User, éste se utilizará. Pero recuerde que puede no ser el Estilo correcto (es decir, el último Estilo Disk User cargado).

Un sistema similar se utiliza para las memorias de Estilos Custom 1~8. Éstas son memorias Flash ROM cuyo contenido puede substituirse (consulte la página 57). Aquí también, el EM-50/30 sólo recuerda la dirección (C1, C2, C3...) pero no el nombre del Estilo (internamente no se utilizan nombres). Esto puede llevar a situaciones en las que al recuperar un Programa de usuario (consulte más adelante) se selecciona la memoria Custom correcta pero no el Estilo deseado. En este caso, vuelva a cargar los Estilos Custom que se utilizaban en el momento de escribir el Programa de usuario en cuestión.

11.2 Seleccionar un Programa de usuario

Aunque el Programa de usuario especificado más arriba ya está seleccionado, algunas veces deberá seleccionar otra memoria. En este caso, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Pase al modo de selección de Programas de usuario:

a) En el EM-50: pulse brevemente el botón [USER PROGRAM/WRITE]. No lo mantenga pulsado, ya que si lo hace iniciará el proceso de escritura (consulte más arriba).



b) En el EM-30: pulse [USER PROGRAM] (aquí, la duración de la pulsación no tiene ninguna importancia).



El campo User Program indicará ahora el número del Programa de usuario que haya seleccionado en último lugar, o "11" si aún no ha seleccionado ningún Programa de usuario después de poner en marcha el EM-50/30. Aquí, lo importante son los guiones bajo el número:



Estos guiones le avisan del hecho de que el EM-50/30 todavía está utilizando los últimos cambios manuales que ha realizado antes de seleccionar la función User Program. El número User Program, por lo tanto, sólo significa "ésta es la última memoria que ha seleccionado". Pero ya no se utiliza ninguno de sus ajustes. Si pulsa [USER PROGRAM/WRITE] (o [USER PROGRAM]) de nuevo, saldrá del modo User Program sin cambiar estos ajustes manuales. Esto es importante recordarlo si desea escribir estos ajustes y pulsa accidentalmente el botón equivocado (o si no lo pulsa durante el tiempo suficiente).

Para seleccionar realmente un Programa de usuario ...

2. Pulse uno de los botones numéricos [MUSIC STYLE/USER PROGRAM].

Puede ejecutar este paso algo antes del punto dentro de la canción en el que desee aplicar los nuevos ajustes. Los ajustes correspondientes se cargarán sólo cuando especifique el número del Programa de usuario.

3. Pulse otro (o el mismo) botón numérico para especificar la memoria deseada dentro del banco seleccionado. Se recuperarán los ajustes del Programa de usuario seleccionado.

Nota: No es necesario que cargue todos los ajustes de un Programa de usuario. Consulte “Recuperar selectivamente los ajustes de un Programa de usuario (Style Hold)”, donde encontrará la información detallada.

Nota: En el momento en que modifique cualquier ajuste (en el panel frontal o en el menú Parameter), aparecerán cuatro guiones bajo el número User Program. Consulte también “Significado de los guiones bajo el número User Program” en la página 44.

4. Vuelva a pulsar [USER PROGRAM/WRITE] (o [USER PROGRAM]) para salir del modo User Program.

Nota: En el EM-50, también puede pulsar [DISK USER] para salir de este modo.

Recuperar selectivamente los ajustes de un Programa de usuario (Style Hold)

Style Hold permite conservar ciertos ajustes del Programa de usuario previo en el momento de seleccionar otro Programa de usuario. La carga selectiva de los ajustes de un Programa de usuario permite asignar rápidamente otros Tones a las partes a tiempo real sin cargar los parámetros de Estilo contenidos en el nuevo Programa de usuario.

Los parámetros que se ven afectados por la función Style Hold son:

- Dirección del Estilo seleccionado actualmente (interno, Estilo Custom, o Disk User)
- Ajuste de Style Progression (consulte la página 16)
- Ajuste de Style Morphing (consulte la página 16)
- Ajuste de Arr Int (consulte la página 48)
- Ajuste de Arr Mem (consulte la página 48)



Si pulsa el botón [CUSTOM/HOLD] sin a continuación seleccionar un Programa de usuario, no ocurrirá nada. Sólo al seleccionar otro Programa de usuario empezará a actuar el filtro de la información (porque esto es lo que es la función Style Hold).

Nota: La función “HOLD” sólo está disponible en el modo User Program. Seleccione este modo pulsando [USER PROGRAM/WRITE] (EM-50) o [USER PROGRAM] (EM-30). En caso contrario, el botón [CUSTOM/HOLD] se utiliza para la selección de Estilos Custom (consulte la página 16).

12. El modo de Parámetros

El modo Parameter del EM-50/30 contiene ajustes más avanzados que posiblemente no va a necesitar a diario. Estos ajustes permiten ajustar con gran precisión la respuesta de este instrumento. Por lo tanto, es aconsejable que se familiarice con estos parámetros. Todos los ajustes (excepto *Write Protect*) pueden escribirse en un Programa de usuario.

12.1 Editar los parámetros (proceso general)

Es posible editar los parámetros del EM-50/30 en la pantalla. A continuación se describe el proceso general que deberá seguir para todos los parámetros que se describen a continuación:

1. Pulse MENU ▲▼ para colocar la flecha de modo (◀) junto al mensaje PARAMETER.



El mensaje “ENT” parpadeará en la pantalla.

2. Pulse [ENTER] para pasar al modo Parameter.



3. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar el parámetro que desee editar (consulte más adelante).

Nota: Si ha seleccionado este modo por error, pulse [CANCEL] para volver al mensaje PARAMETER, utilice MENU ▲▼ para seleccionar otro modo, y pulse [ENTER].

4. Pulse [ENTER] para confirmar la selección del parámetro deseado.

El valor o el status de activado o desactivado del parámetro a la izquierda del nombre del parámetro parpadeará para indicar que puede cambiarlo (editarlo).

5. Utilice los botones MENU ▲▼ para modificar el valor del parámetro seleccionado.

Nota: Para volver al valor por defecto del parámetro seleccionado actualmente, pulse MENU ▲▼ a la vez.

6. Para salir del modo Parameter, pulse [CANCEL] varias veces hasta que aparezca el mensaje “PARAMETER”, a continuación utilice MENU ▲▼, y pulse [ENTER] para seleccionar otro modo.

12.2 Parámetros

Están disponibles los siguientes parámetros:

WritePrt

(Off, On) Este parámetro es el mismo que el que aparece cuando intenta escribir ajustes en un Programa de usuario (consulte la página 43). Write Protect se ajusta de manera automática a “On” al poner en marcha el EM-50/30. No obstante, la primera vez que intente escribir ajustes en un Programa de usuario después de poner en marcha el EM-50/30, WritePrt aparecerá de manera automática y podrá desactivarse antes de escribir los ajustes. – Por lo tanto, ¿por qué incluir este parámetro aquí?

Porque en caso contrario, la única manera de volver a activar WritePrt sería apagando y volviendo a poner en marcha el EM-50/30, lo cual no es muy cómodo y podría implicar la pérdida de otros ajustes (como la del Estilo Disk User de la RAM). Y habrá ocasiones en las que no deseará que los ajustes guardados se sobrescriban de manera accidental. Por lo tanto, una vez haya terminado de definir un Programa de usuario, acceda a este parámetro y vuelva a activarlo.

No obstante, tenga en cuenta que esto sólo hace que el proceso de escritura sea más lento (porque aparece el mensaje WritePrt cuando intenta escribir los ajustes), pero no lo hace imposible.

MstrTune

(415.3~466.2, Valor por defecto: 440.0) Este parámetro permite cambiar la afinación general del EM-50/30, lo cual puede ser necesario para acompañar a un cantante, a un instrumento acústico, o cuando toque sobre una grabación de un CD o cassette. Consulte también “Utilizar los jacks INPUT” en la página 38.

ArrSplit

(48~84, Valor por defecto: 60) Utilice este parámetro para ajustar el punto de división para el modo Arranger. La nota que defina aquí será la nota más grave que podrá tocar en las partes Upper1/2. Consulte también “El Arranger” en la página 13. El número se refiere a una nota. “60” se refiere a la nota “C4” (la nota Do que se encuentra bajo el botón [STYLE/SONG]).

LwrSplit

(48~84, Valor por defecto: 60) Utilice este parámetro para ajustar el punto de división para el modo Organ. La nota que seleccione aquí será la nota más grave que podrá tocar en las partes Upper1/2.

MBass

(On/Off, Valor por defecto: Off) Consulte “Activar la parte de bajo manual” en la página 26.

UP1 Octv / UP2 Octv / LWR Octv

(-1, 0, 1) Estos tres parámetros permiten desplazar la octava de la parte en cuestión (Upper1, Upper2, o

Lower). Consulte también (consulte la página 24) los parámetros correspondientes para las partes Upper. LWR Octv funciona básicamente de la misma manera.

MDrShift

(Off, dWN, UP, Valor por defecto: Off). Este parámetro permite desplazar el teclado del EM-50/30 para poder tocar sonidos de percusión a los que actualmente no puede accederse. Consulte también “Tocar otros sonidos de percusión (MDr Shift)” en la página 27.

TrpValue

(-12~12, Valor por defecto: 1) Utilice este parámetro para transponer en EM-50/30 en semitonos. Lo que se transpondrá depende del ajuste del parámetro *TrpMode* (consulte más adelante). Si no está seguro de lo que es la transposición, consulte “Transpose” en la página 23. Este parámetro también puede seleccionarse manteniendo pulsado el botón [TRANPOSE].

TrpMode

(Valor por defecto: I-S) Este parámetro permite seleccionar las partes (y secciones) que se verán afectadas por el intervalo de transposición.

INT — Sólo se transpondrán las partes internas (a tiempo real y del Arranger).

SNG — Sólo se transpondrán las partes del grabador (Canción).

MID — Sólo se transpondrán los mensajes de nota recibidos a través del conector MIDI IN del EM-50/30. Seleccione este ajuste si desea tocar sobre una canción que reproduzca utilizando un secuenciador externo (o un ordenador) sin cambiar la digitación.

I-S — Se transpondrán las partes internas (a tiempo real y del Arranger) y las partes de canción del grabador.

I-M — Se transpondrán las partes internas y los mensajes de nota recibidos a través del conector MIDI IN.

S-M — Se transpondrán las partes de canción y los mensajes de nota recibidos a través del conector MIDI IN.

ALL — Se transpondrán todas las secciones (internas, del grabador y MIDI).

PB Range

(0~24, Valor por defecto: 2) Este parámetro permite ajustar el intervalo obtenido al desplazar la palanca BENDER/MODULATION totalmente a la izquierda o a la derecha. Este parámetro se ajusta en intervalos de semitono, con un máximo de 24 semitonos (2 octavas), y el valor por defecto es “2”, que será adecuado para la mayoría de las situaciones.

Nota: Pitch Bend sólo está disponible para las partes Upper1, Upper2, y M. Drums. Consulte también la página 22.

DBeamCtr

(Valor por defecto: 4) Este parámetro permite asignar una función al D Beam Controller del EM-50/30. Tenga en cuenta que no todas las funciones están disponibles en todo momento. Esto básicamente depende de si puede acceder o no a ciertas partes del Arranger.

Nota: Si va a utilizar el D Beam Controller mientras controla el Arranger, es aconsejable activar la función Arr Mem (consulte la página 48).

Una última nota antes de pasar a los parámetros disponibles: todas las opciones marcadas con “o” se aplican a las partes a tiempo real actualmente activadas.

1-Modulation° — Seleccione esta función si desea que el D Beam Controller duplique la función de modulación de la palanca Bender/Modulation.

2-Pitch Bend Up° — Si mueve la mano sobre el D Beam, podrá definir una afinación más aguda para las notas de las partes a tiempo real. El grado en que podrá controlarse una parte a tiempo real depende del ajuste PB Range.

3-Pitch Bend Down° — Si mueve la mano sobre el D Beam, podrá definir una afinación más grave para las notas de las partes a tiempo real. El grado en que podrá controlarse una parte a tiempo real depende del ajuste PB Range (consulte más arriba).

Nota: En el caso de las dos opciones de Pitch Bend, el bvalor de D Beam Controller se añadirá al valor actual del eje de Pitch Bend de la palanca Bender/Modulation. Pero la suma de los valores de D Beam Controller y Pitch Bend no podrá exceder el ajuste de Range.

4-Cut&Reso Up° — (Sólo para Upper 1 y/o 2) Si mueve la mano sobre el D Beam, podrá variar los ajustes del filtro de la parte Upper 1 y/o 2 y hacer que suene más brillante o más “tipo sintetizador”. Esto permite crear unos efectos de filtro muy interesantes que son particularmente útiles para música Dance y Techno. Al mover la mano fuera del alcance del D Beam, las partes Upper 1/2 volverán al sonido normal.

Nota: Algunos Tones ya utilizan por defecto el valor más alto posible para Cutoff, en cuyo caso no será posible añadir más armónicos (abriendo todavía más el filtro).

Nota: Consulte “Seleccionar la parte Upper 1 y/o Upper 2” en la página 20, donde se explica la manera de especificar la parte que se verá afectada por este ajuste.

5-Cut&Reso Down° — (Sólo para Upper 1 o 2) Si mueve la mano sobre el D Beam, podrá hacer que las partes Upper 1/2 suenen más apagadas.

6, 7, 8-Arpeg 1/2/3 octaves — Si mueve la mano sobre el D Beam, se dispararán arpeggios (acordes desglosados) basados en las notas que toque en la mitad izquierda del teclado (modo Arranger u Organ). Según el ajuste que seleccione aquí, las notas de la parte izquierda se arpeggiarán en 1, 2 ó 3 octavas. Esta función utiliza la parte Upper2 para tocar estas notas.

Nota: Si no cambia el ajuste On del parámetro Arr Int (consulte la página 48), será suficiente con tocar una nota para un acorde mayor, dos para un acorde menor, etc.

9, 10, 11-Chord 1/2/3 Octv — Si mueve la mano sobre el D Beam, podrá hacer que el EM-50/30 haga sonar las notas de los acordes que toque en la mitad izquierda del teclado. Puede utilizar esta función para añadir “gloes” siuncopados de guitarra o demetales a la melodía. El valor de velocidad utilizado para tocar estas notas es “100”. El número (1, 2, ó 3) define la octava de este “acorde añadido”: 1= A₃~G₄, 2= A₄~G₅, y 3= A₅~G₆. Mueva la mano fuera del alcance del D Beam Con-

troller para que deje de oírse el acorde. Esta función utiliza la parte Upper2 para tocar estas notas.

Nota: Si no cambia el ajuste On del parámetro Arr Int (consulte la página 48), será suficiente con tocar una nota para un acorde mayor, dos para un acorde menor, etc.

12, 13–Tempo Up/Down — Seleccione una de estas opciones para definir un tempo más rápido (Up) o más lento (Down) para el Arranger o el Grabador. Si mueve la mano fuera del alcance del D Beam, volverá a definirse el valor de tempo previo.

14–Arr Start/Stop — Según las condiciones actuales del Arranger (en funcionamiento o parado), un movimiento dentro del alcance del D Beam Controller parará (o iniciará) el Arranger. Un segundo movimiento lo iniciará (o parará) de nuevo.

15–Fill To Var/Or — Aquí también, el D Beam Controller ejecuta dos funciones que dependen de la División seleccionada actualmente (Original o Variación). La primera vez que el D Beam Controller detecte lamano (u otra extremidad), activará la función Fill-In TO VARIATION. Una vez reproducido este relleno, el Arranger cambiará al patrón de Variación. La segunda vez, se activará Fill-In TO ORIGINAL.

16–ADrum On/Off — Este ajuste permite activar y desactivar la parte A. Drums utilizando el D Beam Controller. Existen también opciones de activación y desactivación combinadas (consulte más adelante).

