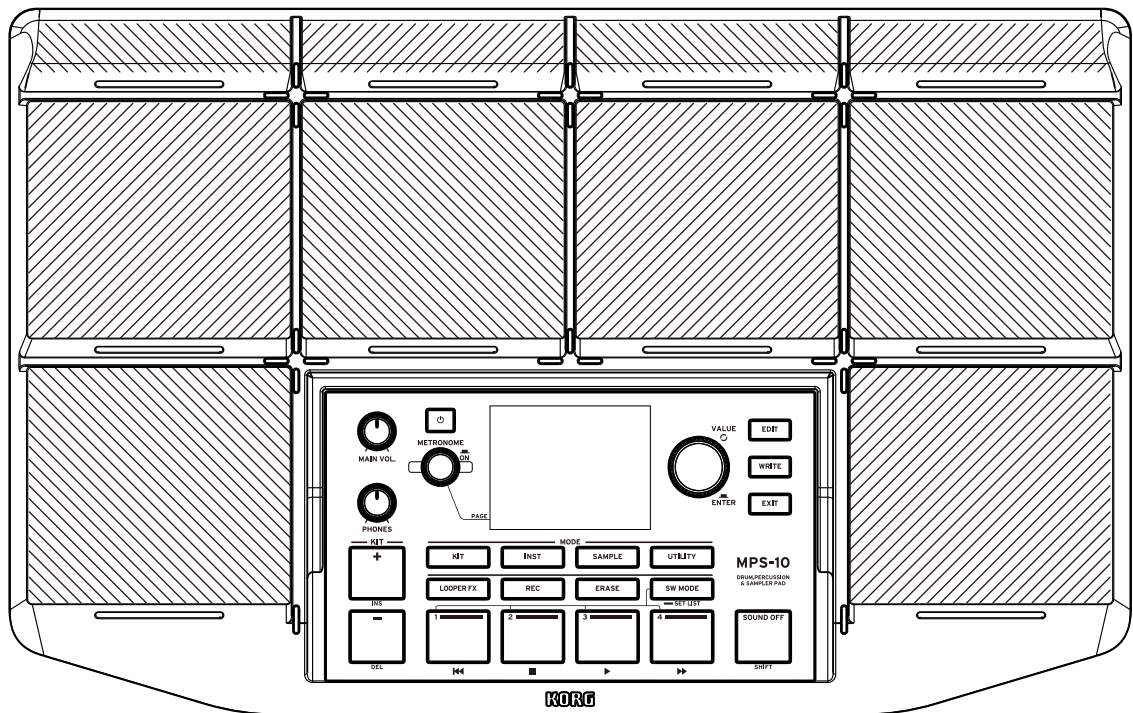


# KORG

# MPS-10

DRUM, PERCUSSION & SAMPLER PAD

## Manual del usuario



# Contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>5</b>
<b>Características principales .....</b>	<b>5</b>
Gran expresividad y una amplia variedad de preajustes .....	5
Pads de control continuo .....	5
Looper (generador de bucles) de cuatro pistas .....	5
Sampler (muestreador) .....	5
Función SET LIST .....	5
Conexión a un ordenador .....	5
Compatibilidad con unidades flash USB .....	5
<b>Nombres y funciones de las partes .....</b>	<b>6</b>
<b>Panel frontal .....</b>	<b>6</b>
1. Pads .....	6
2. Pads de control continuo (pads CC) .....	6
3. Panel de control .....	6
<b>Panel de control .....</b>	<b>7</b>
1. Botón (alimentación) .....	7
2. Pantalla .....	7
3. Mando MAIN VOL. ....	7
4. Mando PHONES .....	7
5. Botones KIT+ (INS), KIT- (DEL) .....	7
6. Mando, botón METRONOME .....	7
7. Mando VALUE, botón ENTER .....	7
8. Botones MODE .....	7
9. Botón LOOPER FX .....	8
10. Botón REC .....	8
11. Botón ERASE .....	8
12. Botón SW MODE .....	8
13. Botones de pistas 1-4 .....	8
14. Botón EDIT .....	8
15. Botón WRITE .....	8
16. Botón EXIT .....	8
17. Botón SOUND OFF (SHIFT) .....	8
<b>Panel posterior .....</b>	<b>9</b>
1. Jack PHONES OUT .....	9
2. Jacks MAIN OUT R, MAIN OUT L (MONO) .....	9
3. Jacks SUB OUT 1, SUB OUT 2 .....	9
4. Jack LINE IN L/R .....	9
5. Jack MIC IN .....	9
6. Jacks TRIGGER IN CH A/B, TRIGGER IN CH C/D .....	9
7. Jacks FOOT SW 1, 2 .....	9
8. Jack EXPRESSION PEDAL .....	10
9. Conector MIDI OUT .....	10
10. Puerto TO MEMORY DRIVE .....	10
11. Puerto TO PC .....	10
12. Toma DC 9V .....	10
<b>Panel inferior .....</b>	<b>10</b>
Adaptador de montaje para sujeción .....	10
<b>Encendido/apagado de la alimentación .....</b>	<b>11</b>
<b>Conexión del adaptador de CA .....</b>	<b>11</b>
<b>Encendido de la alimentación .....</b>	<b>11</b>
<b>Apagado de la alimentación .....</b>	<b>12</b>
Función de apagado automático .....	12
<b>Tocar el MPS-10 .....</b>	<b>14</b>
<b>Cuando toque con los pads .....</b>	<b>14</b>
Color del LED de los pads .....	14
Pads CC .....	14
<b>Cambiar los KITS .....</b>	<b>15</b>
Visualización de la página principal .....	15
Uso de los botones para seleccionar un KIT .....	15
Uso del mando para seleccionar un KIT. ....	15

Qué se puede hacer en la página principal .....	16
Modo LOOPER .....	16
Modo CC PAD .....	17
Modo SET LIST .....	17
Uso del metrónomo .....	18
<b>Edición de los KITS .....</b>	<b>20</b>
Cómo está estructurado el generador de sonido .....	20
<b>Visualización y edición del menú KIT EDIT (edición de KITS) .....</b>	<b>21</b>
Selección de INSTs para asignar a pads .....	21
Copiar los ajustes de los pads .....	22
Guardar un KIT .....	23
<b>Visualización y edición del menú de edición INST (edición de instrumentos) .</b>	<b>26</b>
Creación de un nuevo INST .....	26
Guardar un INST .....	28
<b>Uso de la función de Looper (generador de bucles) .....</b>	<b>31</b>
Sobregrabar con el looper .....	31
Información detallada sobre las operaciones del looper .....	33
Longitud (duración) de la pista en modo Sync .....	33
Cómo funcionan los ajustes de BPM y signatura de compás (Beat) .....	33
Visualización de la pantalla LCD del looper .....	33
Los LED de los botones de pistas .....	34
Modos de pista .....	35
Inicio/parada de la grabación .....	35
Longitud (duración) de la pista que se va a grabar .....	35
Borrar pistas grabadas .....	36
Efectos del looper .....	36
<b>Sampler (muestreador) .....</b>	<b>37</b>
Muestreo .....	37
<b>Visualización del menú de edición SAMPLE y edición .....</b>	<b>38</b>
Ajuste del punto de comienzo y el punto de finalización .....	40
Edición de los datos de SAMPLE .....	41
Guardar un SAMPLE .....	43
Importar y exportar datos de SAMPLE .....	44
<b>Guía de parámetros .....</b>	<b>45</b>
Menú KIT EDIT .....	45
KIT EDIT / CC PAD .....	45
KIT EDIT / Foot SW .....	48
KIT EDIT / Exp Pedal .....	49
KIT EDIT / EQ .....	50
KIT EDIT / Insert FX .....	51
KIT EDIT / Main FX .....	52
Menú PAD EDIT .....	54
Menú de edición INST .....	55
INST / Velocity .....	56
INST / Block Layout Edit (Edición de disposición de bloque) .....	57
INST / Block Edit (Edición de bloque) .....	58
Menú de edición LOOPER .....	59
LOOPER Setup / TRACK .....	61
LOOPER Setup / FX .....	61
Menú de edición SAMPLE .....	62
SAMPLE / RECORDER .....	62
SAMPLE / RECORDER Setup .....	63
SAMPLE / SAMPLE .....	64
SAMPLE / SAMPLE EDIT .....	64
SAMPLE EDIT / Normalize .....	64
SAMPLE EDIT / Truncate .....	65

SAMPLE EDIT / Pitch Edit .....	66
SAMPLE EDIT / Time Stretch .....	66
<b>Menú UTILITY .....</b>	<b>67</b>
<b>Setup (Configuración) .....</b>	<b>67</b>
Setup / PAD Trigger .....	68
Setup / Audio In & Out .....	68
Setup / METRONOME .....	70
Setup / MIDI .....	70
Setup / Display .....	71
<b>LOOPER .....</b>	<b>72</b>
<b>SET LIST .....</b>	<b>72</b>
Uso de esta unidad con las listas de ajustes .....	72
<b>Function Assign (Asignación de funciones) .....</b>	<b>73</b>
Function Assign / PAD Function .....	73
Function Assign / Foot SW & Pedal .....	74
Cómo calibrar el pedal .....	75
<b>Data Management (Gestión de datos) .....</b>	<b>76</b>
Import & Export .....	76
Import & Export / All User Data .....	76
Import & Export / SAMPLE .....	78
Import & Export / LOOPER Data .....	82
Import & Export / UTILITY Data .....	84
Rename (Renombrar) .....	86
Move (Mover) .....	87
Delete (Eliminar) .....	90
<b>System (Sistema) .....</b>	<b>92</b>
USB Memory Format (Formatear memoria USB) .....	92
Factory Reset (Restablecer los ajustes de fábrica) .....	92
System Info (Información del sistema) .....	93
<b>Guardar los ajustes de UTILITY .....</b>	<b>94</b>
<b>Apéndice .....</b>	<b>95</b>
<b>Conexión al ordenador .....</b>	<b>95</b>
Windows .....	95
Macintosh .....	95
<b>Carpetas en la unidad flash USB .....</b>	<b>95</b>
<b>Solución de problemas .....</b>	<b>96</b>
La alimentación no se enciende .....	96
La alimentación se apaga bruscamente .....	96
No se escucha sonido cuando se tocan los pads .....	96
La entrada/salida de volumen es demasiado baja .....	96
El sonido no se detiene incluso aunque se pulse el botón SOUND OFF .....	96
No se escucha el sonido de entrada de LINE IN (MIC IN) y audio USB .....	96
No se escucha el metrónomo a pesar de estar encendido .....	96
No se pueden importar archivos de SAMPLE de una unidad flash USB .....	96
No se pueden exportar "Todos los datos de usuario" (All User Data) o SAMPLEs a una unidad flash USB .....	97
No se incluye la información de BPM en los datos de SAMPLE importados .....	97
Los ajustes de Looper y SET LIST se borran al apagar la alimentación .....	97
La pantalla LCD o los LED están demasiado oscuros o brillantes .....	97
Los pedales no funcionan como es de esperar .....	97
Cuando hay pads externos conectados al jack TRIGGER IN CH A/B o C/D y toco dos pads al mismo tiempo, solo escucho el sonido de un pad .....	97
No se aplican efectos aunque IFX esté activado (ON) .....	97
<b>Mensajes de error.....</b>	<b>98</b>
<b>Diagrama de bloques .....</b>	<b>99</b>
<b>Especificaciones principales .....</b>	<b>100</b>

\* Todos los nombres de productos y compañías son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

# Introducción

Gracias por adquirir el pad de batería, percusión y sampler MPS-10 de Korg.

Para ayudarle a sacar el máximo partido de su compra, lea detenidamente este manual.

## Características principales

### Gran expresividad y una amplia variedad de preajustes

El MPS-10 cuenta con una amplia variedad de preajustes que cubren muchos géneros diferentes, y sus sonidos cambian de diversas maneras dependiendo de cómo se toquen. Esta unidad también incluye una gran selección de sonidos en bucle (loops), que extienden su utilidad más allá de una simple fuente de sonidos de percusión.

Se puede cambiar entre sonidos sin interrupción, lo que hace del MPS-10 una elección formidable para actuaciones en vivo.

### Pads de control continuo

Con los pads de control continuo (pads CC: los cuatro pads de la parte superior del panel), se pueden controlar en tiempo real parámetros como los efectos integrados, según donde se golpeen los pads.

### Looper (generador de bucles) de cuatro pistas

El MPS-10 tiene un looper de cuatro pistas que permite grabar no solo el sonido de esta unidad, sino también audio procedente de una entrada externa.

Como cada pista puede grabarse y reproducirse en sincronía, y esta unidad también tiene efectos integrados para el looper, puede utilizar el MPS-10 como si fuese un DJ.

### Sampler (muestreador)

Con el sampler, se puede muestrear tanto el sonido procedente de esta unidad como de una entrada externa al mismo tiempo. Los sonidos muestreados se pueden reproducir directamente en los pads del MPS-10. También se pueden editar los datos muestreados en esta unidad.

### Función SET LIST

Los KITS se pueden reordenar en el orden que usted prefiera. Se pueden registrar hasta ocho listas de ajustes (set lists).

### Conexión a un ordenador

Esta unidad puede transmitir/recibir mensajes MIDI y señales de audio USB a/desde un ordenador que esté conectado a través de USB.

### Compatibilidad con unidades flash USB

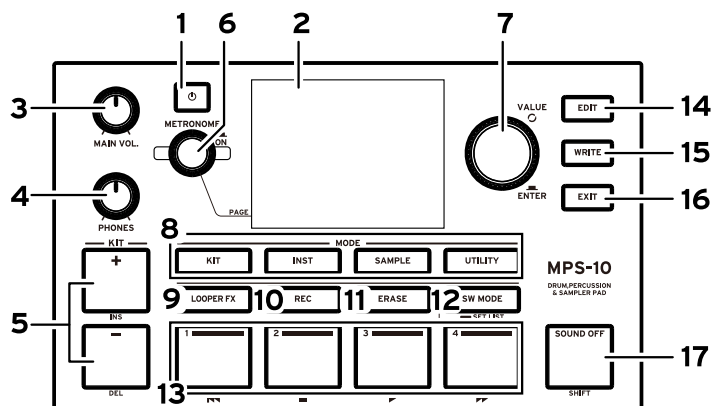
Utilice una unidad flash USB para importar a esta unidad datos que hayan sido creados en un dispositivo diferente, o para hacer copias de seguridad de los ajustes del MPS-10.



## Panel de control

Cada botón del panel de control tiene un LED integrado.

Solo se iluminarán los botones que estén disponibles en las diferentes situaciones (como por ejemplo tocar o editar). Los botones que estén apagados no estarán operativos.



### 1. Botón (alimentación)

Aquí se enciende y se apaga la alimentación.

### 2. Pantalla

Muestra la información sobre los KITS, el looper (generador de bucles), cada uno de los parámetros, etc.

### 3. Mando MAIN VOL.

Ajusta el volumen de salida para los jacks MAIN OUT R, MAIN OUT L (MONO) y SUB OUT.

### 4. Mando PHONES

Ajusta el volumen de salida para el jack PHONES OUT.

### 5. Botones KIT+ (INS), KIT- (DEL)

Utilice estos botones para cambiar entre KITS.

Los botones pueden funcionar de manera diferente cuando esté editando.

### 6. Mando, botón METRONOME

Gire el mando para ajustar el tiempo del metrónomo integrado. Puede ajustar el tiempo de forma más precisa con decimales manteniendo pulsado el botón SHIFT mientras gira el mando.