17–ABass On/Off — Este ajuste permite activar y desactivar la parte de bajo del Arranger (del Estilo musical seleccionado actualmente) utilizando el D Beam Controller.

18–Accomp On/Off — Este ajuste permite activar y desactivar las partes de acompañamiento (ACC1~6) utilizando el D Beam Controller.

19–ABs&ADr On/Off — Este ajuste permite utilizar el D Beam Controller para activar y desactivar las partes A. Bass y A. Drums.

20–Acc&ABs On/Off — Este ajuste permite utilizar el D Beam Controller para activar y desactivar las partes A. Bass y Accomp.

21–Acc&ADr On/Off — Este ajuste permite utilizar el D Beam Controller para activar y desactivar las partes A. Drums y Accomp.

Arr Int

(On/Off, Valor por defecto: On) Si está activada, la función Chord Intelligence del EM-50/30 permite tocar acordes mayores pulsando únicamente una tecla, acordes menores pulsando dos teclas, y acordes más complejos pulsando tres teclas. Consulte al final de este manual, donde encontrará una lista de los acordes y la manera en que deberá tocarlos según si la función Chord Intelligence del Arranger está activada o desactivada. Si está acostumbrado a tocar acordes completos, puede desactivar esta función.

Nota: Este ajuste se ignora al cargar un Programa de usuario mientras la función STYLE HOLD está activada (consulte la página 45).

Arr Mem

(On/Off, Valor por defecto: On) La función Arranger Chord Memory memoriza los acordes que toca con la mano izquierda y continúa tocando las notas correspondientes hasta que toca otro acorde. (Si Arr Int está activada, podrá tocar acordes mayores pulsando únicamente una tecla.)

De alguna manera, esta función es similar a un pedal sustain, excepto en que no debe pulsarlo. Esta función se activa cada vez que toca un acorde, y se desactiva (y vuelve a activarse) al tocar otro acorde.

Si desactiva Arr Mem, las partes melódicas del Arranger (M. Bass, Accomp) dejarán de sonar cuando suelte las teclas de la mitad izquierda del teclado, y quedará sólo el acompañamiento de percusión.

Por defecto, esta función está activada al poner en marcha el EM-50/30.

Nota: Este ajuste se ignora al cargar un Programa de usuario mientras la función STYLE HOLD está activada (consulte la página 45).

LWR Int

(On/Off, Valor por defecto: Off) Esta función actúa exactamente igual que Arr Int. Esta vez, no obstante, se aplica a las notas tocadas en la mitad izquierda del teclado al seleccionar el modo Organ. Si está activada, la función Lower Chord Intelligence del EM-50/30 permite tocar acordes mayores pulsando una tecla, acordes menores pulsando dos teclas, y acordes más complejos pulsando tres teclas.

LWR Mem

(On/Off, Valor por defecto: Off) La función Lower Chord Memory memoriza los acordes tocados con la mano izquierda (modo Organ) y continúa tocando las notas correspondientes hasta que toca otro acorde. Si precisa de esta función Sustain para la parte Lower (p.ej., al tocar música de órgano), actívela.

RevType

(Valor por defecto: HL2) Utilice este parámetro para seleccionar el tipo de reverberación más apropiado para su música. Existen cuatro tipos principales (Room, Hall, Plate, y Delay) con algunas variaciones. La mejor manera de utilizarlos es experimentando.


Tipos	Descripción
RM1, RM2, RM3	Estos tipos simulan las características de reverberación de una habitación. Cuanto más altos sean los números (1, 2, ó 3), "mayor" será el espacio.
HL1, HL2	Estos tipos simulan la reverberación de una sala de conciertos pequeña (1) o grande (2) por lo que suenan "mayores" que los tipos RM anteriores.
PLT	Simulación digital de una plancha metálica que a veces se utiliza para crear efectos de reverberación. Funciona bien para sonidos de percusión.
dLY	Un efecto de retardo (sin reverberación). Funciona como un efecto de eco y repite los sonidos.
PdY	Pan Delay. Se trata de una versión estéreo del anterior efecto de retardo. Crea repeticiones que alternan entre los canales izquierdo y derecho.

Tenga en cuenta que sólo oirá la diferencia si el efecto Reverb está activado (REVERB ).

ChrType

(Valor por defecto: CH3) Este parámetro permite especificar el sonido del efecto Chorus. Podríamos intentar describirlos, pero se hará mejor a la idea seleccionando las diferentes opciones una a una. Flanger (FLN) o Feedback Chorus (FbC) pueden ser interesantes para guitarras.

Aquí también hay dos efectos de eco: Retardo corto (SdY) y Retardo corto con Feedback (SdF). no obstante, son más cortos que los que están disponibles para el procesador del efecto de reverberación.

Nota: Tenga en cuenta que sólo podrá oír la diferencia cuando el efecto Chorus esté activado (CHORUS ).

Scale C~Scale B

(+63~-64, Valor por defecto: 0 para todas las notas) Estos parámetros permiten abandonar la escala con intervalos de semitono normal (utilizada en la música occidental) cambiando la afinación de las notas para poder tocar músicas de otras culturas o utilizar otros métodos de afinación (oriental, música barroca, etc.).

Tal como podrá ver, es posible cambiar la afinación de cada nota de una octava (C, C#, D, Eb, E...). Los ajustes que defina aquí se aplicarán a todas las notas del mismo nombre (es decir, a cada C, cada C#, etc.). La mayoría de las veces seleccionará el valor "+50" o "-50", que se corresponden a medio semitono más grave o más agudo (cuarto de tono). Pero también son posibles otros ajustes.

Nota: Estos ajustes de Scale sólo se aplican a las partes Upper1 y Upper2.

Song P1~Song P16

(On, MtN, MtA, Valor por defecto: On) Ya hemos discutido estos parámetros al hablar del grabador (consulte la página 37).

Seleccione "On" para una parte de canción que desee oír, y "Mtn" o "MtA" para las partes de canción que desee enmudecer. La diferencia entre "MtN" y "MtA" es de poca importancia para las partes de canción que no están vinculadas a una parte a tiempo real, por lo que podrá seleccionar la opción que desee.


Las partes de canción sin ningún vínculo con las partes a tiempo real son: Song P1, 2, 5, 7~9, y 11~16.

Conmutadores de parte (U/S)

Los siguientes parámetros se conocen como "conmutadores de parte" debido a que permiten seleccionar si los ajustes contenidos en una canción del grabador afectarán a no a los ajustes actuales (SNG), o si deben tener prioridad los ajustes del Programa de usuario o los ajustes actuales del panel (USP).

Concretamente, puede filtrar los siguientes ajustes de canción:

U/S MTun — (Valor por defecto: SNG) Éste es el filtro para la afinación principal. Los Archivos MIDI Estándar no suelen contener el ajuste Master Tune. Existe, no obstante, otro aspecto importante que hace que este parámetro tenga realmente significado. Imagine que ha programado un Programa de usuario con un ajuste Master Tune de 442Hz debido a que

el violinista al que desea acompañar prefiere esta afinación. Al pulsar [,], o simplemente al empezar la reproducción del grabador, el ajuste Master Tune volvería a ser 440Hz (ya que éste es el ajuste por defecto), con lo cual dejaría de sonar afinado con relación al violín.

No obstante, si selecciona "USP", el EM-50/30 seguirá afinado a 442Hz – siempre que haya cambiado el ajuste de Master Tune de manera manual o que haya seleccionado un Programa de usuario con este valor para Master Tune.

U/S Rev y U/S Chr — (Valor por defecto: SNG) Estos conmutadores con filtros para los efectos Reverb y Chorus. Seleccione "USP" aquí si no está satisfecho con los ajustes de los efectos de la canción que esté reproduciendo.

U/S UP1, UP2, LWR, MDR — Estos conmutadores permiten ignorar los ajustes de las partes de canción vinculadas a las partes a tiempo real. En realidad, éstos con los conmutadores de vínculos entre las partes de la canción y las partes a tiempo real asignadas. Si selecciona "USP" se romperá el vínculo entre las partes en cuestión. Consulte "Interpretación en vivo con acompañamiento de canción (Minus One)" en la página 37, donde encontrará la información detallada acerca de estos vínculos.

Los parámetros más importantes que pueden protegerse contra modificaciones no deseadas son: volumen (Balance), gama de Pitch Bend, Chorus, selección de Tone, y Scale Tune (sólo para Upper1 y Upper2). Recuerde que romper el vínculo no es suficiente, ya que esto sólo significa que los ajustes de la parte de canción correspondiente no se utilizarán. No olvide definir sus propios ajustes, o cargar el Programa de usuario apropiado.

Nota: Aunque es posible activar o desactivar el Chorus sólo para las partes Upper1, Upper2, Lower y M. Drums en el panel frontal del EM-50/30, el generador de sonidos puede aplicar Chorus a cualquier parte. Si el Archivo MIDI Estándar que esté reproduciendo contiene estos ajustes, éstos se reproducirán fielmente en el modo SNG.

Resume

Esta función permite recuperar los ajustes por defecto para todas las funciones del modo Parameter (es decir, los ajustes definidos al poner en marcha el EM-50/30 sin seleccionar un Programa de usuario. Pulse [ENTER] como respuesta al mensaje intermitente "ENT" para recuperar los ajustes por defecto. Si, en este momento, está seleccionado un Programa de usuario, aparecerán los guiones bajo su dirección para indicar que el Programa de usuario se ha editado.

13. Funciones MIDI

MIDI es la abreviación de *Musical Instrument Digital Interface* (Interface Digital para Instrumentos Musicales). Este término se refiere a muchas cosas, siendo la más obvia un tipo de conector utilizado por instrumentos musicales y otros equipos para intercambiar mensajes relacionados con la creación de música. Cada vez que toque en el teclado del EM-50/30 o que inicie el Arranger, el instrumento enviará información MIDI a su puerto MIDI OUT. Si conecta este puerto al puerto MIDI IN de otro instrumento, este instrumento podrá tocar las mismas notas que una de las partes del EM-50/30.

Nota: Consulte el archivo "Manual MIDI" del CD-ROM que se entrega (D:\ABOUT_ROLAND\MIDI\Midi_en).

El MIDI es un estándar universal, lo cual significa que la información musical podrá enviarse a y recibirse en instrumentos de diferentes tipos y fabricantes. Además, el MIDI permite conectar el EM-50/30 a un ordenador o a un secuenciador de hardware.

Conecte el EM-50/30 de la siguiente manera:

Al conector **MIDI IN** del otro instrumento (o el conector "IN" del cable suministrado de MIDI/Joystick)



Al conector **MIDI OUT** del otro instrumento (o el conector "OUT" del cable suministrado de MIDI/Joystick)

Canales

El MIDI puede transmitir y recibir mensajes de manera simultánea en 16 canales, con lo que pueden controlarse hasta 16 instrumentos. Actualmente, la mayoría de los instrumentos –como el EM-50/30– son multitímbricos, lo cual significa que pueden tocar diferentes partes musicales con diferentes sonidos.

El EM-50/30 dispone de un Arranger capaz de tocar la percusión, el bajo y hasta seis partes de acompañamiento, y al mismo tiempo permite tocar hasta dos partes a tiempo real (Upper1, Upper2).

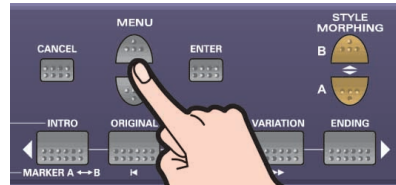
Otros controladores que pueden utilizarse para tocar el EM-50/30 incluyen instrumentos de disparo-a-MIDI (TD-10, TD-7, TD-5, SPD-20, Octapad II), instrumento guitarra-a-MIDI (GR-30, GR-1, GR-09, GI-10), así como cualquier controlador "a MIDI" (viento, unidad MCR-8).

Nota: Todas las partes del EM-50/30 están ajustadas para recibir mensajes MIDI. Si parecen no responder a los mensajes enviados desde el controlador externo, compruebe si MIDI OUT del controlador externo MIDI OUT está conectado a MIDI IN del EM-50/30.

13.1 Editar los parámetros MIDI (proceso general)

Es posible editar los parámetros MIDI del EM-50/30 desde la pantalla:

1. Pulse **MENU** ▲▼ para colocar la flecha de modo (◀) junto al mensaje MIDI.



El mensaje "ENT" parpadeará ahora en la pantalla.

2. Pulse **[ENTER]** para pasar al modo MIDI.

3. Utilice los botones **MENU** ▲▼ para seleccionar el parámetro que desee editar (consulte más adelante).

Nota: si ha seleccionado este modo por error, pulse [CANCEL] para volver al mensaje MIDI, utilice MENU ▲▼ para seleccionar otro modo, y pulse [ENTER].

4. Pulse **[ENTER]** para confirmar la selección del parámetro.

El valor o el status activado o desactivado a la izquierda del nombre del parámetro parpadeará para indicar que puede cambiarse ("editarse").

5. Utilice los botones **MENU** ▲▼ para modificar el valor del parámetro seleccionado.

Nota: Para volver al valor por defecto del parámetro seleccionado actualmente, pulse MENU ▲▼ a la vez.

6. Para salir del modo MIDI, pulse **[CANCEL]** varias veces hasta que aparezca el mensaje "MIDI", a continuación utilice MENU ▲▼, y pulse **[ENTER]** para seleccionar otro modo.

Nota: No hay ninguna necesidad de guardar estos ajustes, ya que el EM-50/30 los memoriza de manera automática. Para reiniciar todos los ajustes de los parámetros MIDI, utilice la función Resume (consulte la página 53).

Parámetros en el modo de Estilo

Los siguientes son los parámetros MIDI que puede ajustar en el modo Style (cuando el icono **SONG** no aparece en la pantalla). Este modo permite utilizar el Arranger.

Canales de recepción (Rx) y transmisión (Tx)

Aunque es perfectamente posible cambiar los canales de recepción y transmisión de todas las partes, es aconsejable que lo haga sólo si no hay ninguna otra manera de solucionar los problemas con el MIDI. Los valores por defecto se corresponden con un estándar tácito de Roland, y están compartidos por todos los instrumentos más recientes de las series E, G y RA. Además, estos ajustes garantizan una compatibilidad perfecta con GM/GS.

Las siguientes son algunas de las partes cuyo canal MIDI puede ajustarse:

UP1	Upper 1
UP2	Upper 2
LWR	Lower (disponible en modo Organ)
MBS	M. Bass (disponible en modo Organ)
ADR	A. Drums (parte de percusión del Arranger)
ABS	A. Bass (parte del bajo del Arranger)
AC1-AC6	Partes Melodic Arranger (que toca acordes o riffs)

TxRx “canal de transmisión y recepción MIDI”. La gama de ajustes es 1~16 (el número representa el canal MIDI). Seleccione “Off” si desea que una parte no reciba ni transmita mensajes MIDI.

RX1, RX2, RX3

(1~16, Off, Valor por defecto: Off) El EM-50/30 dispone de tres partes (“músicos”) que sólo pueden tocarse vía MIDI. Es decir, no es posible dispararlas en el instrumento en sí – de ahí su nombre “RX” (recepción). No obstante, si trabaja con un secuenciador o un controlador MIDI externo, estas partes pueden utilizarse para tocar líneas adicionales de la secuencia.

En principio (y siempre que inicialice los parámetros MIDI del EM-50/30 utilizando la función Resume), estas partes estarán ajustadas a “Off” y, por lo tanto, no recibirán mensajes MIDI. No obstante, puede activarlas asignándolas a un canal MIDI. Tenga cuidado de seleccionar un canal MIDI que ya haya asignado a otras partes del EM-50/30. Los canales que puede utilizar son: 13, 14, y 15, siempre que haya seleccionado “Off” para NTA1, NTA2, y Basic Ch.

NTA1/2 Rx

NTA es la abreviación de “Note-to-Arranger” (Nota A Arranger), o las notas que toca en la mitad izquierda del teclado para enviar información de acordes al Arranger. Estas notas también pueden recibirse vía MIDI. Si desea que el Arranger utilice estas notas, debe transmitir las utilizando los canales MIDI asignados a la función NTA (desde el ordenador o un instrumento MIDI externo al EM-50/30).

Es probable que haya observado el plural de “canales”. Existen dos canales de recepción NTA para poder utilizar el EM-50/30 como un módulo para arreglos automáticos a tiempo real para un acordeón MIDI o cualquier otro instrumento MIDI que pueda transmitir información a través de dos canales.

También puede aprovechar estos dos canales NTA para controlar el Arranger desde dos teclados maestros externos o desde una unidad de pedal de bajo MIDI PK-5.

No existe ningún parámetro Tx para el nivel NTA. Las notas que toque en el teclado del EM-50/30 se transmitirán al Arranger, de ahí a las partes del Arranger, y se utilizarán para tocar el acompañamiento en el tono correcto. Puesto que todas las notas de los Estilos musicales se transmiten vía MIDI, no hay ninguna necesidad de enviar las notas NTA por separado.

Antes de ajustar el (o un) canal de recepción NTA, consulte el manual del controlador MIDI externo para saber los canales a través de los cuales transmite la información.

Valores posibles: Off, 1~16 (puede ser diferente del ajuste de NTA2). Valor por defecto: 14 (NTA1) y 15 (NTA2).

Style Ch

Tal como su propio nombre implica, el canal de selección de Estilo se utiliza para recibir y transmitir cambios de programa que harán que el EM-50/30 o el receptor seleccionen otro Estilo musical. Tenga en cuenta que las memorias de Estilos Custom (y la memoria Disk User del EM-50) también pueden seleccionarse vía MIDI. Valores posibles: Off, 1 ~ 16. Valor por defecto: 10.

Basic Ch

El Canal básico es el canal MIDI utilizado para recibir y transmitir mensajes de Cambio de programa y de Selección de banco relacionados con la selección de Programas de usuario. Es decir, cada vez que seleccione un Programa de usuario en el EM-50/30, éste enviará una serie de mensajes MIDI a MIDI OUT a través del canal MIDI que seleccione aquí.

Del mismo modo, si el EM-50/30 recibe una serie de mensajes (Selección de banco y Cambio de programa) a través del Canal básico, se seleccionará el Programa de usuario asignado a los números contenidos en los mensajes MIDI recibidos.

Valores posibles: Off, 1 ~ 16. Valor por defecto: 13.

Filtros de información MIDI

Los siguientes parámetros permiten decidir si deben transmitirse y recibirse ciertos tipos de mensajes MIDI.

ProgChng (Cambio de programa) — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión y la recepción de mensajes de Cambio de programa. Estos mensajes se utilizan para seleccionar Tones, Estilos, o Programas de usuario.

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

PitchBnd (Pitch Bend) — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de mensajes de Pitch Bend. Estos mensajes se utilizan para modificar de manera temporal la afinación de las notas (partes Upper1, Upper2, o M. Drums).

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

Modulatn (Modulación) — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de mensajes de Modulación. Estos mensajes se utilizan para añadir vibrato a las notas que toque (cambio de control CC01). Possible values: Off, On. Valor por defecto: On.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

Volume — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de mensajes de volumen (cambio de control CC07).

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

Sustain — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de mensajes de Sustain (cambio de control CC64).

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

NRPN (Número de Parámetro No Reigstrado) — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de mensajes NRPN. Estos mensajes sólo se comprenden en generadores de sonidos compatibles con GS, y permiten editar ciertos ajustes de parámetros vía MIDI.

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: Off.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

Velo Rx (Recibir Velocidad) — Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de mensajes de Velocidad. La función de este parámetro es idéntica a la del botón [KEYBOARD VELOCITY], pero sólo se aplica a los mensajes de nota recibidos vía MIDI.

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

Nota: El ajuste de este parámetro también se aplica al parámetro del mismo nombre del modo Song (consulte la página 54).

Lyrics Tx (Transmitir mensajes de Letra de canción) — El EM-50/30 puede transmitir los mensajes de Letra de canción contenidos en los Archivos MIDI Estándar del Formato 0 que reproduzca. No puede visualizarlos, pero permite transmitirlos a un equipo capaz de visualizar mensajes de Letra de canción (como el Roland LVC-1). Este filtro permite activar (On) o desactivar (Off) la transmisión de la información de letra de canción.

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

Parámetros de sincronización

Sync Rx (Sincronización MIDI)

Utilice este parámetro para especificar la manera en que el EM-50/30 se sincronizará (como esclavo) con un secuenciador MIDI, un ordenador, una unidad de ritmo, etc. externo. La sincronización se refiere al hecho de que un equipo (o función) se inicie y se pare al mismo tiempo que otro equipo (o función), y que actúe al mismo tiempo (BPM). Tenga en cuenta que la sincronización sólo es posible si ha conectado el puerto MIDI OUT del equipo externo al puerto MIDI IN del EM-50/30 (aunque tam-

bién es posible la conexión inversa; en este caso, consulte los detalles en el manual del secuenciador).



Int — En este caso, el EM-50/30 no se sincronizará con otros equipos MIDI. Por lo tanto, será imposible ponerlo en marcha y pararlo vía MIDI.

Mid A — Este modo de sincronización hace dos cosas al mismo tiempo: sincroniza la reproducción del Arranger y la grabación de la Canción como respuesta a los mensajes de Inicio/Parada y de Reloj MIDI. De hecho, después de pulsar el botón [REC/2nd TRACK] deberá iniciar el equipo externo para que el Grabador empiece a grabar. Al mismo tiempo, también se iniciará la reproducción del Arranger, con lo cual este modo es ideal para grabaciones que impliquen tanto al Arranger como al grabador del EM-50/30.

Mid S — En este caso, sólo se sincronizará el grabador. Este modo de sincronización afecta a la reproducción y a la grabación en el grabador, lo cual significa que el grabador sólo podrá ponerse en marcha mediante mensajes de Reloj MIDI recibidos desde el equipo externo. Además, el modo Song debe estar activado (**SONG**). La grabación sólo podrá iniciarse si pulsa el botón [REC/2nd TRACK] para poner el EM-50/30 en el modo de espera.

Nota: El grabador sólo se iniciará cuando se reciban mensajes de Reloj MIDI en el modo GM/GS.

Aut A — Aquí, la Reproducción del Arranger y la Grabación de canción sólo se sincronizarán si el EM-50/30 recibe mensajes de Inicio MIDI y de Reloj MIDI seguidos por señales de Reloj MIDI. Si todo lo que recibe el EM-50/30 es un mensaje de Inicio, éste esperará unos momentos a ver si recibe también mensajes de Reloj MIDI. Si es así, se sincronizará con ellos. Si no llegan mensajes de Reloj MIDI, seguirá su propio tempo. En cualquier caso, es posible parar la reproducción o la grabación con un mensaje de parada MIDI. El EM-50/30 sabe, pues, cuando debe sincronizarse con los mensajes de Reloj MIDI y cuando debe seguir su propio tempo.

Aut S — Consulte más arriba. Esta vez, no obstante, la sincronización automática se aplicará a la grabación y a la reproducción de canción. El Arranger, por lo tanto, no empezará a sonar ni se sincronizará al recibir mensajes de Reloj MIDI.

rEM A — El Arranger y el grabador esperarán a recibir un mensaje de inicio para empezar a reproducir o a grabar siguiendo su propio tempo. En el momento en que el EM-50/30 reciba un mensaje de parada, la reproducción del Arranger y/o la grabación de la canción terminarán.

rEM S — Es igual a rEM A, excepto en que se aplica a la reproducción y a la grabación de canción (y por lo tanto al modo Song). El Arranger no se verá afectado por los mensajes de Inicio/Parada recibidos vía MIDI.

Clock Tx

Esta opción permite determinar si el Arranger y el grabador enviarán o no mensajes de Reloj MIDI al iniciarlos.

Estos mensajes son necesarios para sincronizar instrumentos, secuenciadores y programas MIDI externos con el EM-50/30.

Valores posibles: Off, On. Valor por defecto: On.

StrStpTx

(On/Off, Valor por defecto: On) Esta opción permite determinar si el Arranger y el grabador enviarán o no mensajes de Inicio, Parada y Continuación al iniciarlos. Seleccione Off si desea controlar los generadores de sonidos de un órgano MIDI, etc., sin iniciar su acompañamiento automático cada vez que inicie la reproducción del Arranger o del grabador en el EM-50/30.

Song Pos P

(On/Off, Valor por defecto: On) El grabador del EM-50/30 también envía mensajes de Puntero de Posición de Canción. Seleccione Off si no desea que el grabador envíe estos mensajes.

PartMute

(Int/All, Valor por defecto: All) El parámetro Part Mute permite determinar lo que ocurre al enmudecer una parte (consulte la página 24). Algo que ya sabe que va a ocurrir es que la parte en cuestión no se oír al tocar el teclado. No obstante, lo que no puede ver es si una parte enmudecida sigue enviando información MIDI. *Part Mute* permite especificar si una parte enmudecida debe seguir enviando o no mensajes MIDI a MIDI OUT:

Int — Una parte enmudecida no podrá tocarse vía el teclado o el grabador del EM-50/30, pero continuará enviando mensajes MIDI a MIDI OUT.

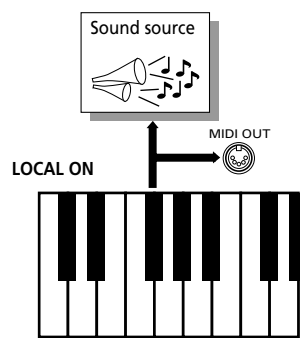
All — Una parte enmudecida no podrá tocarse vía el teclado o el grabador del EM-50/30, y dejará de enviar mensajes MIDI.

Valor por defecto: All.

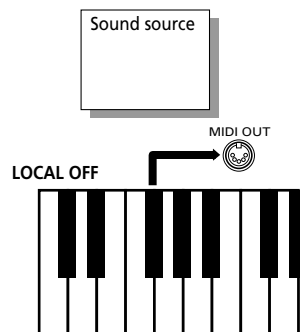
Local

(On/Off, Valor por defecto: On) El parámetro Local permite establecer o eliminar la conexión entre el teclado y el grabador del EM-50/30 y el generador de sonidos interno.

Si está ajustado a *On* (valor por defecto), al tocar el teclado del EM-50/30 o al reproducir una canción del grabador, se oírán las notas correspondientes. Si seleccionar *Off*, los correspondientes mensajes MIDI dejarán de enviarse al generador de sonidos interno. Local, no obstante, no interfiere con la transmisión de la correspondiente información MIDI a MIDI OUT.



Si ajusta Local a *Off*, ni el teclado ni el grabador podrán controlar el generador de sonidos interno.



Si trabaja con un secuenciador que dispone de la función Soft Thru (eco MIDI) – y sólo si (i) conecta los conectores MIDI IN y OUT del EM-50/30 al secuenciador externo o al ordenador, y (ii) utiliza el EM-50/30 como el teclado maestro para la secuenciación – es posible quedaba ajustar este parámetro a *Off* para evitar que las notas suenen dos veces (produciendo un sonido desagradable conocido como *bucle MIDI*). En todos los demás casos, seleccione *On*.

Nota: El ajuste de este parámetro no se memoriza al apagar el EM-50/30.

Resume


Seleccione esta función para recuperar los ajustes MIDI originales del EM-50/30 (para los modos EM-50/30 y del grabador). Pulse [ENTER]. Una vez haya aparecido el mensaje “Complete”, la pantalla volverá a RESUME. Pulse [CANCEL] para salir del modo MIDI.

Nota: Aquí no aparece ninguna pregunta “Sure?” que le dé la oportunidad de pensárselo otra vez. Pulse [ENTER] sólo si está seguro de que desea recuperar TODOS los ajustes MIDI originales.

Dump Tx

Consulte “Archivar los ajustes vía MIDI (Dump TX)” en la página 55.

El MIDI en el modo de Canción

Seleccione el modo Song pulsando [STYLE/SONG] hasta que aparezca el icono . Excepto por los nombres de las partes y sus números, (Parte 1~16), los parámetros MIDI de canción son similares a los del modo EM-50/30. Aquí, no obstante, puede ajustar los canales de transmisión y recepción de las parte de canción del grabador.

Un último comentario: por defecto, la Parte de canción 1 está asignada al canal MIDI 1, la Parte de canción 2 al canal MIDI 2, etc.

14. Ajustes de archivo/carga

14.1 Archivar los ajustes vía MIDI (Dump TX)

El EM-50/30 dispone de cuatro funciones que puede utilizar para transferir los ajustes del EM-50/30 a otro EM-50 o EM-30, o a un ordenador o un secuenciador.

En el caso del EM-30, estas funciones son la única manera de archivar los ajustes. Por lo tanto, tómese todo el tiempo necesario para leer las siguientes explicaciones.

La función Dump

“Dump” (o *Vocado General*) es el término que se utiliza normalmente para transferir grupos especiales de información MIDI. Por norma general, esta información sólo puede comprenderla el modelo en cuestión. Ésta es la razón por la que estos mensajes se llaman *Exclusivos del sistema* (o SysEx, para abreviar). El EM-50 y el EM-30 son gemelos (con diferencias no relacionadas con la estructura de la información), con lo que el EM-30 también aceptará los mensajes SysEx del EM-50, y viceversa.

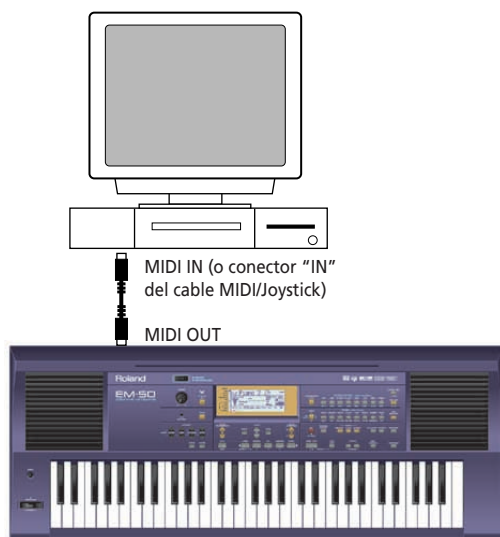
Los secuenciadores (de hardware y de programa) no miran normalmente el tipo de información MIDI que graba. Si inicia la reproducción de una canción que contenga esta información, el ordenador o el secuenciador volverán a transferir la información al EM-50/30. Con ello cambia el contenido de las memorias seleccionadas.

Nota: El grabador del EM-50/30 no puede grabar mensajes SysEx.

Nota: En las siguientes explicaciones, “secuenciador” se refiere tanto a los secuenciadores de hardware como a los ordenadores con programas de secuenciación.

A continuación explicamos lo que debe hacer para transferir los ajustes a un secuenciador o a un ordenador:

1. Conecte el puerto MIDI OUT del EM-50/30 al puerto MIDI IN del secuenciador.



Nota: Si también conecta el puerto MIDI IN del EM-50/30 al puerto MIDI OUT del secuenciador, desactive la función Soft Thru (o Eco MIDI) del secuenciador. Consulte los detalles en su manual.

2. Seleccione la función Dump TX:

- Pulse MENU ▲▼ para colocar la flecha de modo (◀) junto al mensaje MIDI. El mensaje “ENT” parpadeará ahora en la pantalla.
- Pulse [ENTER] para pasar el modo MIDI.
- Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar el parámetro DUMP TX.



- Pulse [ENTER] para confirmar la selección del parámetro. El ajuste a la izquierda del nombre del parámetro parpadeará para indicar que puede cambiarse (“editarse”).

3. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar el ajuste deseado:

CST — El contenido de las 8 memorias de Estilos Custom (consulte la página 16) se transferirá al secuenciador. Hágalo antes de cargar nuevos Estilos Custom (consulte la página 56).

USP — El contenido de los 64 Programas de usuario se transferirá al secuenciador.