**Botón METRONOME ON/OFF:** Pulse este botón para activar o desactivar el metrónomo.

*Consejo:* También se utiliza para cambiar entre páginas, etc., durante la edición.

### 7. Mando VALUE, botón ENTER

Utilice estos controles para cambiar entre KITS y editar los parámetros.

**Botón ENTER:** Pulsar el mando VALUE produce el mismo resultado que pulsar el botón ENTER, y se utiliza para confirmar valores, ejecutar funciones y acceder a submenús.

### 8. Botones MODE

**KIT:** Este botón accede al modo KIT.

**INST:** Este botón accede al modo INST.

**SAMPLE:** Este botón accede al modo SAMPLE.

**UTILITY:** Este botón accede al modo UTILITY.

## 9. Botón LOOPER FX

Este botón activa/desactiva el efecto de looper.

## 10. Botón REC

Utilice este botón para acceder al modo de grabación en espera o para detener la grabación. También pone la grabación en espera cuando se utiliza la función muestreador (Sampler).

## 11. Botón ERASE

Utilice este botón para borrar datos de pistas grabadas en el looper. Este botón cancela la grabación cuando se está grabando con el looper.

## 12. Botón SW MODE

Utilice este botón cuando esté en la página principal del modo KIT para cambiar entre funciones en las pistas 1-4.

## 13. Botones de pistas 1-4

Estos botones funcionan diferentemente según el ajuste de SW MODE y el estado de edición.

## 14. Botón EDIT

Muestra el menú de edición de parámetros para cada modo y abre las subventanas para páginas específicas.

## 15. Botón WRITE

Se utiliza para guardar los ajustes de usuario.

## 16. Botón EXIT

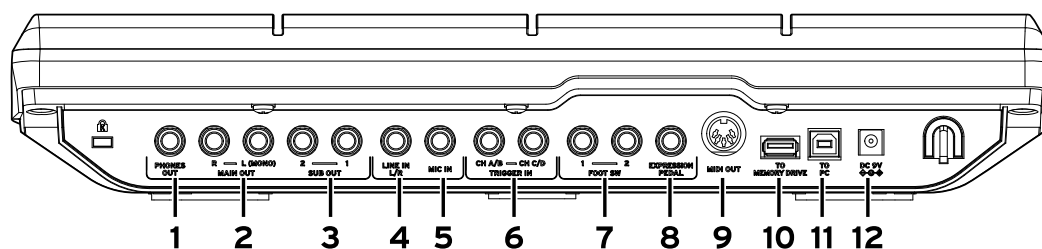
Se utiliza para desplazarse hacia arriba en la jerarquía del menú de edición de parámetros y cancelar el ajuste de parámetros, guardar la operación, etc.

## 17. Botón SOUND OFF (SHIFT)

Si pulsa y suelta rápidamente este botón, se detendrán todos los sonidos que estén reproduciéndose en ese momento.

Si pulsa prolongadamente este botón, los LED de los pads correspondientes a los sonidos que se reproducen desde otro KIT se iluminarán en azul, y podrá golpear esos pads para detener sus sonidos individualmente.

## Panel posterior



### 1. Jack PHONES OUT

Conecte los auriculares aquí. Todo el audio se puede monitorizar a través de auriculares, incluidas las salidas principales (MAIN OUT), las salidas secundarias (SUB OUT) y el metrónomo (METRONOME). El volumen de los auriculares se controla con el mando PHONES.

*Consejo:* El volumen puede resultar un poco bajo si se escucha con auriculares que tengan una impedancia de 80  $\Omega$  o más.

### 2. Jacks MAIN OUT R, MAIN OUT L (MONO)

Estas son las salidas de audio principales. Conecte los jacks de entrada de sus altavoces monitores autoamplificados, mezclador o equipo similar a los jacks MAIN OUT L (MONO) (izquierda) y R (derecha) de esta unidad.



Apague la alimentación del equipo de audio antes de conectar cualquier cosa. Si conecta su equipo con la alimentación encendida, se arriesga a dañar el equipo o los altavoces.

*Nota:* Las señales de audio que estén ajustadas para salir por SUB OUT no saldrán por los jacks MAIN OUT.

### 3. Jacks SUB OUT 1, SUB OUT 2

Estas son las salidas de audio secundarias. Solo las señales de audio que estén ajustadas para salir por SUB OUT saldrán por estos jacks.

### 4. Jack LINE IN L/R

Utilice este jack para introducir señales de audio externas en estéreo. La señal introducida se mezcla con el audio procedente del generador de sonido interno y luego se emite por las salidas. También se puede utilizar este jack como fuente de entrada para el audio de entrada utilizado por el sampler y el looper.

### 5. Jack MIC IN

Este es un jack con un amplificador de micrófono incorporado para conectar directamente un micrófono. En los ajustes se puede seleccionar entrada balanceada o sin balancear.



No se pueden utilizar micrófonos que requieran alimentación, como por ejemplo micrófonos de condensador.



Los jacks LINE IN L/R jack y MIC IN no se pueden utilizar simultáneamente.

### 6. Jacks TRIGGER IN CH A/B, TRIGGER IN CH C/D

En estos jacks puede conectar pads de batería o accesorios similares de los disponibles en el mercado.

Como estos jacks son estéreo (TRS), puede utilizar un cable divisor de señales estéreo o similar para separar las señales y conectar dos pads de batería.

### 7. Jacks FOOT SW 1, 2

Conecte aquí un Korg PS-1 u otro pedal conmutador. Se pueden asignar funciones al pedal como, por ejemplo, inicio/parada del looper.

## 8. Jack EXPRESSION PEDAL

Conecte aquí un pedal de expresión Korg XVP-20, EXP-2 u otro pedal similar. Se pueden asignar funciones al pedal como, por ejemplo, el ajuste de volumen del looper.

*Nota:* Si utiliza el pedal por primera vez, calíbrelo. (→ p. 75, “Cómo calibrar el pedal”)

## 9. Conector MIDI OUT

Se utiliza para la conexión a un generador de sonido externo u otro dispositivo MIDI. Cuando utilice un cable para conectar el conector MIDI OUT del MPS-10 al conector MIDI IN de un dispositivo MIDI externo, puede utilizar los pads del MPS-10 (o los pads conectados al MPS-10) para hacer sonar el dispositivo MIDI externo.

## 10. Puerto TO MEMORY DRIVE

Conecte aquí una unidad flash USB de las disponibles en el mercado. En la unidad flash se pueden escribir, así como leer desde ella, archivos WAV y datos de ajustes.

Asegúrese de formatear la unidad flash USB en esta unidad antes de utilizarla.

*Nota:* Se pueden utilizar unidades flash USB con hasta 2 TB de capacidad. Algunas unidades flash USB pueden no funcionar con el MPS-10.

*Nota:* Algunas unidades flash USB pueden calentarse cuando se accede a ellas a altas velocidades.

## 11. Puerto TO PC

Para intercambiar datos de mensajes MIDI entre el MPS-10 y un ordenador, conecte el ordenador al puerto TO PC de esta unidad mediante un cable USB 2.0 de los disponibles en el mercado. Este puerto también puede enviar y recibir señales de audio USB.

## 12. Toma DC 9V

Conecte el adaptador de CA incluido aquí.

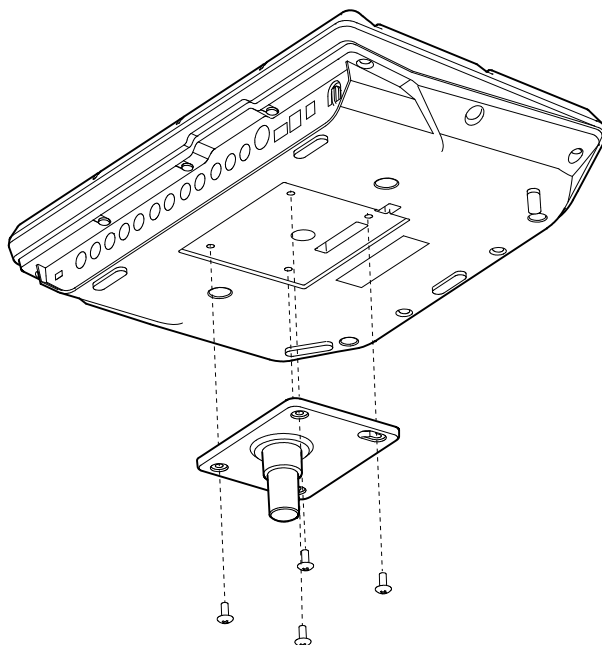
---

## Panel inferior

---

### Adaptador de montaje para sujeción

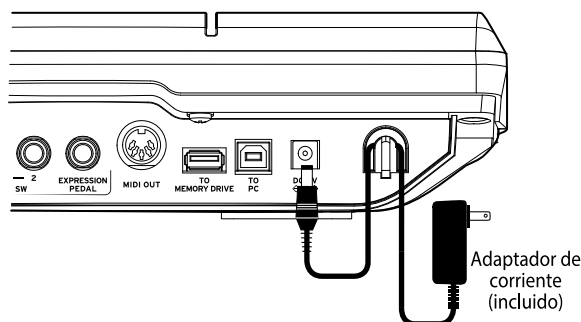
Si instala un adaptador de montaje de los disponibles en el mercado, podrá montar el MPS-10 en un soporte de plato o similar.



# Encendido/apagado de la alimentación

## Conexión del adaptador de CA

- 1 Conecte el conector de CC (corriente continua, DC en inglés) del adaptador de CA (corriente alterna) a la toma DC 9V del panel posterior.
- 2 Después de conectar el conector de CC, enganche el cable del adaptador de CA en el gancho que hay para el cable.




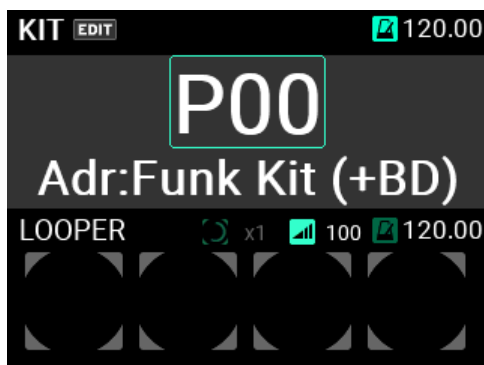
- ⚠ Asegúrese de utilizar el adaptador de CA incluido. El uso de un adaptador de CA distinto puede causar una avería u otros problemas.
- ⚠ No utilice una fuerza excesiva cuando quite el cable del gancho. De lo contrario, podría dañar el conector.

- 3 Conecte el adaptador de CA a una toma de corriente.

- ⚠ Asegúrese de utilizar una toma de corriente con el voltaje correcto para el adaptador de CA.

## Encendido de la alimentación

- 1 Gire los mandos MAIN VOL. y PHONES de esta unidad totalmente hacia la izquierda para bajar el volumen al mínimo. Asegúrese de que los demás dispositivos externos conectados (por ejemplo mezcladores o altavoces autoamplificados) tengan el volumen bajado y estén apagados.
- 2 Pulse el botón  (alimentación) del MPS-10. Después de que aparezca la pantalla de inicio, se mostrará el nombre del KIT. Esta página se llama "página principal". (→ p. 15, "Visualización de la página principal")



*Consejo:* Se mostrará el último KIT seleccionado antes de que se apague la alimentación.

- 3 Encienda los dispositivos de salida externos conectados a esta unidad. Encienda los dispositivos de salida externos que estén conectados a los jacks de salida del MPS-10 (MAIN OUT L (MONO), R), como por ejemplo altavoces monitores autoamplificados o mezcladores.
- 4 Ajuste el volumen al nivel óptimo. Ajuste el mando MAIN VOL. de esta unidad y fije el volumen de los dispositivos de salida externos a un nivel adecuado.

## Apagado de la alimentación


### 1 Baje completamente el volumen de todos los dispositivos de salida externos que estén conectados.

Baje el volumen de los dispositivos de salida externos conectados a este instrumento, y a continuación apague la alimentación de dichos dispositivos.

Gire los mandos MAIN VOL. y PHONES de esta unidad totalmente hacia la izquierda para bajar el volumen al mínimo.

### 2 Mantenga pulsado el botón (alimentación) del MPS-10 hasta que el mensaje "POWER OFF" se muestre en la pantalla.

Una vez que se oscurezca la pantalla, se apagará la alimentación.

 No desconecte el adaptador de CA antes de que se oscurezca la pantalla. De lo contrario, puede causar una avería.

Cuando apague la alimentación, aparecerá un mensaje emergente preguntándole si desea guardar o descartar los ajustes si todavía no ha guardado las ediciones.



Para apagar la alimentación sin guardar, pulse el botón ENTER. Para guardar los ajustes, pulse el botón EXIT para cancelar la acción de apagado, guarde los ajustes y pulse el botón de alimentación otra vez para apagar.

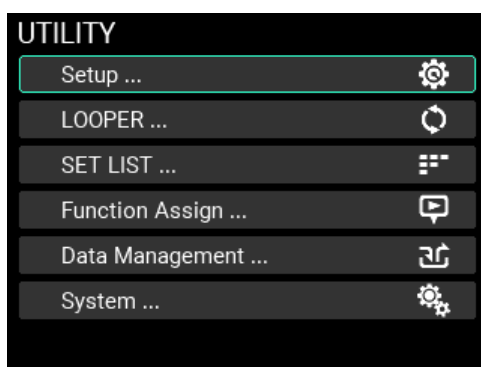
## Función de apagado automático

El MPS-10 tiene una función de apagado automático que apaga automáticamente la alimentación si no se tocan los pads o si no se utilizan los botones y controles del panel frontal durante una cierta cantidad de tiempo.

El tiempo que tarda la unidad en apagarse automáticamente se puede cambiar, y también se puede deshabilitar la función de apagado automático por completo.

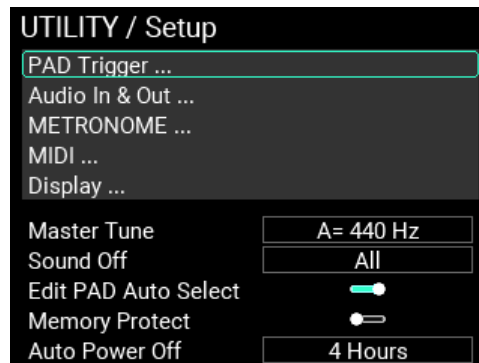
### 1 Pulse el botón UTILITY para acceder al modo UTILITY.

Si accede a una página para la cual no se ilumina el botón UTILITY, pulse el botón EXIT repetidamente hasta que llegue a una página donde el botón UTILITY se ilumine, y luego pulse el botón UTILITY.

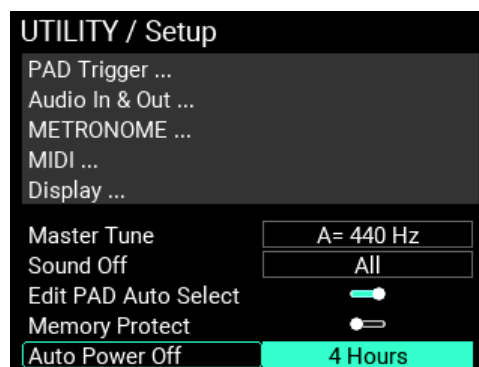


## 2 Entre en la página Setup (Configuración).

Desde la página principal, seleccione "Setup" y pulse el botón ENTER para cambiar a la página Setup.



Aquí seleccione "Auto Power Off" (Apagado automático) y pulse el botón ENTER. Utilice el mando VALUE para cambiar el ajuste.