SNG — La canción que se encuentre actualmente en la memoria RAM del EM-50/30 se transferirá al secuenciador.

Nota: En algunos casos excepcionales, la canción que desee transferir será demasiado grande y no podrá volcarse a un instrumento externo. En estos casos aparece el mensaje IMPOSSIBLE (que significa “Imposible”).

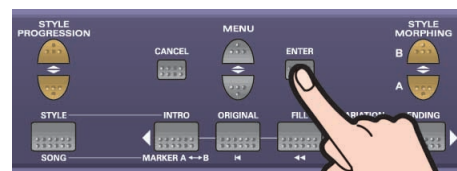
PRG — El sistema operativo del EM-50/30 se transferirá al secuenciador. Hágalo antes de actualizar el EM-50/30. Consulte también la página 61.

Nota: Es posible que esta función no se acepte en algunos programas de secuenciación.

4. Inicie la grabación en el secuenciador.

Para obtener los mejores resultados posibles, ajuste el tempo del secuenciador a un valor entre ♩ = 100 y 120.

5. Pulse el botón [ENTER] en el EM-50/30.



6. La pantalla le pedirá confirmación (SURE?). Vuelva a pulsar [ENTER].

7. Espere a que la pantalla muestre el mensaje COMPLETE, y pare el secuenciador.

8. Guarde la nueva canción del secuenciador en un disquete.

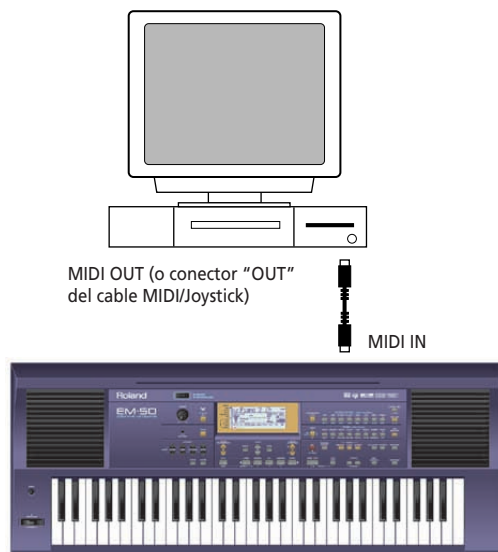
Guárdela con un nombre significativo (por ejemplo, *UserProgEM 2/4/99*). De esta manera sabrá exactamente el archivo que deberá volver a transferir al EM-50/30 en un momento dado.

9. Para salir del modo MIDI, pulse [CANCEL] varias veces hasta que aparezca el mensaje "MIDI", a continuación utilice MENU ▲▼, y pulse [ENTER] para seleccionar otro modo.

Transmitir información archivada/nueva al EM-50/30

Transferir los ajustes volcados de nuevo al EM-50/30 es relativamente sencillo y no requiere de ninguna acción especial en el Creative Keyboard. Tenga en cuenta, no obstante, que los ajustes que vuelva a transferir al EM-50/30 sobrescribirán los ajustes actuales del área de memoria correspondiente (Estilos Custom, Programas de usuario o Canción).

1. Conecte el puerto MIDI IN del EM-50/30 al puerto MIDI OUT del secuenciador.



2. Pare la reproducción del Arranger (o de la Canción) en el EM-50/30 y volque en el secuenciador los ajustes que desee utilizar en el futuro (consulte la página 55).

3. Inicie el secuenciador y cargue el archivo que desee transferir al EM-50/30.

Para obtener los mejores resultados posibles, ajuste el tempo del secuenciador a un valor entre ♩ = 100 y 120.

4. Inicie la reproducción del secuenciador.

En el momento en que empiece a llegar la información, la pantalla mostrará el siguiente mensaje:

SYS CustSt

SYS significa que el EM-50/30 está recibiendo mensajes SysEx (sólo comprendidos por el EM-50 o el EM-30). La pantalla también informa del tipo de información que se recibe: *Estilos Custom* (para las 8 memorias; CST), *Programas de usuario* (para las 64 memorias; USP) o una *canción* (SNG).

5. Espere a que aparezca el mensaje Complete, y pare la reproducción del secuenciador.

6. Pruebe los nuevos ajustes cargados para comprobar que funcionen de la manera esperada.

Posibles mensajes de error durante la recepción de información de volcado

La información SysEx es bastante delicada (el más mínimo error hará que toda la información de volcado quede inservible), por lo que en algunos casos la recepción de esta información puede no funcionar de la manera esperada. A continuación encontrará los mensajes de error que pueden aparecer. Si aparece alguno de estos mensajes, deberá apagar el EM-50/30 y volverlo a intentar.

File Err — Es probable que esta información no sea para el EM-50/30, ya que no puede leerla.

Csum Err — Error de la suma de comprobación. La suma de comprobación no se corresponde con la información contenida en la cadena SysEx. Esto sólo ocurre si alguien ha manipulado la información en un ordenador, etc.

ID Err — ID de modelo erróneo. Cada instrumento dispone de un ID de modelo que explica "yo soy un EM-50 o un EM-30". Este número de ID también se incluye en la información SysEx (y entonces significa "es sólo para un EM-50 o un EM-30"). Si el EM-50/30 recibe información de volcado para, por ejemplo, un JX-305 ("esto es sólo para un JX-305"), el EM-50/30 responderá con "pero yo soy un EM-50/EM-30", y no aceptará la información.

Long Sys — La cadena SysEx es demasiado larga y no puede recibirse. Esto sólo ocurrirá si alguien ha programado la información SysEx a mano (lo cual es perfectamente posible, por cierto). Este mensaje no debería aparecer para la información que volque desde el EM-50/30 mismo (consulte la página 55).

Addr Err — Dirección SysEx errónea. Cada parámetro de una cadena SysEx dispone de una dirección que informa al receptor acerca de su naturaleza (p.ej., "yo soy el parámetro Cutoff ..."). Este mensaje de error significa que el EM-50/30 ha recibido una dirección que no existe.

Rx Fault — La recepción no funciona de la manera esperada. Compruebe las conexiones de los cables, o utilice otro cable MIDI.


Flsh Err — Error de la memoria Flash. Existe un problema con la memoria Flash ROM que se utiliza para los Estilos musicales Custom. Póngase en contacto con su distribuidor Roland, o con el distribuidor local.

OvRunErr — Error de encuadre / desbordamiento del búffer. La información SysEx se ha transmitido demasiado deprisa para el EM-50/30. Reduzca el tempo de reproducción de la "canción" y vuelva a intentarlo.

14.2 Funciones de disco (EM-50)

El modo Disk permite guardar en un disco las canciones del grabador que se encuentran en la memoria RAM de canción interna, guardar en y cargar desde un disco los Programas de usuario, formatear disquetes, eliminar archivos de un disquete, y copiar discos.

Puede utilizar discos 2DD o 2HD. No obstante, tenga en cuenta que los discos 2HD tienen el doble de capacidad que los discos 2DD, por lo que debería utilizar discos 2HD siempre que fuera posible.

Siempre que la unidad de discos esté escribiendo o leyendo información en un disco, el icono Disk () parpadeará en la pantalla. **No expulse el disquete mientras la pantalla muestre este icono ya que podría dañar tanto la unidad de discos como el disco en sí (con lo que quedaría ilegible).**

Nota: Las siguientes explicaciones sólo se aplican al EM-50. El EM-30 no dispone de unidad de discos.




Cargar archivos desde un disco

Existen dos funciones Load:

LOAD UPr — Esta función permite transferir un grupo de 64 Programas de Usuario (es decir, para los 8 bancos) a la memoria interna del EM-50. Con ello se sobrescribirán los programas de usuario que residan actualmente en las memorias internas.

LOAD CSt — Esta función permite transferir un grupo de 8 Estilos musicales desde el disquete a las memorias de Estilos Custom del EM-50/30 (1~8, consulte también la página 16), sobrescribiendo así los ocho Estilos musicales que residan actualmente en las memorias de Estilos Custom del EM-50.





Nota: Si desea utilizar los Programas de usuario o los Estilos Custom actuales de la memoria interna más adelante, guárdelos en un disco antes de proceder. Consulte la página 57.

1. Pulse MENU   para colocar la flecha de modo () junto a la entrada LOAD.



La pantalla responderá con el mensaje **LOAD**. El mensaje **ENT** a su izquierda parpadeará.

ENT **LOAD**

2. Pulse el botón [ENTER].
3. Utilice los botones MENU   para seleccionar **LOAD UPr** o **LOAD CSt**.
4. Pulse [ENTER] de nuevo.
5. Utilice los botones MENU   para seleccionar el archivo cuyo contenido desee cargar (por ejemplo: "USPR_000").

El mensaje **ENT** y el número de archivo parpadearán de manera alternativa.

6. Pulse el botón [ENTER] para cargar el archivo seleccionado.

Nota: Pulse [CANCEL] si decide no cargar el archivo seleccionado. Deberá hacerlo antes de pulsar [ENTER].

Si pulsa [ENTER], la pantalla mostrará el mensaje **LOADING**. Una vez se haya cargado la información, la pantalla mostrará brevemente el mensaje **Complete**.

7. Pulse [CANCEL] varias veces para seleccionar otro modo.

Posibles mensajes de error

No Disk — No ha insertado ningún disquete en la unidad de discos.

No Files — El disco que ha insertado no contiene información ni de Programas de usuario ni de Estilos Custom.

Disk Err — El disco está probablemente dañado y no puede utilizarse.

File Err — El archivo que ha seleccionado está dañado y no puede cargarse.

Guardar archivos en un disco

El EM-50 dispone de las siguientes funciones Save:

SAVE Sng — Permite guardar la canción de la memoria interna en un disquete. Tenga en cuenta que una canción guardada en un disco se convierte en un Archivo MIDI Estándar. Por lo tanto, ya no podrá substituir las partes a tiempo real ("2nd TRACK") por nuevas versiones después de volver a transferir la canción a la memoria interna.




Por cierto: no hay ninguna función **LOAD Sng**. Todo lo que debe hacer para transferir la información de canción de nuevo a la memoria de canción interna del EM-50 es reproducir el Archivo MIDI Estándar en cuestión.

Nota: Consulte también "Guardar la canción" en la página 34.

SAVE UPr — Utilice esta función para guardar el contenido de las memorias de Programa de usuario internas del EM-50 (todas 64) en un disquete.



SAVE CSt — Esta función permite guardar el contenido del contenido de las ocho memorias de Estilos Custom en un disco.

1. Inserte un disquete en blanco en la unidad de discos. Consulte la página 34, donde se explican algunas precauciones que debe tomar.

2. Pulse MENU   para colocar la flecha de modo () junto a la entrada SAVE.

La pantalla responderá con el mensaje **SAVE**. El mensaje **ENT** a su izquierda parpadeará.

ENT **SAVE**

3. Pulse el botón [ENTER].
4. Utilice los botones MENU   para seleccionar **SAVE Sng**, **SAVE UPr**, o **SAVE CSt**.
5. Pulse [ENTER] de nuevo.

La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



(Aquí hemos seleccionado la opción “SAVE Sng”).

Puede guardar el archivo con el nombre actual por defecto (SONG_001, CUST_000, o USPR_000). No obstante, un nombre más apropiado le ayudará a identificar los archivos en todo momento. Por lo tanto, es aconsejable que especifique un nombre significativo para el archivo.

La “S” y el símbolo “█” parpadearán alternativamente en la pantalla para indicar que puede entrar un carácter en esta posición.

6. Utilice los botones MUSIC STYLE/USER PROGRAM para seleccionar el carácter que asignará a esta posición. Es posible que deba pulsar el botón en cuestión varias veces para seleccionar el carácter deseado. Están disponibles los siguientes caracteres:

```

_ ! # $ % & ' - @ ^ `
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

```


Nota: El cursor pasa automáticamente a la siguiente posición siempre que pulsa un botón diferente del que ha pulsado previamente. Para los caracteres asignados al mismo botón, deberá mover el cursor utilizando los botones MENU ▲▼.

Nota: Si selecciona “SPACE” (botón [CUSTUM/HOLD]), la pantalla insertará un “_”. Esto es debido a que el MS-DOS® no acepta la utilización de espacios.

7. Si es necesario, utilice los botones MENU ▲▼ para desplazar el cursor hasta la siguiente posición.

8. Repita los pasos (6) y (7) para entrar los demás caracteres.

9. Pulse [ENTER] para guardar el archivo en el disco.

La pantalla responderá con el mensaje **Saving** y con el icono de disco intermitente (). Una vez guardada la canción, el mensaje **Complete** aparecerá en la pantalla.

Si aparece el mensaje **DiskProt**, habrá olvidado desactivar el pestillo de protección del disco contra la escritura. Pulse el botón de expulsión de la unidad de discos, retire el disquete y cierre el pestillo, inserte de nuevo el disco y pulse [ENTER].

10. Pulse [CANCEL] varias veces para seleccionar otro modo.

Si mantiene pulsado el botón [CANCEL], la pantalla pasará de manera automática a la primera página **Save**.

Posibles mensajes de error

No Disk — Ha olvidado insertar un disquete en la unidad de discos.

Disk Prot — Consulte más arriba.

Disk Full — La capacidad restante del disco no permite guardar la información en este disco.

Disk Err — El disco está probablemente dañado y no puede utilizarse.

Empty — No hay ninguna canción del grabador en la memoria interna del EM-50. Por lo tanto, no hay nada que guardar.

Impssble — La canción de la memoria del EM-50 es demasiado grande para la RAM, y por lo tanto no puede guardarse en disco. (Esto es debido a que el EM-50 sólo carga bloques específicos para la reproducción.)

OverWrt? — El nombre queha asignado a la información ya existe en el disquete que ha insertado. Si pulsa [ENTER] para continuar, el archivo del disco se sobrescribirá (y la información correspondiente se borrará). Inserte otro disquete, o pulse [CANCEL] y entre otro nombre para la información que desea guardar.

Eliminar archivos de un disco

Las funciones Delete permiten eliminar un archivo del disquete insertado. Esto puede ser necesario para crear espacio para un nuevo archivo (p.ej., cuando aparece el mensaje “Disk Full”). No obstante, asegúrese de eliminar sólo los archivos que no vaya a necesitar nunca más. Una vez eliminado un archivo será imposible recuperarlo. *Nota:* Por norma general, debería realizar antes una copia de seguridad del disco (consulte la página 59). En muchas ocasiones, los archivos pasan a ser indispensables una vez ya no están disponibles ...

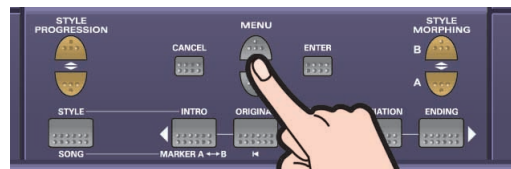
DEL Sng — Permite eliminar un archivo de canción del disco.

DEL UPr — Utilice esta función para eliminar un archivo de Programa de usuario del disco. Tenga en cuenta que, al hacerlo, en realidad está borrando los ajustes de 64 Programas de usuario.

DEL CSt — Esta función permite eliminar un archivo de grupo de Estilos Custom del disco. Igual que con los archivos de Programas de usuario, en realidad está eliminando ocho Estilos musicales.

1. Inserte en la unidad de discos el disco con el archivo que desee eliminar.

2. Pulse MENU ▲▼ para colocar la flecha de modo (◀) junto a la entrada DELETE.



La pantalla responderá con el mensaje **DELETE**. El mensaje ENT a su izquierda parpadeará.

ENT DELETE

3. Pulse el botón [ENTER].

4. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar DEL Sng, DEL UPr, o DEL CSt.

5. Pulse [ENTER] de nuevo.

6. Utilice los botones MENU ▲▼ para seleccionar el archivo que desee eliminar (por ejemplo, "USPR_000"). El mensaje ENT y el número del archivo parpadearán alternativamente.

7. Pulse el botón [ENTER].

Para asegurarse de ello, el EM-50 le pedirá ahora si está realmente seguro de querer eliminar el archivo (Sure?).