**Disable:** Deshabilita la función de apagado automático.

**30 Minutes:** Apaga automáticamente la alimentación si no se ha utilizado la unidad durante 30 minutos.

**4 Hours:** Apaga automáticamente la alimentación si no se ha utilizado la unidad durante cuatro horas.

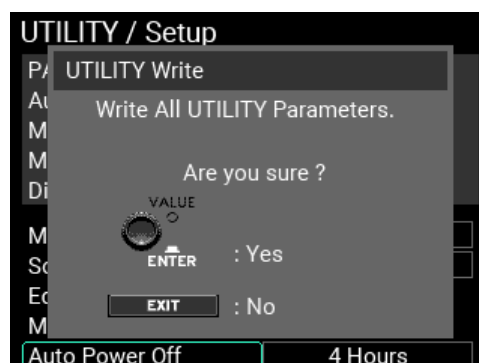
*Consejo:* El ajuste predeterminado de fábrica es "4 Hours".

Pulse el botón ENTER para confirmar el ajuste o pulse el botón EXIT para cancelar.

## 3 Guarde el ajuste modificado.

Para guardar el nuevo ajuste, pulse el botón WRITE.

Cuando pulse el botón WRITE, aparecerá una ventana emergente.



Pulse el botón ENTER para guardar el ajuste de la función de apagado automático.

Si decide cancelar la acción de guardar, pulse el botón EXIT.

*Consejo:* El botón WRITE se puede utilizar desde cualquier página del modo UTILITY siempre que no esté abierta una subventana, como por ejemplo una advertencia.

## Tocar el MPS-10

Ahora que ya ha realizado todas las conexiones y la alimentación se ha encendido con normalidad, prepare las baquetas y toque los pads.

---

### Cuando toque con los pads

---

Cuando golpee un pad con las baquetas, por ejemplo, el sonido se escuchará por los auriculares conectados al jack PHONES de esta unidad y por los altavoces monitores autoamplificados u otro equipo de audio conectados a los jacks MAIN OUT L (MONO), R.

Utilice el mando PHONES para ajustar el volumen del sonido procedente del jack de auriculares, y utilice el mando MAIN VOL. para ajustar el volumen de las salidas MAIN OUT L (MONO), R.

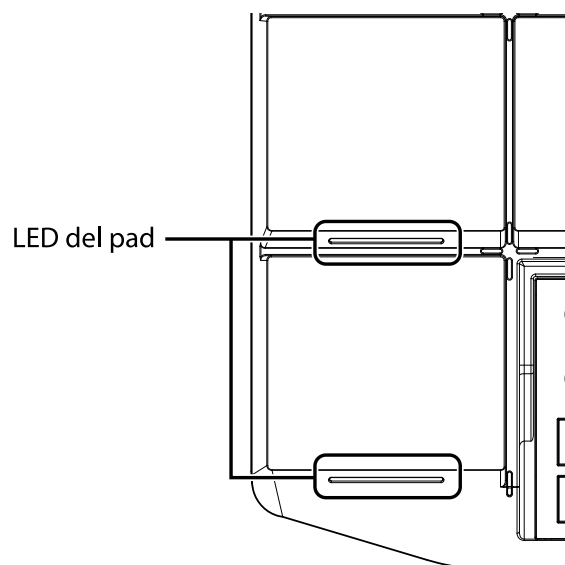
En algunos KITS, el sonido puede cambiar o los efectos pueden sonar diferentes dependiendo de la intensidad con la que se golpeen los pads.

### Color del LED de los pads

Los pads emiten sonidos cuando se golpean si el LED situado delante de cada pad está iluminado en azul (cian) o en rojo (magenta). Los LED se iluminan más intensamente cuando los pads están emitiendo sonidos.

Los colores de los LED difieren dependiendo del sonido que esté asignado a cada pad, como sigue:

Rojo (magenta): sonido de un solo golpe; azul (cian): sonido repetitivo; verde (viridián): sin sonido (sin asignación).



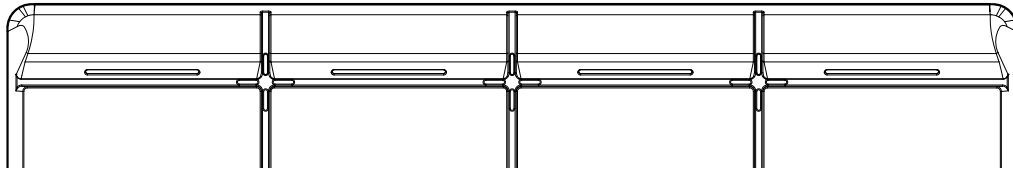
### Pads CC

Hay cuatro pads más finos ubicados en la parte superior del panel. Estos pads detectan dónde son golpeados y se denominan "pads CC" (de control continuo). Se puede utilizar la característica de detección de la posición de estos pads CC para controlar los parámetros de efectos y más.

Por ejemplo, puede tocar estos pads de forma continua de izquierda a derecha para conseguir el efecto de una apertura de filtro, entre otros efectos.

Se muestra una barra para marcar la posición actual del pad CC en la página principal del modo de KIT de la pantalla, para aquellos KITS cuyo pad CC esté activado (si SW MODE está ajustado como LOOPER o SET LIST).

Si se cambia SW MODE a CC PAD, se pueden utilizar los botones de pistas 1-4 para activar/desactivar la función de pad CC.



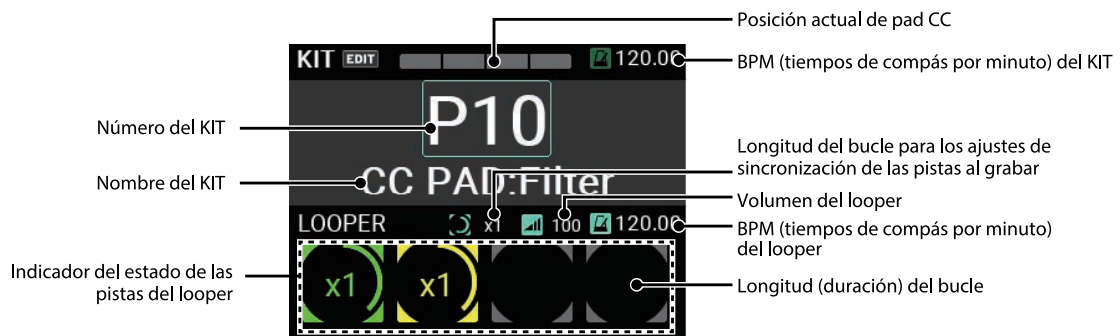
## Cambiar los KITS

Un "KIT" consta de 10 sonidos de pads en el MPS-10, cuatro sonidos de pads que se pueden conectar externamente, y el sonido que se puede reproducir cuando se presiona un pedal de expresión conectado, lo que hace un total de 15 sonidos diferentes.

Al seleccionar un determinado KIT, puede cambiar entre los sonidos asignados a cada pad y tocarlos.

### Visualización de la página principal

La página que se muestra en la pantalla al encender la alimentación se llama "página principal".



En la página principal se muestran el número y el nombre del KIT, el estado de los pads CC, el estado del looper, y más. También se pueden utilizar los botones KIT + y -, así como el mando VALUE, para cambiar entre KITS. También se pueden utilizar los pads o un pedal conmutador para cambiar los KITS.

### Uso de los botones para seleccionar un KIT

Pulse los botones KIT + y - para cambiar entre los KITS situados antes y después del KIT actual.

La selección de los KITS en orden permite cambiar rápidamente entre ellos cuando se está tocando.

### Uso del mando para seleccionar un KIT.

También se puede utilizar el mando VALUE para seleccionar un número de KIT, lo que le permite cambiar libremente entre KITS.

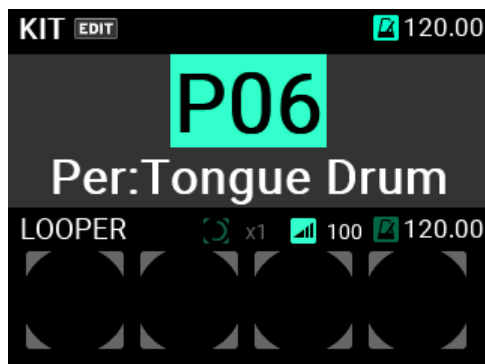
- 1 Gire el mando VALUE para mover el cursor a un número de KIT.

- 2 Pulse el botón ENTER (mando VALUE) para resaltar el número de KIT.



- 3 Gire el mando VALUE para seleccionar el número de KIT.

Cuando cambie a un KIT diferente, el número y el nombre del KIT parpadearán. Esto significa que todavía no ha cambiado al nuevo KIT.



- 4 Una vez que pulse el botón ENTER (mando VALUE), se confirmará el número de KIT que ha seleccionado.

*Consejo:* Hay 200 KITS incluidos en el MPS-10. Los primeros 100 KITS son KITS preajustados, y los últimos 100 KITS son KITS de usuario.

---

## Qué se puede hacer en la página principal

---

En la página principal, además de seleccionar KITS, puede seleccionar pistas del looper, configurar las funciones de los pads CC, seleccionar listas de ajustes (set lists), etc.

Pulsando el botón SW MODE, puede cambiar las funciones a las que se accede mediante los botones de pistas 1-4 (un total de tres tipos).

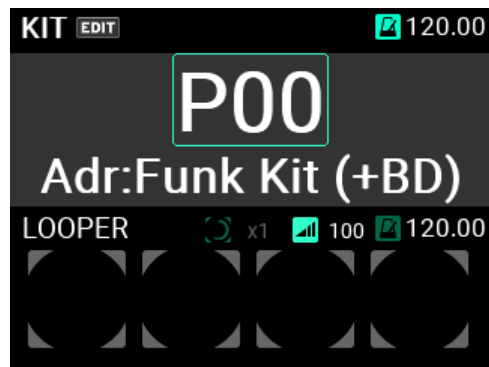
A continuación encontrará una explicación de las operaciones a las que se puede acceder cuando se muestra la página principal.

### Modo LOOPER

El MPS-10 cuenta con un looper de cuatro pistas. (→ p. 31, “Uso de la función de Looper (generador de bucles)”)

En el modo Looper, los botones de pistas 1-4 funcionan como pistas del looper.

Los botones de pistas son grandes y están ubicados en la parte inferior del panel de control, lo que permite un fácil acceso a las pistas mientras se toca.



Con el looper se puede grabar el mismo sonido que se esté emitiendo por los jacks MAIN OUT L (MONO), R (lo que usted esté tocando en los pads, así como el audio de la entrada AUX IN/MIC IN) para lograr una sobregrabación infinita.

Puede cambiar libremente entre KITS mientras el looper está sonando, lo que permite sobregrabar sonidos de KITS diferentes o tocar KITS diferentes mientras el looper está reproduciendo.

*Nota:* Tenga en cuenta que el metrónomo no puede grabarse.

*Nota:* Si se pulsa el botón SW MODE mientras el looper está funcionando, se detendrán las operaciones de grabación, sobregrabación y grabación con borrado, y la unidad entrará en modo de reproducción.

### Modo CC PAD

Puede utilizar los pads CC para detectar dónde golpea los pads, y después utilizar los datos para controlar las funciones que usted establezca.

Las cuatro funciones que se pueden controlar mediante los pads CC son TRANSPOSE (transposición), NOTE DELAY (retardo de nota), MFX y FILTER (filtro).

En el modo CC PAD, puede utilizar los botones de pistas 1-4 para activar/desactivar temporalmente estas funciones.



Consulte “Menú KIT EDIT” (→ p.45) en este manual para más información sobre los ajustes detallados.

### Modo SET LIST

Cuando el botón SW MODE esté iluminado, púselo para activar la función SET LIST (lista de ajustes).

Puede utilizar la función SET LIST para establecer el orden en el prefiera que se recuperen los KITS sin necesidad de reordenarlos realmente.

Mientras la función SET LIST está activada, SET LIST MODE se añade a SW MODE, y al pulsar el botón SW MODE cambiará entre LOOPER, CC PAD y SET LIST.



En el modo SET LIST, utilice los botones de pistas 1-4 para cambiar entre KITS.

Los números de KIT registrados en la lista de ajustes (set list) se muestran en grupos de cuatro en la parte inferior de la pantalla.

Para cambiar a un KIT diferente, pulse uno de los botones de pista 1-4 que esté iluminado en verde.

También puede utilizar los botones KIT +/- y el mando VALUE para cambiar los KITS que se muestran en los números de lista de una lista de ajustes (set list).

Los números situados debajo de los números de KIT muestran los números de lista dentro de la lista de ajustes (set list).

Así mismo, los números de KIT que aparecen atenuados a la izquierda y a la derecha muestran los números de lista de antes y después de los cuatro KITS que se muestran en ese momento.

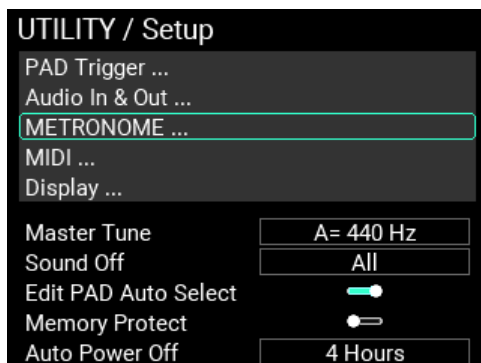
Consulte "SET LIST" en la página 72 para más información sobre cómo editar la lista de ajustes (set list).

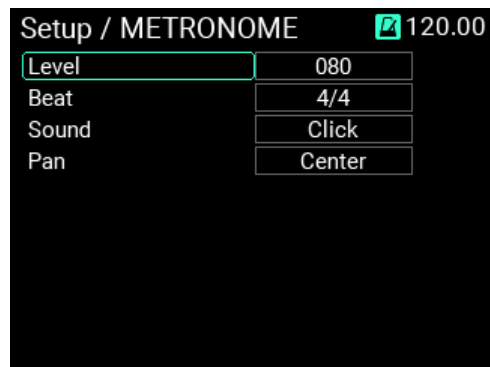
*Nota:* Pulse prolongadamente el botón SW MODE mientras está en el modo SET LIST para salir del modo SET LIST.

## Uso del metrónomo

EL MPS-10 tiene un metrónomo que actúa como guía para ayudarle a mantener el tempo.

- 1** El metrónomo comienza y se detiene con cada pulsación del mando METRONOME.
- 2** Gire el mando METRONOME para ajustar el tempo.
- 3** Puede ajustar la signatura de compás, y el sonido y el volumen del metrónomo en el menú METRONOME en la página Setup (configuración), a la que se accede mediante el botón UTILITY.

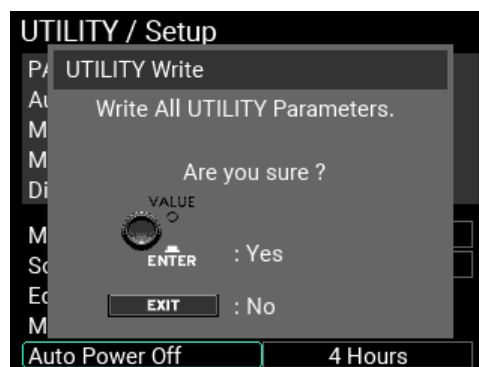




**4** Guarde el ajuste modificado.

Para guardar el nuevo ajuste, pulse el botón WRITE.

Se mostrará una ventana de alerta cuando pulse el botón WRITE. Pulse el botón ENTER para guardar.



Si decide cancelar la acción de guardar, pulse el botón EXIT.

## Edición de los KITS

Además de los sonidos de los pads, cada KIT almacena los ajustes de cada sonido, así como los ajustes de ecualización y de efectos.