8. Pulse [ENTER] para eliminar el archivo, o [CANCEL] para abortar la operación.

Si ha pulsado [ENTER], la pantalla mostrará el mensaje Deleting. Una vez se haya eliminado la información, la pantalla mostrará brevemente el mensaje Complete.

9. Pulse [CANCEL] varias veces para seleccionar otro modo.

Si sigue pulsando el botón [CANCEL], volverá de manera automática a la primera página Delete.

Posibles mensajes de error

No Disk — Ha olvidado insertar un disquete en la unidad de discos.

Disk Prot — Ha olvidado desactivar el pestillo de protección del disco contra la escritura. Pulse el botón de expulsión de la unidad de discos, retire el disquete y cierre el pestillo, inserte de nuevo el disco y pulse [ENTER]. Consulte también la página 34.

Disk Err — El disco está probablemente dañado y no puede utilizarse.

No Files — El disco no contiene ningún archivo del tipo seleccionado. Inserte otro disco.

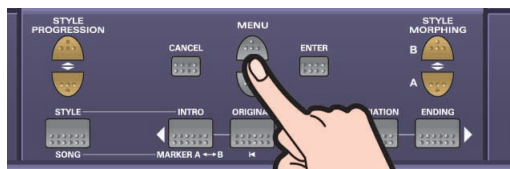
DiskCopy (Copiar todo el contenido de un disco)

Esta función permite realizar copias de seguridad de discos importantes.

ADVERTENCIA: La función Disk Copy utiliza la memoria RAM y borra la canción del grabador del EM-50 y su memoria Disk User. Antes de utilizar Disk Copy, guarde la canción en un disco si aún no lo ha hecho (consulte la página 57).

Disk Copy copia todos los archivos del disco *Source* (consulte más adelante) en el disco *Destinat*.

1. Pulse MENU ▲▼ para colocar la flecha de modo (◀) junto a la entrada COPY.



La pantalla tendrá ahora el siguiente aspecto:



2. Pulse el botón [ENTER].

El EM-50 le explicará ahora algo que ya sabe, pero que a veces tiene cierta tendencia a olvidar:

```
Improper use of copy infringes
Copyright!! For personal back-up
use only! Song and User Style
will be erased.
```

Copiar canciones de Archivos MIDI estándar disponibles en el mercado no es ninguna problema siempre y cuando guarde la copia (como protección contra posibles errores de disco). No obstante, bajo ninguna circunstancia podrá repartir copias de material protegido por copyright entre sus amigos.

Además, la pantalla le indicará que la función Disk Copy necesita la memoria RAM disponible – es decir, la memoria reservada para la canción del grabador y para el Estilo Disk User. Tenga en cuenta que al activar la función (cosa que aún no hemos hecho) se borrará la canción de la memoria interna. Guárdela en un disco antes de proceder.

El mensaje anterior aparecerá seguido de la pregunta Sure?.

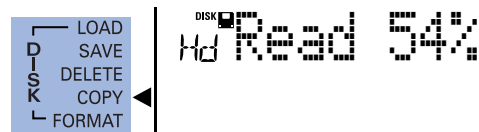
3. Si está seguro de que desea realizar una copia de seguridad de un disco, pulse [ENTER].

La pantalla le pedirá que inserte el disco original (o Source) en la unidad de discos.

Antes de hacerlo deberá protegerlo contra la escritura, ya que en caso contrario la pantalla le pedirá que lo haga (No Prot.). En este caso, expulse el disco de la unidad, coloque el pestillo de protección contra la escritura en la posición de protección ("abra la pequeña ventana"), y vuelva a insertar el disco en la unidad de discos.

4. Inserte el disco original (Source) en la unidad.

La pantalla le explicará que ahora el EM-50 está leyendo la primera parte de la información que debe copiarse (Read %%). Según el número de archivos que haya en el disco, este mensaje puede aparecer varias veces. Observe también la indicación del tipo de disco (en nuestro ejemplo, el disco Source es un disquete 2HD):



Una vez se haya cargado la primera parte, la pantalla cambiará al mensaje Destinat.

Este mensaje le pide que inserte un disquete en blanco en la unidad de discos. Este disco contendrá una copia de la información original. Compruebe que utiliza un disco del mismo tipo. Si el disco "Source" es un disquete del tipo 2DD, utilice un disquete en blanco 2DD; en caso contrario, utilice un disquete en blanco del tipo 2HD. Si no utiliza el tipo de disquete correcto, la pantalla mostrará el mensaje Incompat.

5. Retire el disco origen de la unidad de discos e inserte el disco destino.

Si el disco destino no está formateado, ahora tendrá la oportunidad de hacerlo ("Format?").

A continuación aparecerá el siguiente mensaje para informarle de que la primera parte de la información (o toda ella) ya se ha copiado en el disco.



Tal como ya se ha explicado anteriormente, es posible que vuelva a aparecer el mensaje Source. Si se encuentra en esta situación ...

6. Retire el disco destino de la unidad de disquetes y proceda con el paso (4) hasta que la pantalla muestre el mensaje Complete.

La pantalla volverá a mostrar ahora el mensaje Disk Copy.

Posibles mensajes de error al utilizar Disk Copy

No Prot — El disco origen no está protegido. Expúlselo de la unidad de disquetes y coloque el pestillo de protección contra la escritura en la posición de Protección.

NoFormat — El disco destino no está formateado. Pulse [ENTER] para formatearlo y poder continuar con la operación.

DiskErr — Es probable que el disco esté dañado y que no pueda utilizarse.

DiskProt — El disco destino está protegido contra la escritura. Expúlselo y desactive la protección.

Incompat — Consulte más arriba.

Format

Consulte la página 34.

SysSave: Guardar el sistema operativo del EM-50 en un disco

El EM-50 y el EM-30 permiten actualizar su sistema operativo. Su distribuidor Roland puede disponer de versiones más nuevas (pida los detalles a su distribuidor). No obstante, no hay garantías de que haya siempre una nueva versión. Si hay alguna, debería guardar la versión actual del sistema operativo del EM-50/30 antes de cargar la nueva. El EM-50 permite hacerlo vía MIDI o utilizando un disquete. El EM-30 sólo acepta la transferencia MIDI de la información del sistema (consulte "Archivar los ajustes vía MIDI (Dump TX)" en la página 55).

Para guardar el sistema operativo del EM-50 en un disco, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Apague el EM-50, espere unos segundos, y mantenga pulsado el botón TONE/ONE TOUCH [6] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50.

La pantalla mostrará el mensaje SysSave, y a continuación mostrará el mensaje InsertDisk.

2. Inerte un disco 2HD formateado en el MS-DOS® en la unidad de discos y espere a que aparezca el mensaje Save xxx.

3. Espere a que aparezca el mensaje Complete, expulse el disco y guárdelo en un lugar seguro.

SysLoad: Actualizar el sistema del EM-50 desde un disco

El sistema del EM-50/30 puede actualizarse desde un disquete o vía MIDI (consulte la página 61). Tal como ya se ha explicado, es posible que nunca haya un nuevo sistema operativo. No obstante, puede pasarse de vez en cuando por su distribuidor Roland para comprobarlo.

Nota: Antes de actualizar el sistema operativo, guarde los Programas de usuario, los Estilos Custom Styles y la canción en un disco (consulte la página 57). Al actualizar la versión del sistema operativo se borra todo el contenido de la memoria interna. Además, no olvide realizar una copia de seguridad de la versión actual del sistema. La necesitará si el nuevo sistema operativo no funciona de la manera esperada (consulte más arriba).

Si obtiene un nuevo sistema operativo, siga los pasos que se indican a continuación para transferir la información del EM-50:

1. Apague el EM-50, espere unos segundos, y mantenga pulsado los botones TONE/ONE TOUCH [8] + [METRONOME] mientras pone en marcha el EM-50. La pantalla mostrará ahora el mensaje SysLoad, y a continuación el mensaje InsertDisk.

2. Inserte el disco con la nueva versión del sistema operativo en la unidad de discos, y espere a que la pantalla muestre el mensaje EM50_100.

El número después de "_" representa la versión. El mensaje anterior se refiere a la versión "1.00" del sistema operativo. Las nuevas versiones tendrán números más altos, como por ejemplo "1.04", "1.05", etc. – si alguna vez están disponibles.

El siguiente mensaje es CSum. Éste significa que el EM-50 está comprobando la suma de control de la información SysEx (¿la recuerda?).

Los dos siguientes mensajes, Load y Flash, indica que la información se está leyendo desde el disco y que la Flash ROM (la memoria en la que reside el sistema operativo) se está actualizando.

3. Espere a que aparezca el mensaje Complete, y a continuación apague el EM-50.

4. Mantenga pulsado el botón [WRITE] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50. Éste se inicializará.

5. Expulse el disco y guárdelo en un lugar seguro.

Posibles mensajes de error al utilizar SysLoad/SysSave

Los siguientes mensajes abortarán la operación SysLoad o SysSave. Por lo tanto, deberá repetir todo el proceso si consigue solucionar el problema o si consigue otro disco.

CSumErr — La suma de control de la información SysEx no es correcta. Pida otro disco a su distribuidor Roland.

SysErr — Ha ocurrido un error del sistema. Vuelva a intentarlo, posiblemente con otro disco.

WRProt — El disco está protegido contra la escritura. Desactive esta protección.

DskErr — El disco puede estar dañado, y no puede utilizarse.

DskFull — La capacidad restante del disco no permite guardar la información en este disco. Este mensaje sólo aparece si utiliza un disquete 2DD en lugar de undisquete 2HD para guardar el sistema operativo.

NoDisk — Ha olvidado insertar un disquete.

NoFile — El disco que ha insertado no contiene ningún archivo de sistema operativo. Inserte el disco correcto.

del grabador, que estará vacía después de inicializar el EM-50/30.

Para inicializar el EM-50/30, siga los pasos que se indican a continuación:

1. Apague el EM-50/30.
2. Mantenga pulsado el botón [WRITE] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50/30.
El mensaje **Factory!** le informará de que el EM-50/30 se ha inicializado.

14.3 Actualizar el sistema operativo del EM-50/30 vía MIDI

La otra manera de actualizar el sistema operativo del EM-50/30 es hacerlo vía MIDI. en el caso del EM-30, ésta es la única opción. Si trabaja con un EM-50, podrá también hacerlo utilizando la función SysSave (consulte la página 60), que es más rápida.

Nota: Antes de actualizar el sistema operativo, guarde los Programas de usuario, los Estilos Custom Styles y la canción en un disco (consulte la página 57) o vía MIDI (consulte la página 55). Al actualizar la versión del sistema operativo se borra todo el contenido de la memoria interna. Además, no olvide realizar una copia de seguridad de la versión actual del sistema. La necesitará si el nuevo sistema operativo no funciona de la manera esperada (consulte más arriba).

1. Conecte el puerto MIDI IN del EM-50/30 al puerto MIDI OUT del secuenciador.

Para obtener los mejores resultados posibles, utilice un ordenador con Cubase de Audio Logic.

2. Apague el EM-50, espere unos segundos, y mantenga pulsado el botón TONE/ONE TOUCH [7] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50.

La pantalla mostrará ahora el mensaje `Update`.

3. Inicie el secuenciador y cargue el archivo que desee transferir al EM-50/30.

4. Inicie la reproducción del secuenciador.

En el momento en que se reciba el primer bloque de información, la pantalla mostrará el mensaje `Upd xxx%`.

5. Espere a que aparezca el mensaje `Complete`, y a continuación apague el EM-50/30.

6. Mantenga pulsado el botón [WRITE] mientras vuelve a poner en marcha el EM-50/30. Con ello se inicializará el instrumento.

14.4 Inicializar el EM-50/30 (Factory)

Después de trabajar extensivamente con el EM-50/30, es posible que desee recuperar los ajustes originales. Esto no es indispensable, ya que puede utilizar la función Resume de los modos Parameter y MIDI para recuperar los ajustes originales para los ajustes de los parámetros y del MIDI. Inicializar el EM-50/30 significa que todos los Programas de usuario, parámetros y ajustes MIDI se sustituirán por sus ajustes originales – excepto para la canción

15. Especificaciones

EM-50/30 Creative Keyboard

General

Teclado — 61 teclas, sensible a la velocidad

Pantalla — Pantalla gráfica con iluminación posterior

Potencia de salida — 2 x 10W, sistema de altavoces bass reflex de dos vías

Memorias — 64 Programas de usuario (con Style Hold), 8 memorias para Estilos Custom (Flash ROM)

Unidad de discos — (sólo EM-50) Guardar y cargar Programas de usuario, Grupos de Estilos Custom, Canción (sólo guardar), Sistema operativo

Modos — Arranger, Whole Upper, Organ, M. Drums

Fuente de sonido

Generador de sonidos — Compatible con GM/GS, 354 Tones, 12 Grupos de percusión (8 MB de muestras PCM)

Polifonía — 24 voces, 16 partes multitímbricas

Estilos musicales

ROM — 64 Estilos musicales con Style Progression (6 niveles) y Style Morphing (6 pasos)

One Touch — 8 memorias One Touch (registros automáticos) por Estilo

Disk User — 1 memoria (RAM, sólo EM-50).

Estilos Custom — 8 (Flash ROM)

Controladores

D Beam Controller

Palanca Bender/Modulation

Conexiones

Salida — L/Mono, R (jack de 1/4")

Entrada — RCA/phono (L, R) con control LEVEL

Auriculares — 2 (jacks de 1/4")

MIDI — IN, OUT (MIDI / Cable de joystick suministrado para la conexión directa a PC)

Dimensiones (Ancho x Largo x Alto)

1016 x 400 x 142 mm

(40 x 15 3/4 x 8 5/8 pulgadas)

Peso

EM-50: 8,5 kg (18,7 lbs)

EM-30: 8 kg (17,6 lbs)

Alimentación

Adaptador ACJ (incluido)

Accesorios entregados

Manual del Usuario, Adaptador ACJ, cable MIDI / de Joystick, CD-ROM multilingüe (PC)

Opciones

Auriculares de la serie RH

Conmutador de pedal DP-2, DP-6 o BOSS FS-5U

Soporte para teclado KS-12

Atril

Nota: Las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso.