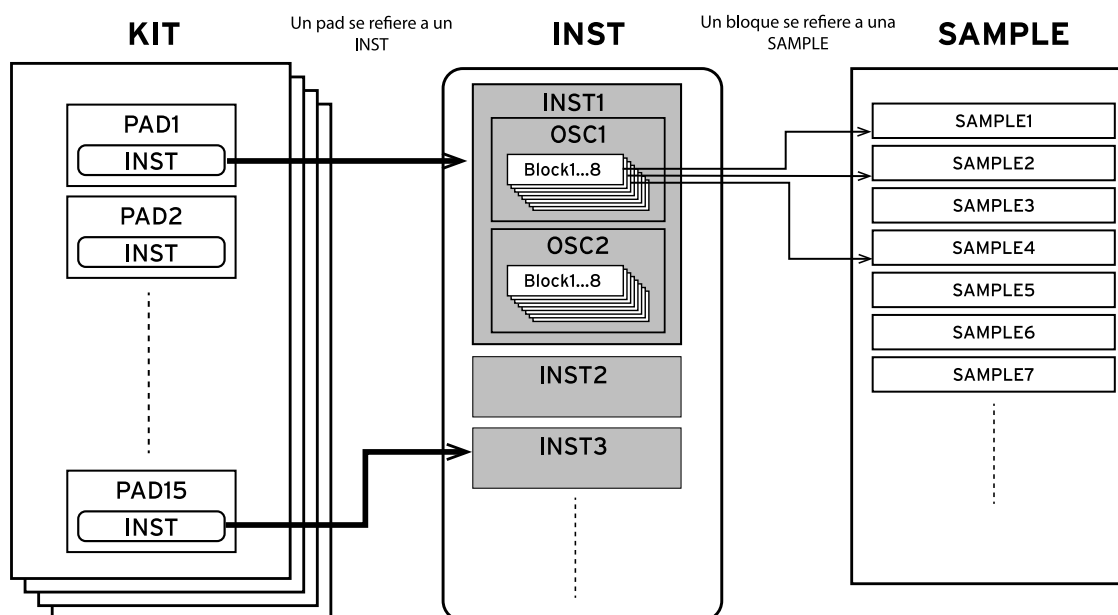
Los sonidos asignados a cada pad se llaman “INST” (instrumentos).

Hay más de 2.000 INST disponibles como preajustes en el MPS-10. Se puede disfrutar de una gran variación de sonidos con solo cambiar el INST asignado a cada pad.

### Cómo está estructurado el generador de sonido

Un KIT se puede personalizar libremente asignando sonidos a cada pad del MPS-10.

Los sonidos asignados a cada pad de un KIT se llaman “INST” (instrumentos). Se puede asignar un INST a cada pad.



Cada INST tiene hasta dos osciladores (OSC), y se pueden hacer sonar dos OSC al mismo tiempo para un solo INST.

Además, cada OSC consta de hasta ocho “bloques”, con una SAMPLE (muestra) asignada a cada bloque.

Para resumir, se pueden reproducir hasta 16 SAMPLEs a la vez con cada pad.

Para las SAMPLEs, se pueden usar los datos de SAMPLE que se grabaron utilizando las funciones de muestreo de esta unidad, o importar archivos de audio externos (archivos WAV en formato de 44,1 kHz/48 kHz y 16 bits o archivos AIFF en formato de 44,1 kHz/48 kHz y 16 bits) mediante una unidad flash USB.

Los KITS, INSTs y SAMPLEs son independientes unos de otros. Puede mezclar y combinar los INSTs que quiera para hacer un KIT, o combinar las SAMPLEs que prefiera para crear un INST.

# Visualización y edición del menú KIT EDIT (edición de KITS)

A continuación se explica cómo cambiar entre los INSTs asignados a cada pad.

## Selección de INSTs para asignar a pads

- 1 Vaya a la página principal del modo KIT.  
Si no está en el modo KIT, pulse el botón KIT. Si está en una página diferente que no sea en el modo KIT, pulse el botón EXIT repetidamente hasta que vea la página principal.
- 2 Una vez que la pantalla cambie a la página principal del modo KIT, utilice los botones KIT + y - para seleccionar el KIT que desee editar.
- 3 Una vez que haya seleccionado un KIT, pulse el botón EDIT para mostrar la página KIT EDIT.



- 4 Gire el mando METRONOME para mostrar la página PAD EDIT (edición de pads).



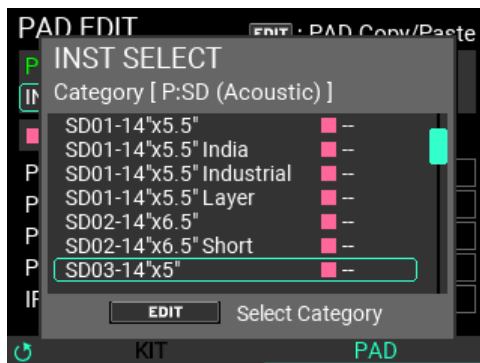
- 5 Cuando pulse el botón ENTER para seleccionar "PAD #", el número de pad se resaltará.  
Hay 15 pads incluidos en el KIT, que se muestran en la esquina superior derecha de la pantalla. El pad seleccionado se muestra con un borde azul claro.

*Consejo:* También puede golpear un pad para cambiar el número de pad.

- 6 Cuando gire el mando VALUE para cambiar el número de pad y luego pulse el botón ENTER, confirmará el nuevo número de pad y la pantalla volverá a la selección de parámetros.  
En ese momento, todos los parámetros excepto "PAD #" cambiarán al contenido del pad configurado.

*Nota:* Si pulsa el botón EXIT mientras está cambiando los números de pad, se cancelará la edición y la pantalla volverá a la selección de parámetros.

Una vez que el pad para el que desea cambiar INSTs está confirmado, utilice el mando VALUE para seleccionar "INST" y pulse el botón ENTER. Aparecerá una pantalla de selección de INST como la que se muestra a continuación.



En la página de selección de INST (instrumento), se muestran los datos de nombre de categoría (Category), nombre de INST, sonido de un solo golpe/repetitivo (cuadrado: magenta/círculo: cian) y BPM. Gire el mando VALUE para seleccionar un INST y pulse el botón ENTER. El INST se seleccionará y la pantalla volverá a la página anterior.

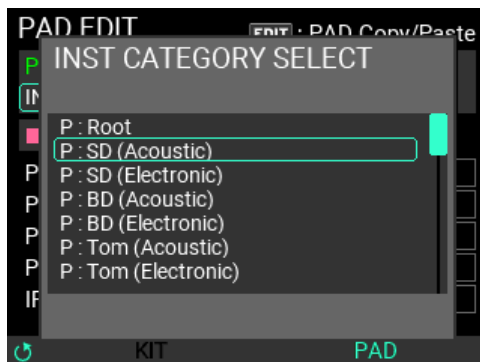
Pulse el botón EXIT para cancelar y volver a la página anterior.

**7** El INST asignado al pad habrá cambiado. Golpee el pad para confirmar.

### Cambiar entre categorías

Los únicos INSTs listados en esta página son los de la categoría seleccionada actualmente.

Pulse el botón EDIT para cambiar entre categorías.



Así se mostrará la subventana de selección de categorías. Gire el mando VALUE para seleccionar una nueva categoría y pulse el botón ENTER.

Para cerrar la subventana sin cambiar la categoría, pulse el botón EXIT.

Una vez que cambie la categoría, se mostrarán los INSTs correspondientes a la nueva categoría.

### Copiar los ajustes de los pads

Los ajustes de configuración de cada pad se pueden copiar en otros pads, o los pads en otros KITS.

Si pulsa el botón EDIT mientras está en PAD EDIT, aparecerá un menú emergente donde podrá elegir si copiar o pegar el pad seleccionado.



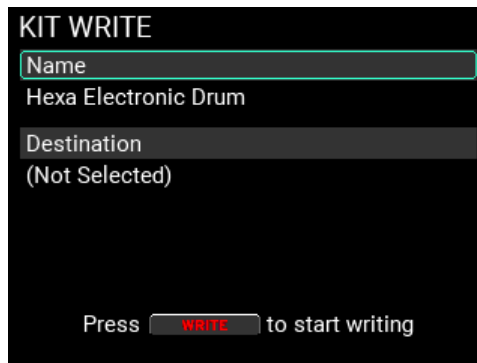
Para copiar los ajustes del pad, utilice el mando VALUE para seleccionar “Copy from PAD #” (Copiar de PAD n.º) y pulse el botón ENTER.

A continuación, seleccione el pad que desee copiar en “PAD #” y pulse el botón EDIT. En el menú emergente que aparecerá, utilice el mando VALUE para seleccionar “Paste to PAD #” (Pegar en PAD n.º) y pulse el botón ENTER.

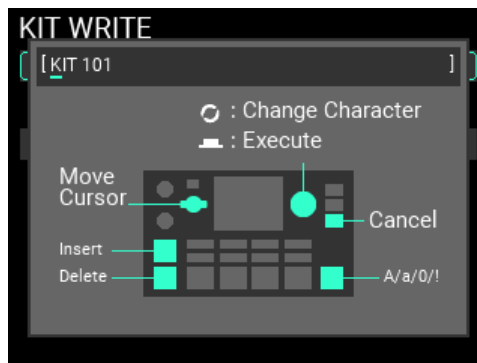
## Guardar un KIT

Si ha editado los ajustes de un KIT, necesitará guardarlo.

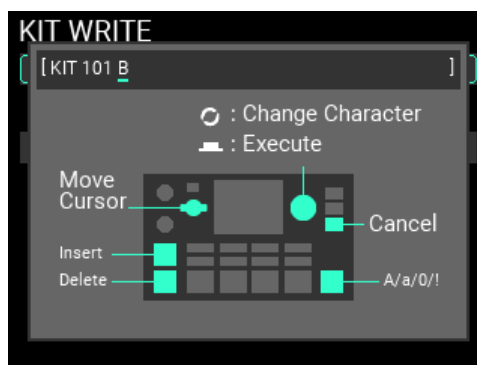
- 1 En la pantalla KIT EDIT, pulse el botón WRITE. Aparecerá la página KIT WRITE (escribir KIT).



- 2 Con “Name” (Nombre) seleccionado, pulse el botón ENTER para mostrar la pantalla de edición del nombre del KIT.



Gire el mando METRONOME para desplazar el cursor y utilice el mando VALUE para editar los caracteres.



- 3 Una vez que haya terminado de introducir el nombre del KIT, pulse el botón ENTER para volver a la selección de parámetros.

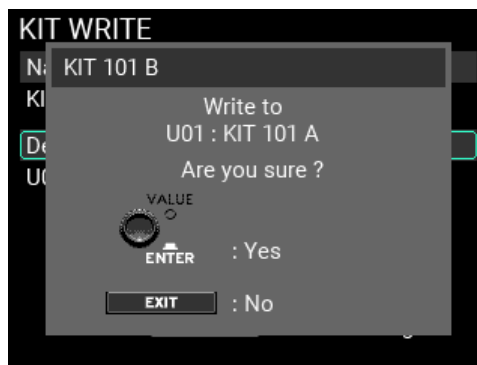
*Consejo:* Pulse el botón EXIT si desea cancelar la edición. El nombre original permanecerá sin cambios y la unidad volverá a la página anterior.

- 4 Con “Destination” (Destino) seleccionado, pulse el botón ENTER para ver la página en la que podrá especificar dónde guardar el KIT.



Pulse el botón ENTER para confirmar la selección para guardar el KIT o pulse el botón EXIT para cancelar.

- 5 Pulse el botón WRITE de nuevo una vez que haya confirmado el nombre del KIT y el destino donde guardarlo. Aparecerá una ventana de alerta como se muestra aquí. Para escribir los datos, pulse el botón ENTER. Para cancelar, pulse el botón EXIT.

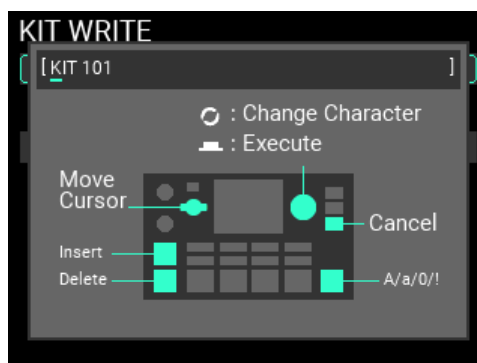


- 6 Si la operación de escritura se realiza correctamente, el KIT cambiará al KIT de destino guardado y la pantalla cambiará a la página principal del modo KIT.

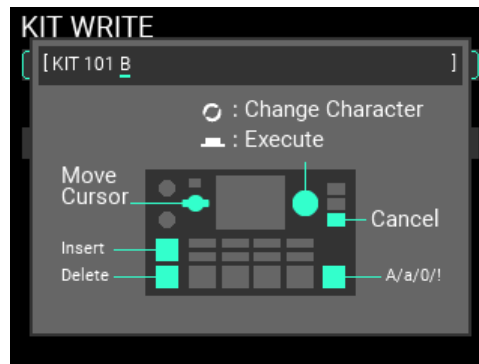
*Consejo:* Si pulsa el botón EXIT para cancelar la operación de escritura y cierra la ventana, y a continuación pulsa el botón EXIT otra vez, podrá volver a la página previa de antes de que comenzase la operación de escritura.

#### Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)

Con “Name” seleccionado, pulse el botón ENTER para mostrar la pantalla donde se puede editar el nombre del KIT y más.



Gire el mando METRONOME para desplazar el cursor y utilice el mando VALUE para editar los caracteres.



**Botón KIT +:** Inserta un espacio en la posición del cursor.

**Botón KIT -:** Elimina un carácter en la posición del cursor.

**Botón SOUND OFF:** Cambia el tipo de carácter entre mayúsculas, minúsculas, números y símbolos.

Pulse el botón ENTER una vez que haya terminado la introducción.

Pulse el botón EXIT para cancelar la edición. El nombre original permanecerá sin cambios y la unidad volverá a la página anterior.

# Visualización y edición del menú de edición INST (edición de instrumentos)

El MPS-10 permite combinar múltiples SAMPLEs para crear un nuevo INST.

En este ejemplo vamos a explicar cómo utilizar una SAMPLE para crear un nuevo INST.

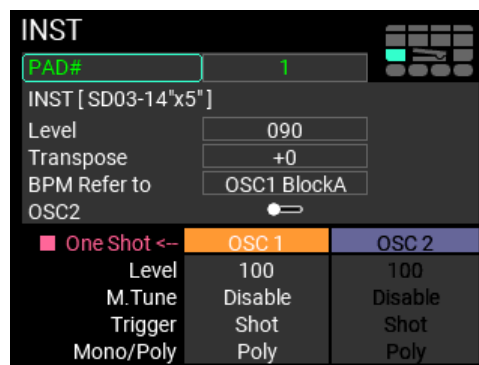
## Creación de un nuevo INST

**1** Vaya a la página principal del modo INST. Si no está en el modo INST, pulse el botón INST.

Cuando lo haga, el INST que estuviese asignado al último pad seleccionado (golpeado) se convertirá en el pad que se va a editar.

*Consejo:* También puede desplazar el cursor a "PAD#" y cambiar el número de pad allí.

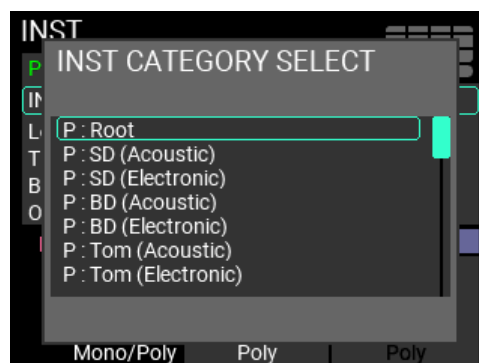
*Nota:* No se puede cambiar entre KITS en la página INST.



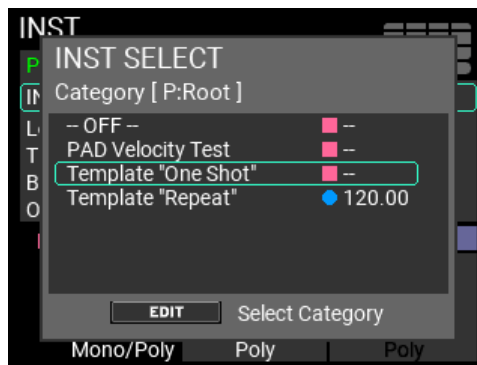
**2** Con el cursor posicionado en "INST" (para crear un nuevo INST), pulse el botón ENTER para mostrar la pantalla "INST SELECT" (selección de instrumento).



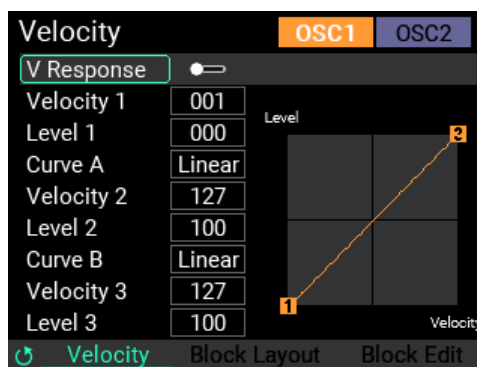
Cuando pulse el botón EDIT para seleccionar una categoría, seleccione "P:Root" (P:Raíz) con el botón ENTER.



Con el cursor posicionado en "Template "One Shot"" (Plantilla para UN SOLO GOLPE), pulse el botón ENTER otra vez para seleccionarlo.

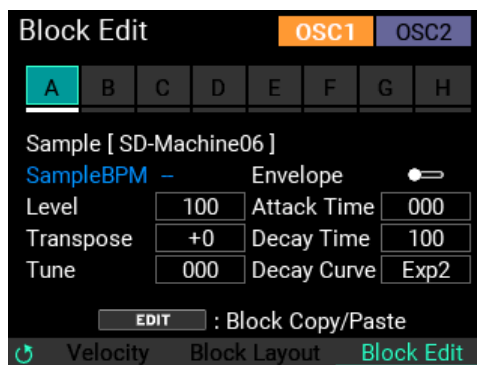


- 3 Pulse el botón EDIT para acceder a la página INST EDIT. Aparecerá la página Velocity (Velocidad de pulsación).



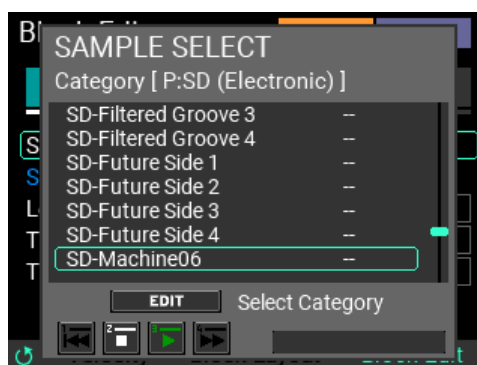
En esta pantalla, desplace el cursor a "V Response" (Respuesta de velocidad de pulsación) y pulse el botón ENTER para desactivar "V Response". Con este ajuste, el volumen no cambiará según la fuerza con la que golpee los pads.

- 4 Gire el mando METRONOME para mostrar la página Block Edit (Edición de bloque).



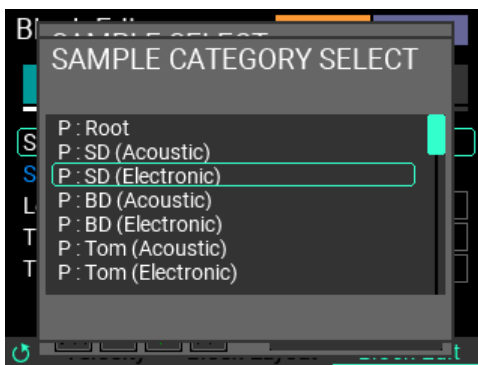
Gire el mando VALUE para desplazar el cursor a "A" y pulse el botón ENTER para seleccionarlo.

- 5 Con el cursor posicionado en "SAMPLE", pulse el botón ENTER. Se mostrará la página SAMPLE SELECT (selección de SAMPLES) como la mostrada a continuación.



En esta página se listan solo las SAMPLES de la categoría seleccionada.

Para cambiar entre categorías, pulse el botón EDIT en la página SAMPLE SELECT.



Así se mostrará la página SAMPLE CATEGORY SELECT (selección de categoría de SAMPLEs) como se muestra arriba. Gire el mando VALUE para seleccionar una nueva categoría y pulse el botón ENTER.

Para cerrar la subventana sin cambiar la categoría, pulse el botón EXIT.

Una vez que cambie la categoría, se mostrarán las SAMPLEs correspondientes a la nueva categoría.

Desplace el cursor a la SAMPLE que desee seleccionar y pulse el botón ENTER para terminar de seleccionar el archivo de SAMPLE.

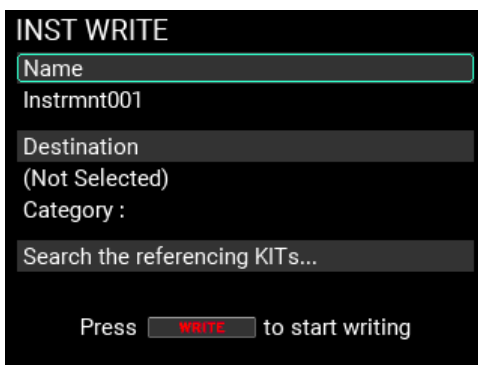
*Consejo:* Cuando se muestre la página SAMPLE SELECT, los botones de pistas 1-4 servirán como teclas de transporte. Así podrá comprobar los archivos de SAMPLEs. Cuando compruebe los archivos de SAMPLEs, tenga cuidado de que el volumen de los auriculares no esté demasiado alto, ya que el volumen de las SAMPLEs puede ser alto.

Consulte "Edición de los datos de SAMPLE" en la página 41 para más información sobre la edición de las SAMPLEs.

## Guardar un INST

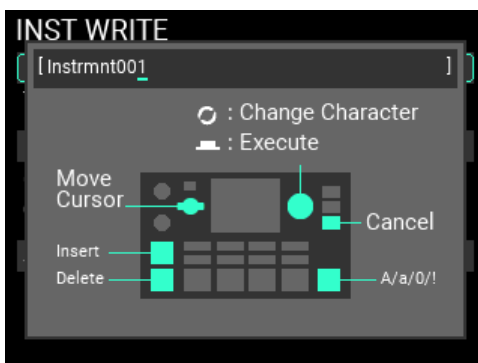
Para guardar los ajustes del INST que haya editado, debe escribirlos en la memoria.

- 1 En la pantalla INST EDIT, pulse el botón WRITE. Aparecerá la página INST WRITE (escribir INST) como se muestra a continuación.

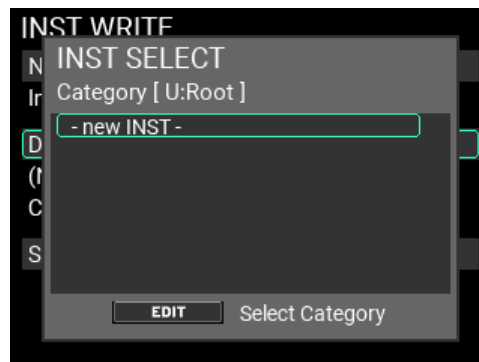
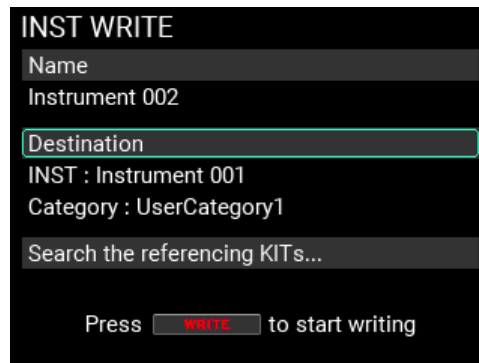


*Nota:* Se pueden escribir datos en la memoria desde cualquier página del modo INST.

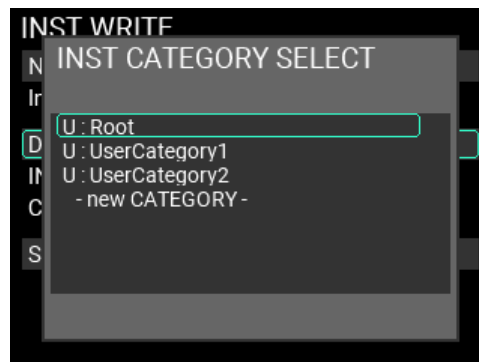
- 2 Con "Name" (Nombre) seleccionado, pulse el botón ENTER para mostrar la pantalla de edición del nombre del INST. (→ p. 24, "Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)")



- 3 Con “Destination” (Destino) seleccionado, pulse el botón ENTER para mostrar la página en la que podrá especificar dónde guardar el INST.

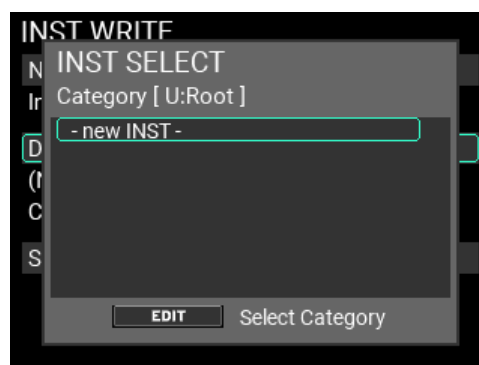


Para seleccionar la categoría en la que guardarlo, pulse el botón EDIT. Seleccione la categoría en la que desee guardar el INST que ha creado y pulse el botón ENTER.



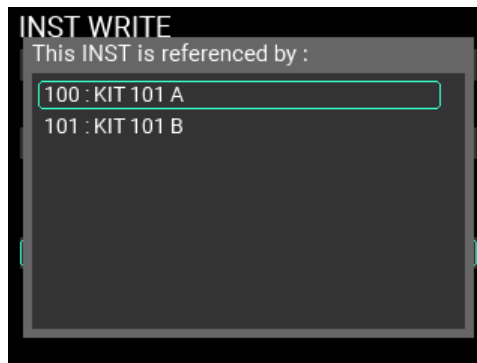
Para crear una nueva categoría, seleccione “- new CATEGORY -” en la línea inferior con el botón ENTER. Introduzca el nombre de la nueva categoría para crearla. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”).

- 4 De este modo se crea un nuevo INST. Seleccione “- new INST -” y pulse el botón ENTER.



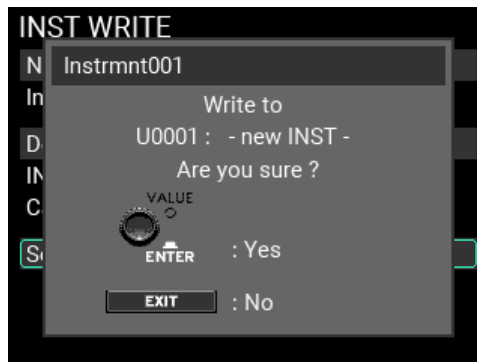
*Nota:* También puede sobrescribir un INST existente, pero no podrá recuperar un INST existente una vez que lo sobrescriba.

- 5** En la pantalla INST WRITE, desplace el cursor a “Search the referencing KITS...” (Buscar el KIT de referencia...) y pulse el botón ENTER para comprobar qué KIT o KITS están usando el INST referenciado como “Destination” (Destino).



*Consejo:* Si hay muchos KITS referenciados a ese INST, utilice el mando VALUE para desplazarse por la lista.

- 6** Pulse el botón WRITE otra vez cuando haya confirmado el nombre del INST que desea guardar y el destino donde guardarlo. Aparecerá una ventana de alerta como se muestra aquí. Para escribir los datos, pulse el botón ENTER. Para cancelar, pulse el botón EXIT.



- 7** Si la operación de escritura se realiza correctamente, el nuevo INST quedará registrado y la pantalla cambiará a la página principal.

*Nota:* Si recupera y edita aquí un INST que no esté asignado a un pad, la asignación de INST al pad cambiará para el KIT. En este caso, el botón KIT parpadeará para indicar que se ha editado el KIT. Escriba el KIT en la memoria si es necesario. (→ p. 23, “Guardar un KIT”)

*Nota:* Si pulsa el botón EXIT para cancelar la operación de guardar y cierra la ventana, y a continuación pulsa el botón EXIT otra vez, podrá volver a la página previa de antes de que comenzase la operación de escritura.

## Uso de la función de Looper (generador de bucles)

El MPS-10 cuenta con un looper de cuatro pistas. Con el looper se puede grabar el mismo sonido que se esté emitiendo por los jacks MAIN OUT L (MONO), R (lo que usted esté tocando en los pads, así como el audio de la entrada AUX IN/MIC IN) para lograr una sobregrabación infinita.

Mientras el looper suena, puede utilizarlo para cambiar entre KITS, para sobregrabar sonidos de diferentes KITS o para tocar diferentes KITS mientras el looper está reproduciendo. Dado que no importa cuál de las cuatro pistas se grabe primero, puede comenzar a grabar desde cualquier de ellas.

*Nota:* El metrónomo no se puede grabar.

### Sobregrabar con el looper

Cuando se graban pistas en el MPS-10 usando el looper, esto se denomina “modo de grabación”.

Para iniciar el modo de grabación, ajuste SW MODE en “LOOPER” en la página principal del modo KIT.

En este modo, los botones de pistas 1-4 sirven como botones de pistas. Los colores de los LED indican el estado actual de cada pista, con los LED de los botones de las pistas vacías iluminados atenuadamente en blanco.

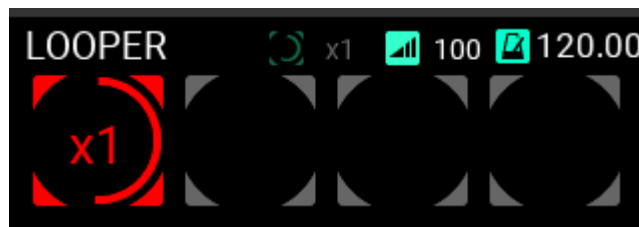
#### 1 Pulse un botón de pista vacía.

Para este ejemplo, vamos a pulsar el botón de la pista 1. El LED del botón de la pista que se ha pulsado y el botón REC parpadearán en rojo, y la unidad entrará en grabación en espera.

Pulse el mismo botón de pista para cancelar la grabación en espera.

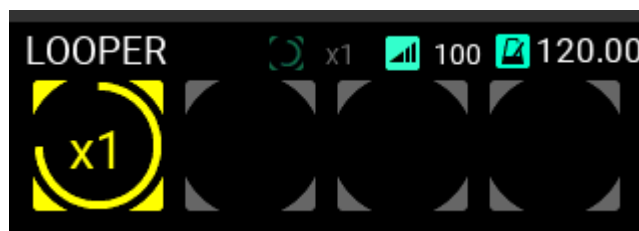
#### 2 Golpee un pad o pulse el botón REC para comenzar la grabación.

Golpee los pads para tocar.



#### 3 Una vez que termine la grabación del primer loop (bucle), el loop seguirá reproduciéndose y comenzará la grabación superpuesta (sobregrabación).