16. Tablas

16.1 Tones

PIANO

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A11	01	00	0,1,2	2	'Piano 1	1
A11₁	08	0,1,2	2	2	'Piano1w	1
A11 ₂	16	0,1,2	2	2	'Piano1d	1
A11 ₃	41	64	0	0	^AcPiano	2
A12	02	00	0,1,2	2	'Piano 2	1
A12₁	08	0,1,2	2	2	'Piano2w	1
A12 ₂	41	65	0	0	^BrPiano	2
A13	03	00	0,1	1	Piano 3	1
A13₁	08	0,1	1	1	Piano 3w	1
A14	04	00	0,1	1	HonkTonk	2
A14₁	08	0,1	1	1	HonkTnkW	2
A15	05	00	0,1	1	E.Piano1	1
A15 ₁	08	0,1	1	1	DetunEP1	2
A15 ₂	16	0,1	1	1	EPiano1v	2
A15 ₃	24	0,1	1	1	60'Piano	2
A15₄	08	2	2	2	'SoftEP	2
A16	06	00	0,1	1	E.Piano2	1
A16 ₁	08	0,1	1	1	DetunEP2	2
A16 ₂	16	0,1	1	1	EPiano2v	2
A16₃	16	2	2	2	'StFMEP	2
A16 ₄	42	66	0	0	^EPiano3	2
A17	07	00	0,1	1	Harpsi	1
A17₁	08	0,1	1	1	CouplHps	2
A17 ₂	16	0,1	1	1	Harpsi.w	1
A17 ₃	24	0,1	1	1	Harpsi.o	2
A18	08	00	0,1	1	Clav.	1

CHROMATIC PERCUSSION

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A21	09	00	0,1	1	Celesta	1
A22	10	00	0,1	1	Glocken	1
A23	11	00	0,1	1	MusicBox	1
A24	12	00	0,1	1	Vib	1
A24₁	08	0,1	1	1	Vib.w	1
A25	13	00	0,1	1	Marimba	1
A25₁	08	0,1	1	1	MarimbaW	1
A26	14	00	0,1	1	Xylophon	1
A27	15	00	0,1	1	Tub-bell	1
A27₁	08	0,1	1	1	ChurcBel	1
A27 ₂	09	0,1	1	1	Carillon	1
A28	16	00	0,1	1	Santur	1

ORGAN

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A31	17	00	0,1	1	Organ 1	1
A31 ₁	01	0,1	1	1	Organ101	1
A31 ₂	08	0,1	1	1	DetunOr1	2
A31 ₃	09	0,1	1	1	Organ109	2
A31 ₄	16	0,1	1	1	60'sOrg1	1
A31 ₅	17	0,1	1	1	60'sOrg2	1
A31 ₆	18	0,1	1	1	60'sOrg3	1
A31 ₇	32	0,1	1	1	Organ 4	1
A31 ₈	33	0,1	1	1	EvenBars	2
A31₉	08	3	3	3	"TrOrgan	2
A32	18	00	0,1	1	Organ 2	1
A32 ₁	01	0,1	1	1	Organ201	1
A32₂	08	0,1	1	1	DetunOr2	2
A32 ₃	32	0,1	1	1	Organ 5	1
A33	19	00	0,1	1	Organ 3	2
A33₁	08	2	2	2	'RtryOrg	1

A33 ₂	48	65	0	0	^OrgChrd	1
A33 ₃	52	65	0	0	^LFOrgan	2
A33 ₄	49	64	0	0	^60sOrgn	1
A34	20	00	0,1	1	Church1	1
A34₁	08	0,1	1	1	Church2	2
A34 ₂	16	0,1	1	1	Church3	2
A35	21	00	0,1	1	Reed Org	1
A36	22	00	0,1	1	AccordFr	2
A36 ₁	08	0,1	1	1	AccordIt	2
A36₂	00	2	2	2	'AccrdFr	1
A37	23	00	0,1	1	Harmonic	1
A37 ₁	01	0,1	1	1	Harmonic2	1
A38	24	00	0,1	1	Bandneon	2
A38₁	00	2	2	2	'Bandeon	1

GUITAR

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A41	25	00	0,1	1	NylonGtr	1
A41 ₁	08	0,1	1	1	Ukulele	1
A41 ₂	16	0,1	1	1	NylonGto	2
A41 ₃	24	0,1	1	1	VeloHarm	1
A41 ₄	32	0,1	1	1	NylonGt2	1
A41₅	32	3	3	3	"NylnGt2	1 V-SW
A42	26	00	0,1,3	3	'StStrGt	1
A42 ₁	08	0,1	1	1	12-strGt	2
A42 ₂	09	0,1	1	1	Nyl+Stel	2
A42 ₃	16	0,1	1	1	Mandolin	1
A42 ₄	32	0,1	1	1	SteelGt2	1
A43	27	00	0,1	1	Jazz Gtr	1
A43 ₁	08	0,1	1	1	HawaiGt	1
A44	28	00	0,1	1	CleanGtr	1
A44 ₁	08	0,1	1	1	ChorusGt	2
A44₂	09	2	2	2	'JCStrGt	2
A45	29	00	0,1	1	MutedGtr	1
A45 ₁	08	0,1	1	1	FunkGtr	1
A45₂	16	0,1	1	1	FunkGtr2	1 V-SW
A46	30	00	0,1,2	2	'OvdrvGt	1
A47	31	00	0,1,2	2	'DstortG	1
A47 ₁	08	0,1	1	1	FeedbGtr	2
A48	32	00	0,1	1	GtrHarmo	1
A48 ₁	08	0,1	1	1	GtrFeedb	1
A48 ₂	16	0,1	1	1	AcGtHarm	1
A48 ₃	60	64	0	0	^AcGtr1	2
A48 ₄	60	68	0	0	^WahGtr	1

BASS

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A51	33	00	0,1	1	AcouBass	1
A52	34	00	0,1	1	FingBass	1
A53	35	00	0,1	1	PickBass	1
A54	36	00	0,1	1	Fretless	1
A55	37	00	0,1	1	Slap Bs1	1
A56	38	00	0,1	1	Slap Bs2	1
A57	39	00	0,1	1	SynthBs1	1
A57 ₁	01	0,1	1	1	SyBas101	1
A57 ₂	08	0,1	1	1	SyBass 3	1
A57 ₃	09	66	0	0	^DstTB2	2
A57 ₄	09	68	0	0	^AcdB2	2
A57 ₅	13	68	0	0	^JPMGBas	2
A57₆	13	69	0	0	^ClckBas	2
A57 ₇	13	71	0	0	^OscBass	2
A57 ₈	09	64	0	0	^NormlTB	1
A57 ₉	09	65	0	0	^DistTB1	1
A57 _A	14	64	0	0	^ResoBas	1

A57B	14	65	0	0	^WowMGBs	2
A57C	14	66	0	0	^Wow101B	2
A57D	14	67	0	0	^SwpWowB	2
A57E	14	68	0	0	^MG5thBs	2
A57F	10	66	0	0	^101Bas1	1
A58	40	00	0,1	1	SynthBs2	2
A58 ₁	01	0,1	1	1	SyBas201	2
A58 ₂	08	0,1	1	1	SyBass 4	2
A58 ₃	16	0,1	1	1	RubrBass	2
A58 ₄	10	64	0	0	^101Bas1	1
A58 ₅	10	69	0	0	^DubBas	2
A58 ₆	12	67	0	0	^MGBass4	2
A58 ₇	13	67	0	0	^MGBass5	1
A58 ₈	12	65	0	0	^MGBass2	1
A58 ₉	12	68	0	0	^FMSuprB	1
A58A	12	69	0	0	^CheesBs	1
A58B	14	69	0	0	^DoomBas	2
A58C	14	71	0	0	^RubrBs2	2
A58D	15	64	0	0	^AcidBas	2
A58E	15	65	0	0	^BubbleB	2

ORCHESTRA

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A61	41	00	0,1	1	Violin	1
A61 ₁		08	0,1	1	SlViolin	1
A62	42	00	0,1	1	Viola	1
A63	43	00	0,1	1	Cello	1
A64	44	00	0,1	1	Contrabs	1
A65	45	00	0,1	1	TremoStr	1
A66	46	00	0,1	1	Pizzicat	1
A67	47	00	0,1	1	Harp	1
A68	48	00	0,1	1	Timpani	1

ENSEMBLE

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A71	49	00	0,1	1	Strings	1
A71 ₁		08	0,1	1	Orchestr	2
A71 ₂	29	64	0	0	^RStrng1	2
A71 ₃	29	65	0	0	^RStrng2	1
A72	50	00	0,1	1	SlowStr	1
A72 ₁	32	64	0	0	^SlowStr	1
A73	51	00	0,1	1	Syn Str1	1
A73 ₁	08	0,1	1	1	SyStrng3	2
A73 ₂	30	64	0	0	^AuhStrn	2
A74	52	00	0,1	1	Syn.Str2	2
A74 ₁	30	68	0	0	^SynStr3	1
A75	53	00	0,1	1	ChoirAah	1
A75 ₁	32	0,1	1	1	ChoirAh2	1
A76	54	00	0,1	1	VoiceOoh	1
A77	55	00	0,1	1	SynVox	1
A77 ₁	35	66	0	0	^Synvox1	1
A77 ₂	35	74	0	0	^Noisvox	2
A77 ₃	35	67	0	0	^Auh	1
A77 ₄	35	70	0	0	^AuhAuh	2
A78	56	00	0,1	1	Orch Hit	2
A78 ₁	22	65	0	0	^OctStck	2
A78 ₂	22	66	0	0	^SynStck	2
A78 ₃	77	70	0	0	^DistHit	1
A78 ₄	22	64	0	0	^SynStck	1
A78 ₅	22	67	0	0	^SawStck	2
A78 ₆	77	73	0	0	^SpceFrg	2
A78 ₇	23	64	0	0	^SynSB1	1
A78 ₈	23	65	0	0	^SynSB2	2
A78 ₉	23	67	0	0	^DirtySB	2
A78A	76	66	0	0	^MG Blip	1

BRASS

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
A81	57	00	0,1	1	Trumpet	1
A81 ₁	01	0,1	1	1	Trumpet2	1
A81 ₂	08	2	2	2	FlgHorn	1

A82	58	00	0,1	1	Trombone	1
A82 ₁	01	0,1	1	1	Trombne2	2
A83	59	00	0,1	1	Tuba	1
A84	60	00	0,1,2	2	MutedTp	1
A85	61	00	0,1	1	Fr Horn	2
A85 ₁	01	0,1	1	1	FrHorn2	2
A86	62	00	0,1	1	Brass 1	1
A86 ₁	08	0,1	1	1	Brass 2	2
A86 ₂	63	64	0	0	^Brs&Str	2
A86 ₃	63	65	0	0	^SBBBrass	2
A87	63	00	0,1	1	SyBrass1	2
A87 ₁	08	0,1	1	1	SyBrass3	2
A87 ₂	16	0,1	1	1	AnBrass1	2
A87 ₃	66	69	0	0	^StckBrs	2
A87 ₄	66	71	0	0	^StrBras	2
A88	64	00	0,1	1	SyBrass2	2
A88 ₁	08	0,1	1	1	SyBrass4	1
A88 ₂	16	0,1	1	1	AnBrass2	2

REED

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B11	65	00	0,1,2	2	SoprSax	1
B12	66	00	0,1	1	Alto Sax	1
B12 ₁	09	2	2	2	AltoSax2	1
B13	67	00	0,1	1	TenorSax	1
B13 ₁	01	2	2	2	TenrSax2	1
B13 ₂	08	3	3	3	BreathT	2
B14	68	00	0,1	1	BaritSax	1
B15	69	00	0,1	1	Oboe	1
B16	70	00	0,1	1	EnglHorn	1
B17	71	00	0,1	1	Bassoon	1
B18	72	00	0,1	1	Clarinet	1

PIPE

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B21	73	00	0,1	1	Piccolo	1
B22	74	00	0,1	1	Flute	1
B22 ₁	70	66	0	0	^PipeLd1	2
B22 ₂	70	67	0	0	^PipeLd2	2
B23	75	00	0,1	1	Recorder	1
B24	76	00	0,1	1	PanFlute	1
B25	77	00	0,1	1	BotBlow	2
B26	78	00	0,1	1	Shakuhac	2
B27	79	00	0,1	1	Whistle	1
B28	80	00	0,1	1	Ocarina	1

SYNTH LEAD

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B31	81	00	0,1	1	Square W	2
B31 ₁	01	0,1	1	1	Square	1
B31 ₂	08	0,1	1	1	SineWave	1
B31 ₃	03	66	0	0	^PR5Squ1	1
B31 ₄	03	64	0	0	^TrLead1	1
B31 ₅	01	67	0	0	^LeadTB3	2
B31 ₆	07	65	0	0	^SwpLead	2
B31 ₇	07	66	0	0	^Vocordm	2
B31 ₈	08	64	0	0	^4tLead1	2
B31 ₉	08	65	0	0	^4tLead2	2
B32	82	00	0,1	1	Saw Wave	2
B32 ₁	01	0,1	1	1	Saw	1
B32 ₂	08	0,1	1	1	DoctSolo	2
B31 ₃	05	64	0	0	^SeqSyn	2
B32 ₄	02	70	0	0	^Jno6Saw	2
B32 ₅	05	65	0	0	^Polysyn	1
B32 ₆	05	70	0	0	^ResStck	1
B32 ₇	06	67	0	0	^D50 Saw	1
B32 ₈	02	64	0	0	^MG Saw	1
B32 ₉	02	65	0	0	^Voc.Saw	1
B32A	02	66	0	0	^CheeSaw	1
B32B	02	69	0	0	^OB2Saw1	2
B32C	06	64	0	0	^SftLead	2

B32 _D	06	65	0	0	^8DVSaw1	1
B33	83	00	0,1	1	SynCall	2
B34	84	00	0,1	1	ChifferL	2
B35	85	00	0,1	1	Charang	2
B35 ₁	04	64	0	0	^Ju2SbOs	1
B36	86	00	0,1	1	Solo Vox	2
B37	87	00	0,1	1	5th SawW	2
B38	88	00	0,1	1	Bas&Lead	2

SYNTH PAD

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B41	89	00	0,1	1	Fantasia	2
B42	90	00	0,1	1	Warm Pad	1
B42 ₁		04	2	2	'SoftPad	2
B42 ₂	27	64	0	0	^WarmPad	2
B42 ₃	27	66	0	0	^Oct Pad	2
B42 ₄	27	67	0	0	^OBStrPd	2
B42 ₅	27	70	0	0	^SweepPd2	2
B42₆	27	71	0	0	^OBSftPd	1
B43	91	00	0,1	1	Polysynt	2
B44	92	00	0,1	1	SpVoice	1
B45	93	00	0,1	1	BowGlass	2
B46	94	00	0,1	1	MetalPad	2
B47	95	00	0,1	1	Halo Pad	2
B48	96	00	0,1	1	SweepPad	1

SYNTH FX

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B51	97	00	0,1	1	Ice Rain	2
B52	98	00	0,1	1	Soundtrk	2
B53	99	00	0,1	1	Crystal	2
B53 ₁		01	0,1	1	SyMallet	1
B54	100	00	0,1	1	Atmosph	2
B54 ₁	24	70	0	0	^RevAtom	2
B54 ₂	24	64	0	0	^Atmsphr	1
B54 ₃	24	65	0	0	^FreBckW	1
B55	101	00	0,1	1	Brightns	2
B56	102	00	0,1	1	Goblin	2
B57	103	00	0,1	1	EchoDrop	1
B57 ₁		01	0,1	1	EchoBell	2
B57 ₂		02	0,1	1	Echo Pan	2
B57 ₃	55	65	0	0	^JunoBel	2
B57 ₄	55	66	0	0	^MG Perc	1
B57 ₅	57	69	0	0	^DirtBel	2
B58	104	00	0,1	1	StarThem	2
B58₁	24	68	0	0	^7ThAtom	2
B58 ₂	24	69	0	0	^OtSpace	2
B58 ₃	25	64	0	0	^2.2 Pad	2

ETHNIC MISC

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B61	105	00	0,1	1	Sitar	1
B61 ₁		01	0,1	1	Sitar 2	2
B62	106	00	0,1	1	Banjo	1
B63	107	00	0,1	1	Shamisen	1
B64	108	00	0,1	1	Koto	1
B64 ₁		08	0,1	1	TKoto	2
B65	109	00	0,1	1	Kalimba	1
B66	110	00	0,1	1	Bag Pipe	1
B67	111	00	0,1	1	Fiddle	1
B68	112	00	0,1	1	Shanai	1

PERCUSSIVE

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B71	113	00	0,1	1	TinkBell	1
B72	114	00	0,1	1	Agogo	1
B73	115	00	0,1	1	SteelDrm	1
B74	116	00	0,1	1	Woodblck	1
B74₁	08	00	0,1	1	Castanet	1
B75	117	00	0,1	1	Taiko	1

B75₁	08	0,1	1	ConcrtBD	1	
B76	118	00	0,1	1	MeloTom1	1
B76₁	08	0,1	1	MeloTom2	1	
B77	119	00	0,1	1	SynthDrm	1
B77 ₁		08	0,1	1	808 Tom	1
B77 ₂		09	0,1	1	ElecPerc	1
B78	120	00	0,1	1	RevrSycm	1

SFX

GBN	PC	CC00	CC32 Receive	CC32 Send	Sound Name	Voices
B81	121	00	0,1	1	GFrtNois	1
B81 ₁		01	0,1	1	GtCNoise	1
B81 ₂		02	0,1	1	StrSlap	1
B81₃	37	68	0	0	^AnalgFX	1
B82	122	00	0,1	1	BrtNoise	1
B82₁	01	00	0,1	1	FKClick	1
B83	123	00	0,1	1	Seashore	1
B83 ₁		01	0,1	1	Rain	1
B83 ₂		02	0,1	1	Thunder	1
B83 ₃		03	0,1	1	Wind	1
B83 ₄		04	0,1	1	Stream	2
B83 ₅		05	0,1	1	Bubble	2
B84	124	00	0,1	1	Bird	2
B84 ₁		01	0,1	1	Dog	1
B84 ₂		02	0,1	1	Horse	1
B84 ₃		03	0,1	1	Bird 2	1
B85	125	00	0,1	1	Telephn1	1
B85₁	01	00	0,1	1	Telephn2	1
B85 ₂		02	0,1	1	DCreakng	1
B85 ₃		03	0,1	1	Door	1
B85 ₄		04	0,1	1	Scratch	1
B85 ₅		05	0,1	1	Windchim	2
B85 ₆	37	70	0	0	^DstScrt	2
B86	126	00	0,1	1	Helicptr	1
B86 ₁		01	0,1	1	CarEngin	1
B86 ₂		02	0,1	1	Car Stop	1
B86 ₃		03	0,1	1	Car Pass	1
B86 ₄		04	0,1	1	CarCrash	2
B86₅	05	00	0,1	1	Siren	1
B86 ₆		06	0,1	1	Train	1
B86 ₇		07	0,1	1	Jetplane	2
B86 ₈		08	0,1	1	Starship	2
B86 ₉		09	0,1	1	BrstNois	2
B87	127	00	0,1	1	Applause	2
B87 ₁		01	0,1	1	Laughing	1
B87 ₂		02	0,1	1	Screamin	1
B87 ₃		03	0,1	1	Punch	1
B87 ₄		04	0,1	1	Heart	1
B87 ₅		05	0,1	1	Footstep	1
B88	128	00	0,1	1	Gun Shot	1
B88 ₁		01	0,1	1	MachGun	1
B88 ₂		02	0,1	1	Lasergun	1
B88 ₃		03	0,1	1	Explsn	2
B88 ₄	36	70	0	0	^Robocrd	2
B88₅	40	65	0	0	^PnkBomb	2
B88 ₆	36	64	0	0	^UFO FX	2
B88 ₇	36	67	0	0	^Abductn	2
B88 ₈	36	69	0	0	^UP FX	2
B88 ₉	36	71	0	0	^NoisGrw	2
B88 _A	40	64	0	0	^Explosn	2
B88 _B	38	65	0	0	^PR5Nois	1
B88 _C	38	66	0	0	^PnkNois	1
B88 _D	38	67	0	0	^WhtNois	1

Bold/italic names: Tones that will be selected when you use the TONER/USER PROGRAM buttons.

['] = from SC-88

[“] = from SC-88 Pro

[^] = from MC-303

16.2. Lista de Estilos musicales

ROCK

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
11	Rock1	128	4/4	1	17
12	Rock2	140	4/4	1	18
13	HardEdge	96	4/4	1	16
14	Sh Rock1	100	4/4	1	19
15	Sh Rock2	113	4/4	1	20
16	Sh Balld	88	4/4	4	12
17	Sl Rock1	90	6/8	5	15
18	Sl Rock2	80	4/4	5	16

DANCE

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
21	Dance 1	138	4/4	2	51
22	Dance 2	129	4/4	2	53
23	House 1	128	4/4	2	40
24	House 2	127	4/4	2	45
25	Hip Hop	94	4/4	3	16
26	Techno	132	4/4	2	58
27	Big Beat	132	4/4	1	25
28	Pop Dance	130	4/4	7	41

8-BEAT

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
31	8B Pop1	60	4/4	6	32
32	8B Pop2	70	4/4	6	33
33	8B Pop3	85	4/4	6	36
34	8B Pop4S	75	4/4	6	39
35	16B Pop1	65	4/4	7	31
36	16B Pop2	85	4/4	7	33
37	16B Pop3	100	4/4	7	34
38	Bld RckS	78	4/4	7	37

50's & 60's

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
41	Rock'N1	122	4/4	10	22
42	Rock'N2	176	4/4	10	23
43	Rock'N3	185	4/4	10	25
44	PopRock	140	4/4	39	13
45	Surf	153	4/4	10	21
46	Boogie	150	4/4	9	7
47	Charlest	212	4/4	11	4
48	Twist	158	4/4	10	20

SWING

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
51	SlSwing	56	4/4	13	7
52	MedSwing	110	4/4	13	8
53	CoolJazz	160	4/4	12	7
54	SwCombo	184	4/4	12	18
55	Blues	60	4/4	44	14
56	R&B	114	4/4	44	5
57	BigBand	135	4/4	14	3
58	Shuffle	180	4/4	15	3

LATIN

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
61	Bossa1	125	4/4	22	16
62	Bossa2	173	4/4	22	18
63	Samba1	105	4/4	27	9
64	Samba2	130	4/4	27	10
65	Mambo	89	4/4	38	6
66	Merengue	115	4/4	59	3
67	Salsa	98	4/4	25	7
68	ChaCha	121	4/4	24	7

VARIETY

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
71	Son	125	4/4	45	1
72	Calypso	165	4/4	35	4
73	Reggae	96	4/4	8	8
74	Rhumba	97	4/4	23	6
75	EurTango	120	4/4	26	7
76	SlWaltz	90	6/8	18	5
77	March	120	4/4	20	11
78	Polka	128	4/4	19	9

ACOUSTIC

BN	Style Name	BPM	TimeSign.	CC00	CC32
81	G Slow	93	4/4	6	40
82	G Bossa	144	4/4	22	21
83	G Pop	100	4/4	7	40
84	G FstPop	85	4/4	22	22
85	P Ballad	55	4/4	5	17
86	P Shuffl	180	4/4	15	6
87	P Night	60	4/4	13	11
88	P Jazz	150	4/4	12	19

16.3. Grupos de percusión

	PC 1/2 (32 = 0/3) STANDARD 2	PC 9 (32 = 0/3) ROOM	PC 12 (32 = 0) TECHNO	PC 13 (32 = 0) HOUSE	PC 17 (32 = 0/3) POWER
	22	MC-500 Beep 1	»	»	»
	23	MC-500 Beep 2	»	»	»
C1	24	Concert SD	909 BD 7	909 BD 7 ^	»
	25	Snare Roll	»	»	»
	26	Finger Snap	Finger Snap	Hyper SD 3 ^	Funky SD 1 ^
	27	High Q	707 Clap ^	Real Clap ^	»
	28	Slap	»	Tamb SD 2	»
	29	Scratch Push [EXC7]	»	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
	30	Scratch Pull [EXC7]	»	808 Clap ^	808 CH ^
	31	Sticks	»	»	808 Mid Tom 3 ^
	32	Square Click	»	707 CH ^	Real PH 1 ^
	33	Metronome Click	»	»	808 Hi Tom 3 ^
	34	Metronome Bell	»	Room OH ^	808 OH ^
	35	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2
C2	36	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	TR-808 Kick 1	909 BD 3 ^
	37	Side Stick	»	TR-808 Rim Shot	909 Rim Shot ^
	38	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	909 SD 3 ^	909 SD 3 ^
	39	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	Hyper SD 2 ^	909 Clap ^
	40	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2
	41	Low Tom2 *	Room Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *
	42	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	Closed Hi-Hat3 [EXC1]	909 CH ^	909 CH ^
	43	Low Tom1 *	Room Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *
	44	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	Room Pedal Hi-Hat [EXC1]	Room CH ^	909 CH 2 ^
	45	Mid Tom2 *	Room Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *	909 Mid Tom 1 ^
	46	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	909 Dist. OH ^	909 OH ^
	47	Mid Tom 1 *	Room Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *
C3	48	High Tom 2 *	Room High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *	909 Hi Tom 1 ^
	49	Crash Cymbal1	»	909 Crash 1 ^	909 Crash 1 ^
	50	High Tom 1 *	Room High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *
	51	Ride Cymbal 1	»	909 Ride ^	TR-606 Ride Cymbal
	52	Chinese Cymbal	»	Rev. Cymbal ^	»
	53	Ride Bell	»	Asian Gong ^	»
	54	Tambourine	»	Tambourine ^	Tambourine ^
	55	Splash Cymbal	»	»	»
	56	Cowbell	»	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell
	57	Crash Cymbal 2	»	909 Crash 3 ^	808 Cymbal 1 ^
	58	Vibra-slap	»	»	Vibraslap ^
	59	Ride Cymbal 2	»	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4	60	High Bongo	»	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo
	61	Low Bongo	»	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo
	62	Mute High Conga	»	TR-808 Mute High Conga	Hi Conga Slap ^
	63	Open High Conga	»	TR-808 Open High Conga	Hi Conga Open ^
	64	Open Low Conga	»	TR-808 Open Low Conga	Lo Conga Open ^
	65	High Timbale	»	»	»
	66	Low Timbale	»	»	»
	67	High Agogo	»	»	»
	68	Low Agogo	»	»	»
	69	Cabasa	»	»	»
	70	Maracas	»	Maracas ^	Cabasa Up ^
	71	Short High Whistle [EXC2]	»	»	»
C5	72	Long Low Whistle [EXC2]	»	»	»
	73	Short Guiro [EXC3]	»	»	»
	74	Long Guiro [EXC3]	»	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]
	75	Claves	»	TR-808 Claves	TR-808 Claves
	76	High Wood Block	»	»	»
	77	Low Wood Block	»	»	»
	78	Mute Cuica [EXC4]	»	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
	79	Open Cuica [EXC4]	»	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
	80	Mute Triangle [EXC5]	»	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle
	81	Open Triangle [EXC5]	»	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle
	82	Shaker	»	626 Shaker ^	TR-626 Shaker
	83	Jingle Bell	»	»	»
C6	84	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	»	»	»
	86	Mute Surdo [EXC6]	»	»	»
	87	Open Surdo [EXC6]	»	»	»
	88	Applause 2 *	»	Small Club 1 *	Small Club 1 *
	89	---	---	---	---
	90	---	---	---	Syn.Perc. ^
	91	---	---	---	MG Blip ^
	92	---	---	---	---
	93	---	---	---	---
	94	---	---	---	---
	95	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---

White keys: only accessible via the keyboard when Transpose is set to "-1" or "1".

Gray keys: accessible via the keyboard when transposition for Drum Sets is off.

All percussion sounds come from SC-88 Pro except for ^ (MC-303) and \$ (SC-55)

PC: Program Number (Drum Set Number)

»: Same as the percussion sound of "STANDARD" (PC1)

^: Percussion sounds taken from the MC-303

---: No sound

[EXC]: Tones of the same EXC number cannot sound simultaneously

\$: From the percussion sounds of SC-55

*: Tones that require two voices (polyphony)

	PC 25 (32 = 0/3) ELECTRONIC	PC 32 (32 = 0/3) TR-808	PC 31 (32 = 0) TR-909	PC 33 (32 = 0/3) JAZZ	PC 41 (32 = 0/3) BRUSH
C1	22	»	»	»	»
	23	»	»	»	»
	24	»	909 BD 1 ^	»	»
	25	»	»	»	»
	26	Finger Snap	Finger Snap 2	909 SD 3 ^	Finger Snap
	27	»	»	Hip Clap 1 ^	»
	28	»	»	909 SD 1 ^	»
	29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	»
	30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	808 CH ^	»
	31	»	»	»	»
	32	»	»	»	»
	33	»	»	»	»
	34	»	»	909 Dist. OH ^	»
C2	35	Electric Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	Jazz Kick 2
	36	Electric Kick 1 *	TR-808 Kick 1	909 BD 1 ^	Jazz Kick 1
	37	»	TR-808 Rim Shot	TR-808 Rim Shot	»
	38	Electric Snare 1	TR-808 Snare 1	909 SD 2 ^	Jazz Snare 1
	39	TR-808 Hand Clap	TR-808 Hand Clap	909 Clap ^	Hand Clap 2
	40	Electric Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	Jazz Snare 2
	41	Electric Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *	TR-808 Low Tom 2 *	Brush Low Tom 2 *
	42	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]	909 CH ^	Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
	43	Electric Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *	TR-808 Low Tom 1 *	Brush Low Tom 1 *
	44	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat2 [EXC1]	909 CH 2 ^	Pedal Hi-Hat 2 [EXC1]
	45	Electric Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *	TR-808 Mid Tom 2 *	Brush Mid Tom 2 *
	46	Open Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]	909 OH ^	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
	47	Electric Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *	TR-808 Mid Tom 1 *	Brush Mid Tom 1 *
C3	48	Electric High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *	TR-808 High Tom 2 *	Brush High Tom 2 *
	49	»	TR-808 Crash Cymbal	909 Crash 1 ^	»
	50	Electric High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *	TR-808 High Tom 1 *	Brush High Tom 1 *
	51	»	TR-606 Ride Cymbal	909 Ride ^	Ride Cymbal Inner
	52	Reverse Cymbal	»	909 Rev. Cymbal ^	»
	53	»	»	»	Brush Ride Bell
	54	»	CR-78 Tambourine	Tambourine ^	»
	55	»	»	909 Crash 2 ^	»
	56	»	TR-808 Cowbell	Cowbell ^	»
	57	»	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	»
	58	»	»	»	»
	59	»	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
C4	60	»	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	»
	61	»	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	»
	62	»	TR-808 Mute High Conga	TR-808 Mute High Conga	»
	63	»	TR-808 Open High Conga	TR-808 Open High Conga	»
	64	»	TR-808 Open Low Conga	TR-808 Open Low Conga	»
	65	»	»	»	»
	66	»	»	»	»
	67	»	»	»	»
	68	»	»	»	»
	69	»	»	»	»
	70	»	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	»
	71	»	»	»	»
C5	72	»	»	»	»
	73	»	»	»	»
	74	»	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	»
	75	»	TR-808 Claves	TR-808 Claves	»
	76	»	»	»	»
	77	»	»	»	»
	78	»	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	»
	79	»	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	»
	80	»	Electric Mute Triangle	Electric Mute Triangle	»
	81	»	Electric Open Triangle	Electric Open Triangle	»
	82	»	TR-626 Shaker	626 Shaker ^	»
	83	»	»	»	»
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	»	»	»	»
	86	»	»	»	»
	87	»	»	»	»
	88	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Small Club 1 *	Applause *
	89	---	---	---	---
	90	---	---	---	---
	91	---	---	---	---
	92	---	---	---	---
	93	---	---	---	---
	94	---	---	---	---
	95	---	---	---	---
C7	96	---	---	---	---

White keys: only accessible via the keyboard when Transpose is set to "-1" or "+1".
 Gray keys: accessible via the keyboard when transposition for Drum Sets is off.