El botón de la pista 1 se iluminará en amarillo al mismo tiempo que comienza la grabación superpuesta.

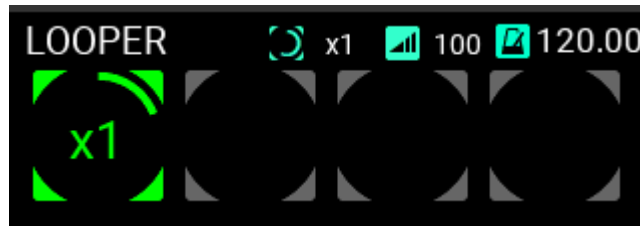


*Consejo:* Puede establecer la longitud (duración) del primer loop que va a grabar desde la página LOOPER Setup (Configuración del LOOPER) en el modo UTILITY.

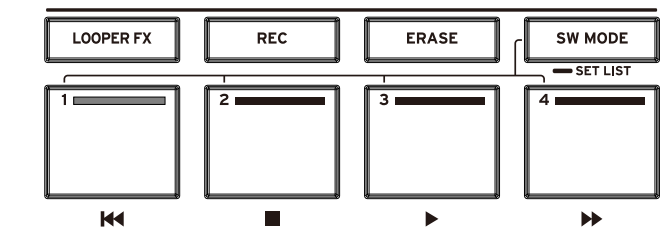
#### 4 A continuación, siga tocando para grabar.

#### 5 Para detener la grabación superpuesta, pulse el botón de la pista 1 durante la grabación superpuesta, o pulse el botón REC.

La pista 1 seguirá reproduciéndose en bucle.



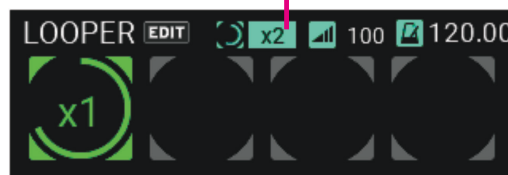
6 Pulse el botón de la pista 1 otra vez para detener la reproducción.



Grabe la pista 2 de la misma manera como un bucle.

7 Cuando grabe la pista 2, puede ajustar la longitud (duración) del bucle de la pista.

Ajuste de la longitud (duración) de la pista



Se puede ajustar la longitud de la pista para la grabación del bucle como un múltiplo de la pista 1. En este ejemplo, utilizamos el ajuste "x2" para hacer el bucle dos veces más largo que la pista 1.

8 Grabe en la pista 2 utilizando los mismos pasos que utilizó para la pista 1.



En la pista 2, una vez que haya grabado el doble de la longitud de la pista 1, la unidad cambiará al modo de sobregrabación.



Repita estos pasos para grabar las pistas 3 y 4.

*Consejo:* Las cuatro pistas están configuradas en modo “Sync” de manera predeterminada. Las pistas que están configuradas en modo “Sync” siempre comienzan sincronizadas entre sí cuando se graban o se reproducen, y la longitud de la pista siempre es la misma o un número entero múltiplo de la primera pista que se ha grabado.

Consulte “Menú de edición LOOPER” (→ p.59) para más información.

---

## Información detallada sobre las operaciones del looper

---

### Longitud (duración) de la pista en modo Sync

Si ya se ha grabado una pista, la longitud de pista de las pistas configuradas en modo Sync es la misma o un número entero múltiplo de la primera pista que se ha grabado. Usted puede decidir el múltiplo de la longitud de la pista configurándolo de antemano.

Una vez que transcurra la longitud de grabación especificada después de comenzar la grabación, el looper cambiará automáticamente al modo de sobregrabación. Sin embargo, puede pulsar el botón de la pista durante la grabación si desea salir.

En este caso, la grabación se detendrá cuando pulse el botón de la pista (el botón de la pista comenzará a parpadear) y después de que haya pasado el principio de la pista. La longitud de la pista se establecerá en este punto, y el looper cambiará al modo de sobregrabación.

### Cómo funcionan los ajustes de BPM y signatura de compás (Beat)

Cada KIT puede tener su propio ajuste de BPM y signatura de compás. La longitud (duración) del looper se determina mediante el ajuste de BPM y signatura de compás del KIT seleccionado en ese momento.

Sin embargo, si habilita “Free Length” (Longitud libre) en la página LOOPER Setup (Configuración de LOOPER), podrá establecer la longitud del looper cuando termine la grabación de la primera pista, sin tener que configurarla de antemano.

Puede cambiar el valor de BPM del looper a su gusto cuando todas las pistas estén vacías. Cuando cambie KITS en este estado, el ajuste de BPM del KIT al que ha cambiado también se aplicará al looper. (De la misma manera, el valor de BMP para el KIT también se aplicará al metrónomo).

Los ajustes de tiempo solo se cargan cuando se cambia a un KIT diferente, por lo que también puede cargar solo el ajuste de BPM para el looper.

Sin embargo, una vez que haya grabado una pista, el valor de BPM del looper ya es fijo y no seguirá ningún cambio de los KITS o del tempo del metrónomo.

El valor de BPM del metrónomo sigue al del KIT, pero el tempo del metrónomo sigue al looper justo cuando el looper comienza a grabar. Este tempo se mantiene hasta que se cambia a un KIT diferente o se cambia el tempo mediante el mando METRONOME.

### Visualización de la pantalla LCD del looper






Cuando se utiliza el looper, la página principal del modo KIT se divide en dos secciones (superior e inferior). El KIT se muestra arriba y la información del looper se muestra abajo.



Para cambiar la longitud de pista y el nivel desde la página principal, desplace el cursor con el mando VALUE y pulse el botón ENTER para seleccionar.

Puede cambiar los parámetros girando el mando VALUE mientras están seleccionados.

Los cuatro círculos que se muestran en la parte "LOOPER" indican el estado de las cuatro pistas del looper.

	Las pistas vacías se muestran en gris.
	Las pistas que están detenidas se indican mediante texto dentro de los círculos grises, que muestra la longitud de la pista.
	Las pistas que se muestran en rojo están grabando en ese momento.
	Las pistas que se muestran en amarillo están sobregrabando en ese momento.
	Las pistas que se muestran en verde están reproduciendo en ese momento.

Para las pistas en modo de reproducción o de sobregrabación, la línea verde o amarilla dentro del círculo se hace más larga a medida que la pista avanza.

Así mismo, si la longitud del looper ya se ha establecido en el modo de grabación, la línea roja dentro del círculo indica la longitud del looper. De no ser así, se mostrará "Rec" en letras rojas.

La longitud de la pista se muestra en el centro de cada círculo.

Desde la página principal puede establecer la longitud de todas las pistas que estén en modo Sync.

Cuando se muestra "Free" (Libre), significa que no se ha establecido de antemano el múltiplo para la longitud de la pista.

Con este ajuste, la pista volverá al principio después de terminar la grabación, la grabación se detendrá y entonces se establecerá la longitud de la pista.

*Consejo:* El ajuste predeterminado de fábrica es "x1".

## Los LED de los botones de pistas

### Durante la sobregrabación

El botón REC permanece iluminado durante la sobregrabación también, y el botón de la pista se ilumina en amarillo.

Si se pulsa el botón de una pista que esté sobregrabándose, la sobregrabación se detendrá, la pista volverá al modo de reproducción y el LED cambiará de amarillo a verde.

### Reproduciendo

Los botones de las pistas que están reproduciéndose se iluminan en verde. Si se pulsa el botón de una pista que esté reproduciéndose, la pista se detendrá y el LED cambiará a verde oscuro.

### Mientras están paradas

Los botones de las pistas que están paradas se iluminan en verde oscuro.

Si se pulsa el botón de una pista que esté parada, la pista comenzará y el LED cambiará de verde oscuro a verde.

Si no hay pistas reproduciéndose ya en ese momento, la reproducción comenzará desde el principio de la pista.

Si ya hay una pista reproduciéndose (por ejemplo, la pista 1) y otra pista cuyo botón se pulse (por ejemplo, la pista 2) está en modo Sync (Sincronización), la posición de la pista 2 se sincronizará con la pista 1 y la pista 2 comenzará la reproducción desde ese punto.

Si la pista cuyo botón se pulse está en modo Free (Libre), dicha pista comenzará la reproducción desde el principio, sin referencia a la posición de reproducción actual.

## Modos de pista

Las pistas del looper disponen de dos modos: modo Loop y modo One Shot.

### Modo Loop (Bucle)

El modo Loop incluye dos ajustes: "Sync" (Sincronizado) y "Free" (Libre).

Con el ajuste "Free", la pista siempre comienza desde el principio independientemente del estado de las demás pistas o del BPM, y su longitud (duración) se establece donde termina la grabación. Así mismo, la pista se reproduce desde el principio cuando se pulsa el botón de pista, independientemente del estado de las demás pistas.

La longitud de la pista cuando está ajustada en "Free" no se ve afectada por las demás pistas, y puede reproducirse y pararse independientemente de las otras pistas.

Para las pistas ajustadas en "Sync", la longitud de la pista es la longitud del bucle (loop) establecida por usted inicialmente, y puede sincronizar varias pistas para la grabación/reproducción.

Incluso aunque establezca la longitud del bucle en un valor diferente a "x1" y cree una pista de bucle cuya longitud difiera de la primera pista grabada, el ajuste "Sync" permite reproducir y grabar pistas a tiempo con las demás pistas.

Si comienza a grabar con una pista ajustada en "Sync" mientras otras pistas están reproduciéndose, la grabación comenzará en sincronización con la pista o pistas que estén reproduciéndose, no desde el principio de la pista. Así mismo, el principio de la reproducción se sincronizará con la pista que esté reproduciéndose, y todas las pistas ajustadas en "Sync" reproducirán desde el principio al mismo tiempo sin salirse de la sincronización.

*Consejo:* Las cuatro pistas están ajustadas en "Sync" de manera predeterminada.

### Modo One Shot (Reproducción única)

Las pistas ajustadas en modo "One Shot" comenzarán la grabación o la reproducción de la misma manera que con el ajuste "Free", pero pararán cuando se pare la grabación. Cuando se reproducen, estas pistas no lo hacen en bucle, sino que se reproducen solo una vez antes de detenerse. Si pulsa el botón de la pista mientras se está reproduciendo, la reproducción se detendrá.

Consulte "Menú de edición LOOPER" (→ p.59) para más información sobre los diversos ajustes.

## Inicio/parada de la grabación

Se puede utilizar la entrada de una señal de audio externa o tocar un pad para disparar el comienzo de la grabación, y se puede golpear un pad especificado para parar la grabación. También se puede configurar un pedal conmutador para disparar el comienzo de la grabación.

## Longitud (duración) de la pista que se va a grabar

Con los ajustes predeterminados, cuando pulse el botón de pista de una pista que se esté grabando, la grabación se detendrá, la pista cambiará a modo de sobregrabación y el LED cambiará de rojo a amarillo.

La unidad funciona como sigue cuando se graba con todas las pistas vacías:

- **Ajustando la longitud de pista con anticipación**

Si está desactivado el ajuste de longitud libre (Free Length), la sobregrabación comenzará automáticamente una vez que se haya grabado hasta la longitud predeterminada.

- **Dejando la longitud de pista sin decidir**

Si está activado el ajuste de longitud libre (Free Length), la longitud de la pista quedará establecida una vez que pulse el botón de la pista, y a continuación comenzará la sobregrabación.

Después de eso, la longitud de esta pista se utilizará como base hasta que todas las pistas estén vacías, y el valor de BPM del looper se muestra como el valor calculado a partir de esta longitud de pista.

## Borrar pistas grabadas

El botón ERASE del panel de control se utiliza para borrar el contenido de una pista o para cambiar al modo de grabación con borrado (Erase Rec). Este botón funciona de manera diferente según el estado del looper.

### Borrar mientras el looper está reproduciendo o parado

Cuando se pulsa el botón ERASE, el LED del botón parpadea.

Pulse un botón de pista en este estado para borrar el contenido de dicha pista.

Los botones de las pistas borradas se iluminarán atenuadamente en blanco, y el botón ERASE se oscurecerá, volviendo a su estado normal.

### Borrar durante la grabación

Si pulsa el botón ERASE mientras se graba, la grabación se cancelará instantáneamente y el contenido de la pista se borrará.

### Borrar durante la sobregrabación

Si pulsa el botón ERASE mientras se está sobregrabando, el contenido de todo lo que haya grabado como sobregrabación hasta ese momento se borrará, y la pista volverá a como estaba antes de comenzar la sobregrabación. La unidad permanecerá en modo de sobregrabación incluso después de borrar datos de esta manera.

### Grabación con borrado (Erase Rec)

Similar a una grabación con pinchazo de entrada ("punch-in") o a reemplazar partes de una pista, la grabación con borrado permite grabar partes nuevas en una pista mientras se graba sobre datos existentes.

Si pulsa el botón REC mientras Erase Rec (UTILITY - LOOPER Setup) is activado ("ON"), los botones REC y ERASE parpadearán, y la unidad entrará en modo de grabación con borrado en espera.

*Consejo:* También puede pulsar los botones REC y ERASE al mismo tiempo para entrar en el modo de espera.

En ese momento, si pulsa el botón de una pista que ya esté grabada, comenzará la grabación con borrado en lugar de la sobregrabación.

Las operaciones que se utilizan para comenzar y terminar la grabación, así como las acciones posteriores, son las mismas que para el modo de sobregrabación. Sin embargo, mientras que el modo de sobregrabación (Overdub) permite superponer lo que se toca sobre las pistas existentes, el modo de grabación con borrado (Erase Rec) borra los datos grabados a medida que se graban datos nuevos.

Este método de reemplazar lo que ya se había grabado es similar a grabar con pinchazos de entrada y salida ("punch-in" y "punch-out") en una grabadora multipista.

Una vez que haya pasado por la pista con la grabación con borrado y haya vuelto al punto donde empezó la grabación, el botón ERASE se oscurecerá y la unidad cambiará a modo de sobregrabación.

---

## Efectos del looper

---

El looper cuenta con una sección específica de efectos integrados para la salida. Estos efectos se pueden activar y desactivar en cualquier momento pulsando el botón LOOPER FX en el panel de control.

Consulte "Menú de edición LOOPER" en la página 59 para más información sobre los ajustes de efectos.

## Sampler (muestreador)

En el MPS-10 se pueden muestrear los sonidos del generador de sonido integrado, así como también las señales de audio externas introducidas por los jacks LINE IN y MIC IN, y asignarlos a los pads.

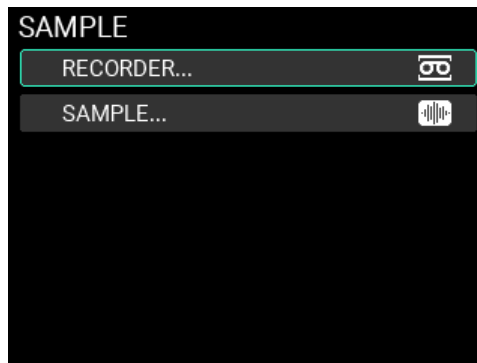
---

### Muestreo

---

Pulse el botón SAMPLE para acceder al modo SAMPLE.

Si no está en el modo SAMPLE, pulse el botón SAMPLE.



Seleccione "RECORDER" o "SAMPLE" con el mando VALUE y pulse el botón ENTER para ir a la página RECORDER o SAMPLE.

En las páginas RECORDER y SAMPLE, los botones de pista 1-4 funcionan como botones de transporte.

**Botón de pista 1:** Púlselo una vez para retroceder un poco, púlselo y manténgalo pulsado para rebobinar, o púlselo dos veces para retroceder al principio (mientras está detenido).

**Botón de pista 2:** Parada de la reproducción/grabación.

**Botón de pista 3:** Comienzo de la reproducción/grabación.

**Botón de pista 4:** Púlselo una vez para avanzar hacia delante un poco, púlselo y manténgalo pulsado para avanzar rápidamente.

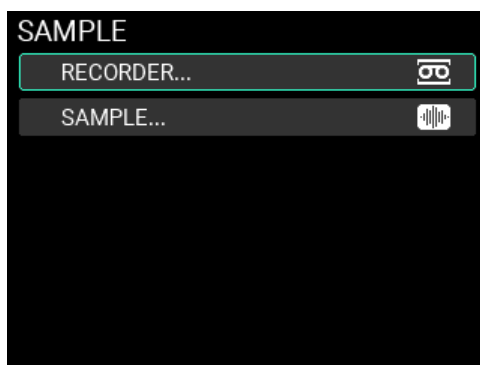
Además de muestrear, en el modo SAMPLE también se pueden editar las muestras de usuario existentes.

*Nota:* Las muestras preajustadas no se pueden editar.

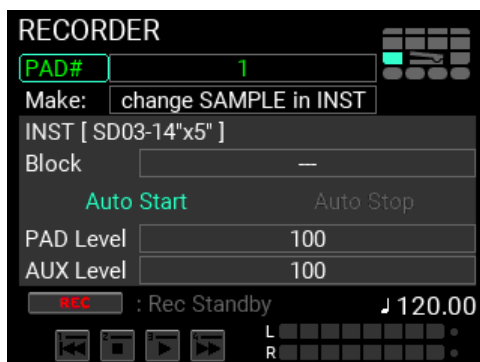
## Visualización del menú de edición SAMPLE y edición

A continuación se explica cómo muestrear un nuevo sonido para crear una muestra (SAMPLE). El tiempo máximo de grabación por SAMPLE es 60 minutos.

- 1 Pulse el botón SAMPLE.
- 2 Con el cursor posicionado en "RECORDER", pulse el botón ENTER.



- 3 Así se accede a la página RECORDER. Con el cursor posicionado en "Make" (Hacer), pulse el botón ENTER. Ahora podrá seleccionar uno de los tres modos de muestreo que se muestran a continuación.



**change SAMPLE in INST:** Crea una nueva SAMPLE y la intercambia con la SAMPLE que está configurada en el INST que ya está registrado.

**new SAMPLE & INST:** Crea una nueva SAMPLE y crea un nuevo INST para el que solo se coloca esa SAMPLE.

**only new SAMPLE:** Solo crea una nueva SAMPLE.

Para este ejemplo, vamos a seleccionar "new SAMPLE & INST".

- 4 Para elegir el pad que ha de golpearse cuando se edite la SAMPLE, mueva el cursor a "PAD #" y especifique el número de pad.

*Nota:* El pad golpeado por última vez antes de entrar en el modo de edición de muestras (SAMPLE EDIT) será el pad de destino.

- 5 Cuando el ajuste para "Make" sea "new SAMPLE & INST", desplace el cursor a "INST" y pulse el botón ENTER para abrir la página de selección de categoría. Seleccione la categoría donde quiera guardar el nuevo INST. (También puede crear nuevas categorías).

- 6 Cuando confirme la categoría de destino donde vaya a guardar, se mostrará la página para introducir el nombre del nuevo INST. Dé un nombre al INST y pulse el botón ENTER. Una vez confirmado el nombre del INST, la pantalla volverá a la página RECORDER y el nombre del INST en el destino de registro se mostrará entre paréntesis para el INST. Cuando el ajuste para "Make" sea "change SAMPLE in INST", desplace el cursor a "INST" y pulse el botón ENTER para seleccionar el INST editado. A continuación, seleccione el bloque dentro del INST seleccionado. Después de seleccionarlo, el nombre del INST en el destino de registro se mostrará entre paréntesis para el INST, y la posición del bloque se mostrará debajo. Si "Make" se ajusta en "only new SAMPLE", no se puede especificar ni "INST" ni "Block" (Bloque).
- 7 Compruebe los medidores de nivel mientras toca el instrumento en el MPS-10, reproduce el sonido de un generador de sonido externo conectado a esta unidad o por cualquier otro medio. Si los niveles son demasiado bajos o están saturando, ajuste "PAD Level" (Nivel de PAD) y "AUX Level" (Nivel de AUX) a un nivel apropiado.
- 8 A continuación, pulse el botón REC para acceder al modo de grabación-espera. Así habrá terminado los preparativos para muestrear.
- 9 Puede empezar a muestrear pulsando el botón de pista 3. Sin embargo, como "Auto Start" (Comienzo automático) está activado de forma predeterminada, puede empezar a muestrear con solo golpear un pad, o comenzar a muestrear automáticamente con una señal de entrada de audio procedente de los jacks LINE IN/MIC IN.

*Consejo:* Consulte "Menú de edición SAMPLE" (→ p.62) en este manual para más información sobre comienzo/parada automáticos y otros ajustes durante la grabación.









- 10 Para terminar de muestrear, pulse el botón de pista 2 para parar.

Cuando se detenga el muestreo, la pantalla cambiará a "RECORDED SAMPLE" (modo SAMPLE EDIT). Pulse el botón de pista 3 para escuchar la muestra grabada (RECORDED SAMPLE).

*Nota:* Si no hay suficiente espacio libre en la memoria interna, el muestreo terminará y la unidad cambiará a "RECORDED SAMPLE".

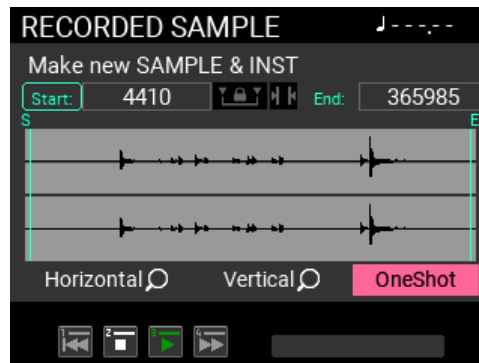
*Consejo:* Para rehacer el muestreo, pulse el botón EXIT para volver a la página RECORDER.

A continuación le mostramos una explicación de los botones de transporte.

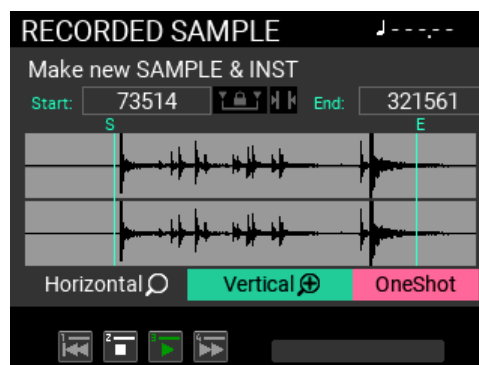
	La unidad está parada. Pulse el botón  (pista 3) para empezar la reproducción.
	Reproduciendo
	Avance rápido mientras reproduce
	Rebobinado mientras reproduce
	Pausa
	Avance mientras está en pausa
	Rebobinado mientras está en pausa

## Ajuste del punto de comienzo y el punto de finalización

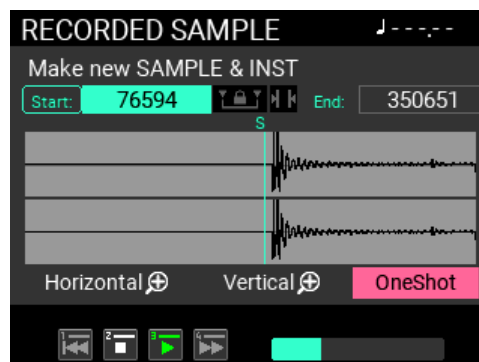
- 1 En la página RECORDED SAMPLE, aparece una ventana que muestra la forma de onda muestreada.




- 2 Ajuste la posición de comienzo de la muestra mientras utiliza el mando VALUE para seleccionar los parámetros Start (Comienzo), Scale (Escala), zoom Horizontal y zoom Vertical.




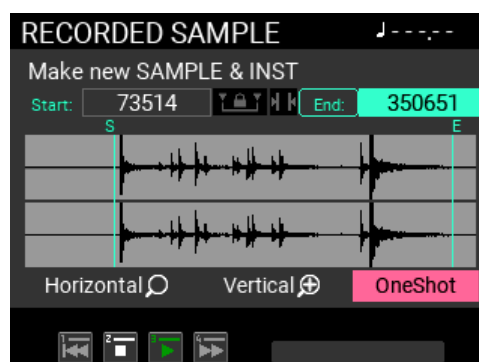
- 3 Desplace el cursor a "Start" y pulse el botón ENTER. Cuando haya decidido la posición de comienzo, pulse el botón ENTER otra vez para confirmar.



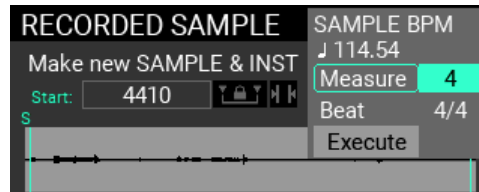
- 4 Ajuste la posición de finalización (End) de la misma manera.

Puede utilizar la  para cambiar la posición, mientras establece un intervalo fijo para las posiciones de comienzo/finalización (Start/End).

Puede utilizar  para visualizar el número de muestras (tamaño) entre las posiciones de comienzo/finalización.



- Desplace el cursor al valor de BPM y pulse el botón ENTER. Se mostrará una ventana en la página donde podrá ajustar "Measure" (número de compases) y "Beat" (signatura de compás). Cuando haya configurado Measure y Beat, el valor de BPM se calculará automáticamente y se mostrará.

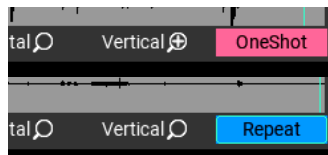


Si el ajuste de Measure es "Off" (desactivado), BPM estará desactivado.

- Puede comprobar el ajuste como sea necesario utilizando la función de transporte de los botones de pistas.



Desplace el cursor para seleccionar "OneShot" (Un solo golpe/reproducción única) o "Repeat" (Repetición). Este parámetro se aplica a la función de transporte de reproducción de esta página.



## Edición de los datos de SAMPLE

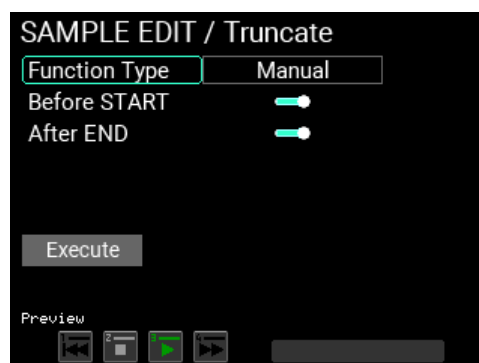
Una vez que haya terminado de muestrear, utilice los siguientes pasos para eliminar (truncar) las porciones no deseadas de los datos de SAMPLE y ajustar (normalizar) la SAMPLE a un nivel apropiado.

*Nota:* Si el muestreo finaliza porque no hay suficiente espacio libre en la memoria interna, la página SAMPLE EDIT no podrá mostrarse.

- Una vez que haya seleccionado posiciones de comienzo/finalización (Start/End), pulse el botón EDIT para mostrar la página SAMPLE EDIT.



- En la página SAMPLE EDIT, seleccione "Truncate..." (Truncar) y pulse el botón ENTER para cambiar a la página Truncate.



Se puede truncar de tres maneras diferentes.

**Manual:** Elimina todo lo que hay antes del punto de comienzo y después del punto de finalización.

**Adjust to BPM:** Elimina o agrega datos vacíos del/al final de los datos de SAMPLE para que coincida con el número de compases, la signatura de compás (Beat) o la longitud de SAMPLE especificados por el BPM. Cuando se van a agregar datos vacíos y ya hay datos después del punto de finalización, se utilizan esos datos en su lugar.

**Attack:** Elimina la SAMPLE desde el principio hasta el punto en el que la SAMPLE alcanza el nivel establecido para el umbral (Threshold).

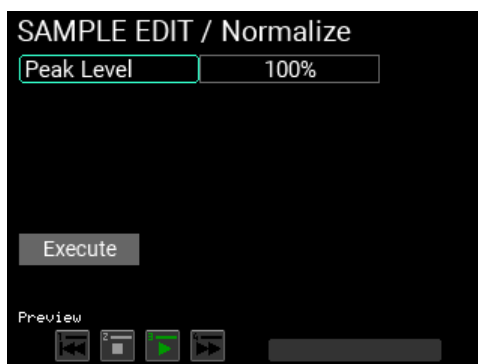
En este ejemplo, seleccionaremos "Manual".

**3** Si los ajustes son aceptables, seleccione "Execute" (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. El proceso se ejecutará y la pantalla volverá a la página SAMPLE EDIT.

No se puede restablecer una SAMPLE a su estado previo después de ejecutar el comando "Truncate". Hay una función de previsualización (Preview) para comprobar cómo va a sonar la SAMPLE después del truncamiento. Utilice los botones de pistas para comprobar la SAMPLE antes de ejecutar el comando "Truncate".

*Consejo:* Para cancelar el comando "Truncate", pulse el botón EXIT. No se llevará a cabo el proceso y la pantalla volverá a la página SAMPLE EDIT.

**4** En la página SAMPLE EDIT, seleccione "Normalize..." (Normalizar) y pulse el botón ENTER para cambiar a la página Normalize.



El comando "Normalize" ajusta los niveles globales para los datos de SAMPLE, de modo que el nivel máximo sea el valor especificado en "Peak Level" (Nivel de picos).

Para Peak Level, el máximo valor que la SAMPLE puede alcanzar sin distorsionar es "100%".

*Nota:* Esta página también cuenta con una función de previsualización (Preview) que se puede utilizar para comprobar los resultados antes de ejecutar el comando.

**5** Seleccione "Execute" (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. El proceso se ejecutará y la pantalla volverá a la página SAMPLE EDIT.

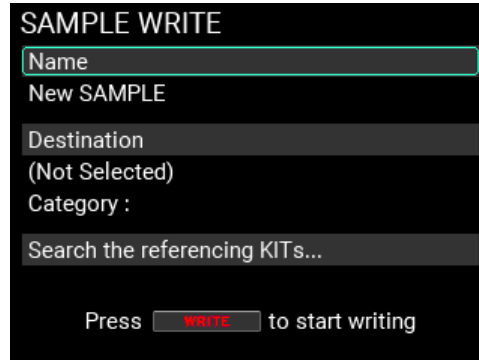
Para cancelar el comando "Normalize", pulse el botón EXIT. No se llevará a cabo el proceso y la pantalla volverá a la página SAMPLE EDIT.

También se pueden ajustar el tono de afinación (Pitch) y la expansión de tiempo (Time Stretch). Consulte p.62 "Menú de edición SAMPLE" en este manual para más información sobre la edición de las SAMPLEs.

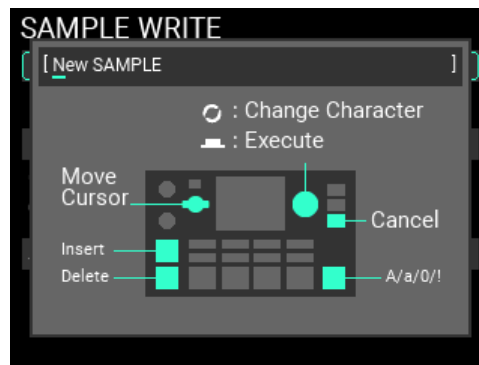
## Guardar un SAMPLE

Para tocar los sonidos muestreados por usted como parte de un KIT, debe escribir los datos muestreados en la memoria de SAMPLEs del MPS-10.