All percussion sounds come from SC-88 Pro except for ^ (MC-303) and \$ (SC-55)

PC: Program Number (Drum Set Number)

»: Same as the percussion sound of "STANDARD" (PC1)

^: Percussion sounds taken from the MC-303

---: No sound

[EXC]: Tones of the same EXC number cannot sound simultaneously

\$: From the percussion sounds of SC-55

*: Tones that require two voices (polyphony)

	PC 49 (32 = 0/3) ORCHESTRA	PC 57 (32 = 0/1) SFX
	22	» ---
	23	» ---
C1	24	» ---
	25	» ---
	26	Finger Snap ---
	27	Closed Hi-Hat 2 [EXC1] ---
	28	Pedal Hi-Hat [EXC1] ---
	29	Open Hi-Hat 2 [EXC1] ---
	30	Ride Cymbal 1 ---
	31	» ---
	32	» ---
	33	» ---
	34	» ---
	35	Jazz Kick 1 ---
C2	36	Concert BD 1 ---
	37	» ---
	38	Concert SD ---
	39	Castanets High Q \$
	40	Concert SD Slap \$
	41	Timpani F Scratch Push \$ [EXC7]
	42	Timpani F# Scratch Pull \$ [EXC7]
	43	Timpani G Sticks \$
	44	Timpani G# Square Click \$
	45	Timpani A Metronome Click \$
	46	Timpani A# Metronome Bell \$
	47	Timpani B Guitar Sliding Finger \$
C3	48	Timpani c Gtr Noise 1 \$
	49	Timpani c# Gtr Noise 2 \$
	50	Timpani d String Slap \$
	51	Timpani d# Key Click \$
	52	Timpani e Laughing \$
	53	Timpani f Screaming \$
	54	» Punch \$
	55	» Heart Beat \$
	56	» Footsteps 1 \$
	57	Concert Cymbal 2 Footsteps 2 \$
	58	» Applause \$ *
	59	Concert Cymbal 1 Door Creaking \$
C4	60	» Door \$
	61	» Scratch \$
	62	» Wind Chimes \$ *
	63	» Car Engine \$
	64	» Car Stop \$
	65	» Car Passing \$
	66	» Car Crash \$ *
	67	» Siren \$
	68	» Train \$
	69	» Jetplane \$ *
	70	» Helicopter \$
	71	» Starship \$ *
C5	72	» Gun Shot \$
	73	» Machine Gun \$
	74	» Laser Gun \$
	75	» Explosion \$ *
	76	» Dog \$
	77	» Horse-Gallop \$
	78	» Birds \$ *
	79	» Rain \$
	80	» Thunder \$
	81	» Wind \$
	82	» Seashore \$
	83	» Stream \$ *
C6	84	Bell Tree Bubble \$ *
	85	» ---
	86	» ---
	87	» ---
	88	Applause *
	89	» ---
	90	» ---
	91	» ---
	92	» ---
	93	» ---
	94	» ---
C7	95	» ---
	96	» ---

White keys: only accessible via the keyboard when Transpose is set to "-1" or "1".
 Gray keys: accessible via the keyboard when transposition for Drum Sets is off.

All percussion sounds come from SC-88 Pro except for ^ (MC-303) and \$ (SC-55)

PC: Program Number (Drum Set Number)

»: Same as the percussion sound of "STANDARD" (PC1)

^: Percussion sounds taken from the MC-303

---: No sound

[EXC]: Tones of the same EXC number cannot sound simultaneously

\$: From the percussion sounds of SC-55

*: Tones that require two voices (polyphony)

Diagramas de aplicación MIDI

CREATIVE KEYBOARD (Arranger)

Date : NOV 1998

Model: EM-50/30

MIDI Implementation Chart

Version: 1.00

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 1-16, Off	1-16 1-16, Off	1= ACC1, 2=A.BASS, 3=ACC2, 4=Upper1, 5=ACC3, 6=Upper2 7=ACC4, 8=ACC5, 9=ACC6, 10=A Drums/Stl PG, 11=Lower, 12=M.Bass, 13=Basic Channel, 14=NTA1, 15=NTA2, 16=M.Drums
Mode Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4(M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4(M=1) *2	
Note Number True Voice	0-127 *****	0-127 *1 0-127	
Velocity Note ON Note OFF	○ *1 X	○ *1 X	
After Touch Key's Ch's	X X	○ ○	
Pitch Bend	○ *1	○ *1	
Control Change	0, 32 ○ 1 ○ *1 5 ○ 6, 38 ○ 7 ○ *1 10 ○ 11 ○ 64 ○ *1 65 X 66 X 67 X 84 ○ 91 ○ 93 ○ 98, 99 ○ *1 100,101 ○	○ ○ *1 ○ ○ ○ *1 ○ ○ ○ *1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ (Reverb) ○ (Chorus) ○ *1 ○ *1	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume Panpot Expression Hold 1 Portamento Sostenuto Soft Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth NRPN LSB,MSB RPN LSB,MSB
Program Change True #	○ *1 *****	○ *1 0-127	Program Number: 1-128
System Exclusive	○	○	
System Common Song Pos Song Sel Tune	X X X	X X X	
System Real Time Clock Commands	○ *1 ○ *1	○ *1 ○ *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages All Sounds Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	X X X X ○ X	○ (120,126,127) ○ (121) ○ ○ (123-125) ○ X	
Notes	*1 ○ X is selectable. *2 Recognized as M=1 even if M≠1		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : Yes
X : No

CREATIVE KEYBOARD (Sound Module, Keyboard Section, SMF Player)

Date : NOV 1998

Model : EM-50/30



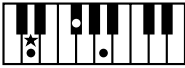

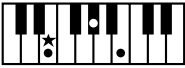


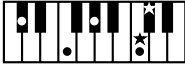
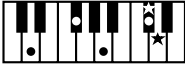
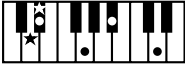
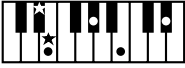



























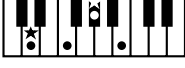

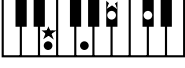





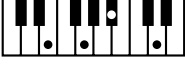



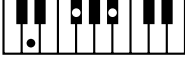

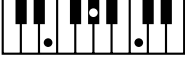


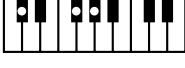










MIDI Implementation Chart











































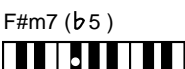
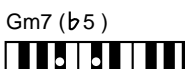
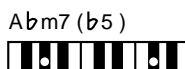
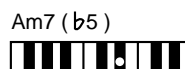
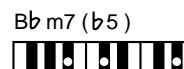
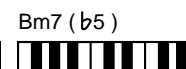


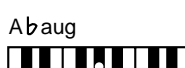

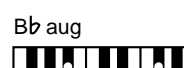

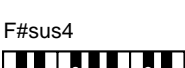

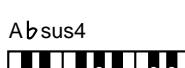

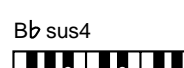
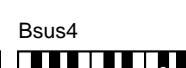
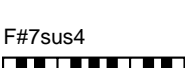
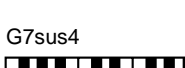
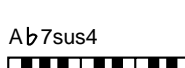
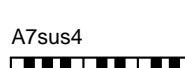
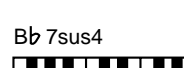
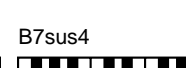
Version : 1.00

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1-16	1-16	4=Upper1, 6=Upper2
Channel Changed	1-16, Off	1-16, Off	10=M.Drums 11=Lower
Mode Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4(M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4(M=1) *2	
Note Number True Voice	0-127 *****	0-127 *1 0-127	
Velocity Note ON Note OFF	○ *1 X	○ *1 X	
After Touch Key's Ch's	X X	○ ○	
Pitch Bend	○ *1	○ *1	
Control Change	0, 32 ○ 1 ○ *1 5 ○ 6, 38 ○ 7 ○ *1 10 ○ 11 ○ 64 ○ *1 65 ○ 66 ○ 67 ○ 84 ○ 91 ○ 93 ○ 98, 99 ○ *1 100,101 ○	○ ○ *1 ○ ○ *1 ○ ○ ○ *1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ (Reverb) ○ (Chorus) *1 ○	Bank Select Modulation Portamento Time Data Entry Volume *1 Panpot Expression Hold 1 *1 Portamento Sostenuto Soft Portamento Control Effect 1 Depth Effect 3 Depth NRPN LSB,MSB RPN LSB,MSB
Program Change True #	○ *1 *****	○ *1 0-127	Program Number: 1-128
System Exclusive	○	○	
System Common Song Pos Song Sel Tune	○ *1 X X	○ *1 X X	
System Real Time Clock Commands	○ *1 ○ *1	○ *1 ○ *1	MIDI File Record/Play
Aux Messages All Sounds Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	○ ○ X ○ ○ X	○ (120,126,127) ○ (121) ○ ○ (123-125) ○ X	
Notes	*1 ○ X is selectable. *2 Recognized as M=1 even if M≠1		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLYMode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO○ : Yes
X : No

Acordes simplificados

C	C#	D	E \flat	E	F
					
CM7	C#M7	DM7	E \flat M7	EM7	FM7
					
C7	C#7	D7	E \flat 7	E7	F7
					
Cm	C#m	Dm	E \flat m	Em	Fm
					
Cm7	C#m7	Dm7	E \flat m7	Em7	Fm7
					
CmM7	C#mM7	DmM7	E \flat mM7	EmM7	FmM7
					
Cdim	C#dim	Ddim	E \flat dim	Edim	Fdim
					
Cm7 (b5)	C#m7 (b5)	Dm7 (b5)	E \flat m7 (b5)	Em7 (b5)	Fm7 (b5)
					
Caug	C#aug	Daug	E \flat aug	Eaug	Faug
					
Csus4	C#sus4	Dsus4	E \flat sus4	Esus4	Fsus4
					
C7sus4	C#7sus4	D7sus4	E \flat 7sus4	E7sus4	F7sus4
					

F#	G	A \flat	A	B \flat	B
					
F#M7	GM7	A \flat M7	AM7	B \flat M7	BM7
					
F#7	G7	A \flat 7	A7	B \flat 7	B7
					
F#m	Gm	A \flat m	Am	B \flat m	Bm
					
F#m7	Gm7	A \flat m7	Am7	B \flat m7	Bm7
					
F#mM7	GmM7	A \flat mM7	AmM7	B \flat mM7	BmM7
					
F#dim	Gdim	A \flat dim	Adim	B \flat dim	Bdim
					
F#m7 (\flat 5)	Gm7 (\flat 5)	A \flat m7 (\flat 5)	Am7 (\flat 5)	B \flat m7 (\flat 5)	Bm7 (\flat 5)
					
F#aug	Gaug	A \flat aug	Aaug	B \flat aug	Baug
					
F#sus4	Gsus4	A \flat sus4	Asus4	B \flat sus4	Bsus4
					
F#7sus4	G7sus4	A \flat 7sus4	A7sus4	B \flat 7sus4	B7sus4
					

17. Índice

- A**
- A. Drum 25
 - ABass On/Off 48
 - ABs&ADr On/Off 48
 - Acc&ABs On/Off 48
 - Accomp On/Off 48
 - Acomp. de percusión 25
 - Acorde
 - Memoria 48
 - Simplificados 48
 - Actualizar 61
 - ADrum On/Off 48
 - Afinación árabe 49
 - All 53
 - Archivos MIDI Estándar 36
 - Arpeggio) 47
 - Arr
 - Iniciar/Parar 48
 - Int 48
 - Arranger 48
 - Bloque del 39
 - Explicación 13
 - Grabar 29
 - Modo 13
 - Punto de división 46
 - Aut 52
 - Avance rápido 35
- B**
- Balance
 - del Arranger 19
 - en el modo M. Drums 28
 - Upper 24
 - Bass Inversion 17
 - Bucle 36
- C**
- Canal básico 51
 - Canción
 - Enmudecer 37
 - Funciones MIDI 54
 - Grabar 29
 - P1~P16 49
 - Pos P 53
 - Volcar 55
 - Caracteres 35
 - Cargar 57
 - CHORD 14
 - Chorus 23
 - Conmutador 49
 - Tipo 49
 - Conmutador 49
 - Contraste 38
 - Contraste de la pantalla 38
 - Copiar 59
 - CST 55
 - Cargar 57
 - Cuartos de tono 49
 - Custom
 - Estilo, volcar 55
 - Estilos 16
 - Grupo (cargar) 57
 - Cut&Reso 47
 - Cutoff 47
- D**
- D Beam Controller
 - Funciones 47
 - Utilizar 22
 - Demostración 12
 - Act. / Desact. 39
 - Descripciones de los paneles 8
 - Destinat 59
 - Disco
 - Cargar 57
 - Cargar Prog. de usuario 57
 - Copiar 59
 - Disk User 41
 - Formatear 34
 - Guardar canción 34
 - Proteger contra escritura 34
 - Disquete 34
 - Copiar 59
 - División
 - Arranger 46
 - Lower 46
 - Dump TX 55
- E**
- Eliminar 58
 - Enmudecer
 - Partes 53
 - Partes de canción 37
 - Especificaciones 62
 - Estilo
 - Canal 51
 - Style Hold 45
 - Style Morphing 16, 40
 - Style Progression 16, 40
 - Estilo musical
 - Canal 51
 - Custom 16
 - Disk User 41
 - Seleccionar 15
 - Exclusivo del sistema 55
- F**
- Feedback Chorus 49
 - Fill
 - In 15
 - To Var/Or 48
 - Filtrar (info. MIDI) 51
 - Final 15
 - Flanger 49
 - Flsh 61
 - Formatear 34
- G**
- Grupos de percusión 27
 - Guardar 57
 - Canción 34
 - Sistema 60
 - Guiones 44
- H**
- Hall 48
 - Hold 23
 - Pedal 52
 - Style 45
- I**
- Impssble 55, 58
 - Incompat 59
 - Información musical 36
 - Inicializar 49, 61
 - INPUT 38
 - Int 53
 - INTEL 18
 - Intro 15
 - Inversión 17
- L**
- Local 53
 - LWR
 - Int 48
 - LWR Octv 47
 - Lyrics Tx 52
- M**
- M. Bass (on/off) 26
 - M. Drums 27
 - Marker A/B 36
 - Master Tune 46, 49
 - MdR Shift 27, 47
 - Melody Intelligence 18
 - Mensajes de error
 - Recibir volcado 56
 - Metrónomo 18
 - Mid 52
 - MIDI
 - Actualizar 61
 - Filtros 51
 - Sincronización 52
 - Minus One 37
 - Modo Organ 25
 - Modos 13
 - Modulación 22
 - Filtro 52
 - Morphing 16
 - MtA 37
 - MtN 37
- N**
- Nombres 35
 - Note to Arranger 51
 - NRPN 52
 - NTA 51
- O**
- Octava 24
 - Octv 47
 - One Touch 17
 - Organ
 - Modo 25
 - Punto de división 46
 - Orquestación 16
- P**
- Panel frontal 8
 - Panel posterior 11
 - Parte
 - Conmutador 49
 - Enmudecer 53
 - PBRange 47
 - Pitch
 - Down (D Beam) 47
 - Up (D Beam) 47
 - Pitch Bend 22
 - Filtro 51
 - Gama 47
 - Plate 48
 - Por defecto
 - Valor 46, 50
 - PRG 55
 - ProgChng 51
 - Programa (Volcado) 55
 - Programa de usuario 43
 - Cargar desde disco disk 57
 - Volcar 55
 - Progresión 16
 - Protección contra escritura 43, 46
- R**
- Range 47
 - Rebobinar 35
 - Recibir
 - Partes 51
 - Record 29
 - Reiniciar 35
 - Rem(oto) 52
 - Repetir 36
 - Reproductor de CDs 38
 - Resonancia (D Beam) 47
 - Resume
 - Ajustes de parámetros 49
 - MIDI 53
 - Retardo 48, 49
 - Retardo corto 49
 - Reverberación 23
 - Conmutador 49
 - Tipo 48
 - RevType 48
 - Room 48
 - Rx 50
- S**
- Scale Tune 49
 - Sincronización 52
 - Sistema 55
 - Sistema operativo 60
 - SMF 36
 - SNG 55
 - Soft Thru 53
 - Source 59
 - StrStpTx 53
 - Style Progression 40
 - Superponer 20
 - Sustain 23
 - Filtro 52
 - Sync Rx 52
 - Sync Start 13
 - Sys
 - Load 60
 - Save 60

T

Tempo 14, 18
 Up/Down 48
Tones 20
Too Big 42
Transmisión de Reloj 53
Transpose 23
 Modo 47
 Valor 47
Trp
 Modo 47
 Valor 47
Tx 50

U

UP1/2 Octv 47
Upper 14
 1/2 20
 Balance 24
 Selección de Tone 20
Upper3, arpeggios 47
UPr 57
USP 55
Usuario
 Estilo 41

V

Valores originales 61
Variación 21
Velocidad 22
 Conmutador 22
 Filtro 52
Velocidad del teclado 22
Volcado general 55
Volumen
 Filtro 52

W

Whole Upper 20