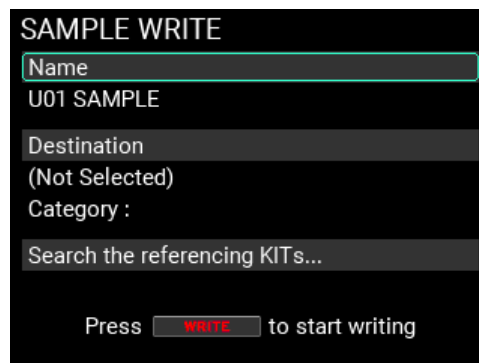
- 1 Pulse el botón WRITE en la página SAMPLE EDIT para mostrar la página SAMPLE WRITE.



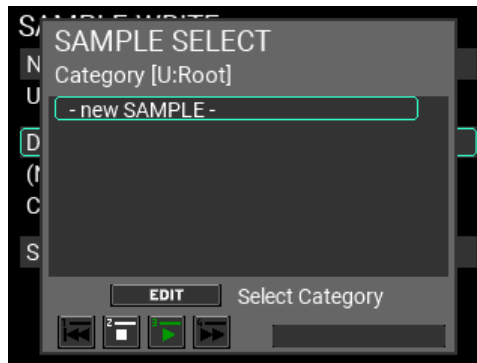
- 2 Con "Name" (Nombre) seleccionado, pulse el botón ENTER para mostrar la pantalla de edición del nombre de la SAMPLE (→ p. 24, "Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)").



Una vez que haya terminado de introducir el nombre de la SAMPLE, pulse el botón ENTER para confirmar.



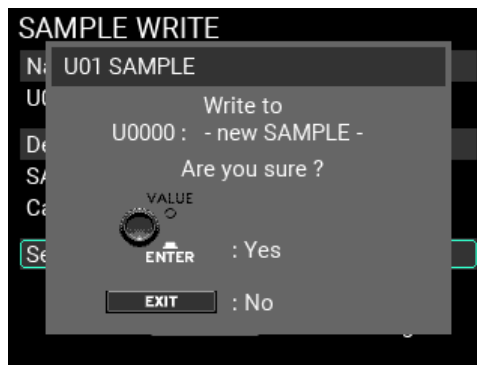
- 3** Con “Destination” (Destino) seleccionado, pulse el botón ENTER para mostrar la página en la que podrá especificar dónde guardar la SAMPLE.



Como estamos creando una nueva SAMPLE aquí, seleccione “- new SAMPLE -”.

*Consejo:* Para cambiar la categoría, pulse el botón EDIT en la anterior pantalla mostrada y seleccione el destino donde se va a guardar. También puede crear nuevas categorías.

- 4** Pulse el botón WRITE otra vez cuando haya confirmado el nombre de la SAMPLE que desee guardar y el destino donde guardarla.  
Aparecerá una ventana de alerta como se muestra aquí. Para escribir los datos, pulse el botón ENTER. Para cancelar, pulse el botón EXIT.



- 5** Si la operación de escritura se realiza correctamente, el archivo de SAMPLE se creará y la pantalla cambiará a la página principal de SAMPLE.

Si pulsa el botón EXIT para cancelar la operación de escritura, cierra la ventana y a continuación pulsa el botón EXIT otra vez, podrá volver a la página previa de antes de que comenzase la operación de escritura.

Consulte p.55 “Menú de edición INST” en este manual para más información sobre la edición de los INSTs.

---

## Importar y exportar datos de SAMPLE

---

Consulte p.78 “Import & Export / SAMPLE” para más información sobre importación y exportación SAMPLEs.

# Guía de parámetros

## Menú KIT EDIT

A continuación se muestran los parámetros que se pueden editar utilizando el menú KIT EDIT.



*Nota:* Algunos ajustes pueden producir distorsión o ruido.

### **KIT Level.....0...100**

Establece el volumen general de los instrumentos para el KIT seleccionado en ese momento.

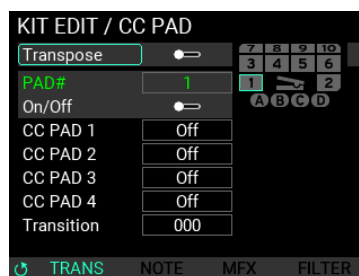
### **BPM Base Pad#.....No Assign, 1...10, A, B, C, D, Pedal**

Selecciona el pad que se utiliza para detectar el valor de BPM base del KIT seleccionado en ese momento. El valor de BPM del KIT se ajusta al valor de BPM utilizado por el INST que esté asignado al pad especificado.

### **KIT EDIT / CC PAD**

Se utiliza para establecer las respectivas funciones para los pads CC (de control continuo) 1-4: TRANS (transposición), NOTE (retardo de nota), MFX y FILTER (filtro).

Utilice el mando METRONOME en la página del menú de edición CC PAD para cambiar entre las cuatro páginas.



*Consejo:* Puede utilizar los botones de pistas 1-4 para activar/desactivar estas funciones.

### **TRANS (Transposición)**

### **Transpose ..... On, Off**

Activa/desactiva la función que cambia el tono de afinación que se escucha cuando se reproduce el sonido.

Puede seleccionar un valor de transposición que se establece cuando se toca cada uno de los cuatro pads CC.

### **PAD# .....1...10 / A, B, C, D / Pedal**

También se puede activar/desactivar la función para cada pad, lo que establece si se transpone o no el sonido. Los pads para los que esta función está activada (On) se indican en azul en la pantalla, lo que significa que los tonos de afinación de estos sonidos estarán controlados por CC PAD.

**On/Off (Pad Transpose) ..... On, Off**

Se utiliza para seleccionar si se utiliza la función de transposición cuando se toca el pad respectivo.

**CC PAD 1...4 ..... Off, -24...+12**

Establece el valor de transposición (en semitonos) que se utilizará cuando se golpeen los pads CC.

**Transition ..... 0...100**

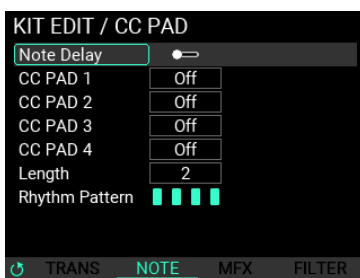
Establece la velocidad a la que cambiará el valor del parámetro cuando golpee un pad CC.

Los valores mayores hacen que los valores cambien más lentamente.

*Nota:* Los sonidos que ya estén sonando no cambiarán de tono de afinación; solo cambiarán los tonos de afinación de los nuevos sonidos que se toquen.

**NOTE (Retardo de nota)**

Esta función repite automáticamente la nota que se ha tocado una vez, solo para la duración especificada.



**Note Delay On/Off ..... On, Off**

Activa/desactiva la función Note Delay.

**Note Delay CC PAD1...4 ..... Off, 8, 16, 32, 64, Hi**

Establece el valor de nota para las notas de repetición cuando se golpeen los pads CC. El tiempo se sincroniza al ajuste de BPM actual.

**Note Delay Length ..... 1...4**

Especifica la duración de las notas repetidas, en unidades de notas negras. El tiempo se sincroniza al ajuste de BPM actual.

**Note Delay Rhythm Pattern ..... 1...4**

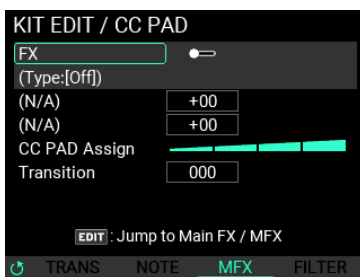
Es posible establecer cómo se repiten las notas utilizando uno de los cuatro patrones disponibles. Los patrones disponibles son XXXX, X0XX, XX0X y XXXO (donde "X" significa que una nota suena y "O" significa un silencio).

**MFX**

Se puede aplicar una desviación a dos de los parámetros incluidos en el MFX. Esta desviación cambia según donde se golpeen los pads.

*Nota:* Esto está desactivado si MFX para Main FX (Efecto principal) está ajustado en "Off" (desactivado). Seleccione el tipo apropiado, y a continuación ajuste MFX en "On" (activado).

*Consejo:* Pulse el botón EDIT para saltar a la página MFX de Main FX.



**FX** ..... On, Off

Activa/desactiva la función FX.

**Offset Param1** ..... -100...+100

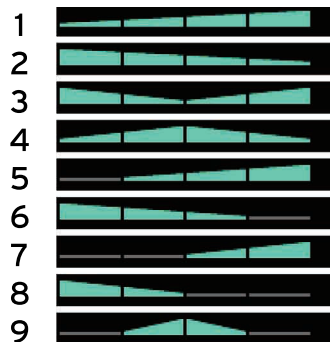
**Offset Param2** ..... -100...+100

Ajusta el valor de desviación máximo para los pads CC.

El contenido del parámetro cambia según el tipo de efecto seleccionado para el MFX.

**CC PAD Assign** ..... (1...9)

Se puede seleccionar uno de los nueve patrones que se indican a continuación, que se utilizan para cambiar el contenido de los parámetros según donde se golpeen los pads.



Las esquinas de los triángulos representan la desviación mínima, y los lados de los triángulos representan la desviación máxima.

*Consejo:* En los pads indicados en gris, el valor de desviación se restablece cuando se golpea la ubicación en cuestión, lo que permite revertir los ajustes de los parámetros a los guardados en el KIT.

*Consejo:* El ajuste para el que el triángulo se divide en dos es un ajuste simétrico, lo que evita que el valor se desvíe cuando se están tocando redobles con dos baquetas.

**Transition** ..... 0...100

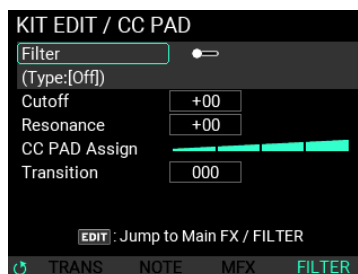
Establece la velocidad a la que cambiará el valor del parámetro cuando golpee un pad CC.

**FILTER (FILTRO)**

Se puede aplicar una desviación a dos de los parámetros del efecto de filtro (“Cutoff” y “Resonance”) en el MFX. Esta desviación cambia según donde se golpeen los pads.

*Nota:* Esto está desactivado si Filter (Filtro) para Main FX (Efecto principal) está ajustado en “Off”(desactivado). Seleccione el tipo de filtro apropiado, y a continuación ajuste el filtro en “On” (activado).

*Consejo:* Pulse el botón EDIT para saltar a la página MFX de Main FX.



**Filter** ..... On, Off

Activa/desactiva la función Filter.

**Cutoff Freq** ..... -100...+100

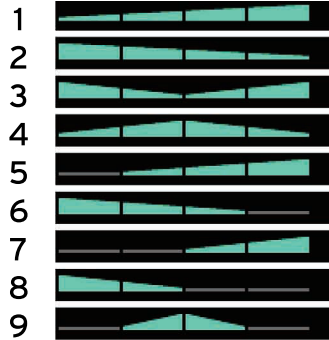
Ajusta el valor de desviación máximo para la frecuencia de corte del filtro cuando se utilicen los pads CC.

**Resonance ..... -100...+100**

Ajusta el valor de desviación máximo para la resonancia del filtro cuando se utilicen los pads CC.

**CC PAD Assign ..... (1...9)**

Se puede seleccionar uno de los nueve patrones que se indican a continuación, que se utilizan para cambiar el contenido de los parámetros según donde se golpeen los pads.



Las esquinas de los triángulos representan la desviación mínima, y los lados de los triángulos representan la desviación máxima.

*Consejo:* En los pads indicados en gris, el valor de desviación se restablece cuando se golpea la ubicación en cuestión, lo que permite revertir los ajustes de los parámetros a los guardados en el KIT.

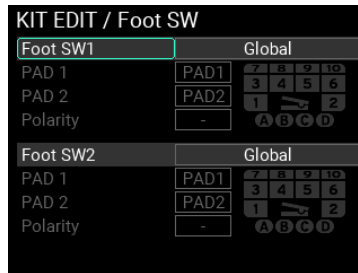
*Consejo:* El ajuste para el que el triángulo se divide en dos es un ajuste simétrico, lo que evita que el valor se desvíe cuando se están tocando redobles con dos baquetas.

**Transition ..... 0...100**

Establece la velocidad a la que cambiará el valor del parámetro cuando golpee un pad CC.

**KIT EDIT / Foot SW**

Se puede establecer qué funciones se van a utilizar cuando se conecta un pedal conmutador externo.

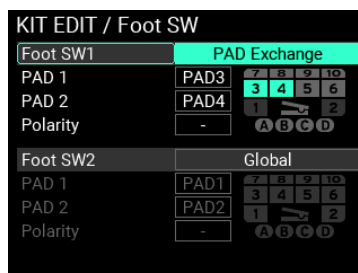


**Foot SW1,2..... Global, KIT+, KIT-, IFX1 On/Off, IFX2 On/Off, LooperPlay Start/Stop, LooperRec Start/Stop, Tap Tempo, SOUND OFF, PAD Exchange**

Establece qué función se va a asignar al pedal conmutador conectado.

*Nota:* También hay ajustes de pedal conmutador en UTILITY. Cuando se selecciona "Global", se aplican los ajustes de UTILITY. (→ p.74)

Cuando se selecciona "PAD Exchange" (Intercambio de PADS), se activan los tres parámetros (PAD 1, PAD 2 y Polarity) mostrados a continuación.



**PAD1..... PAD1...PAD10 / A, B, C, D / Pedal**

**PAD2..... PAD1...PAD10 / A, B, C, D / Pedal**

Selecciona el pad que cambia cuando se acciona el pedal conmutador.

**Polarity..... -, +**

Permite cambiar la dirección del pedal conmutador en la que PAD 1 cambia con PAD 2.

-: Los pads cambian cuando se suelta el pedal conmutador.

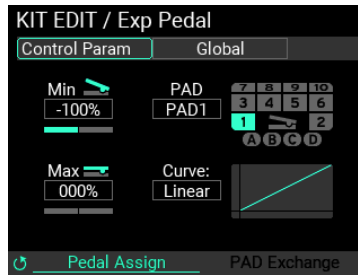
+: Los pads cambian cuando se pisa el pedal conmutador.

*Nota:* El pad en cuestión se muestra en gris oscuro cuando "PAD Exchange" está configurado en la modalidad de pedal de expresión. Para evitar duplicar los ajustes de PAD Exchange para un pad, no se puede seleccionar un pad que se muestre en gris oscuro.

### KIT EDIT / Exp Pedal

Se puede establecer la función que se va a utilizar cuando se conecta un pedal de expresión externo.

#### Pedal Assign (Asignación de pedal)



**Control Param..... Global, Looper Volume, Filter Cutoff, Reverb Mix, PAD Decay, PAD Pitch**

Establece qué función se va a asignar al pedal de expresión conectado.

*Nota:* También hay ajustes de pedal de expresión en UTILITY. Cuando se selecciona "Global", se aplican los ajustes de UTILITY.

Para utilizar la función "PAD Exchange" (Intercambio de PADS), debe usar el mando METRONOME para navegar entre páginas, y después configurar los parámetros de PAD EXCHANGE.

**Min..... -100%...+100%**

Ajusta el valor mínimo para el pedal.

**PAD .....PAD1...PAD10/A,B,C,D/Pedal**

Selecciona el pad de destino cuando "Control Param" (Parámetro de control) está asignado a PAD Decay (Caída de PAD) o PAD Pitch (Tono de afinación de PAD).

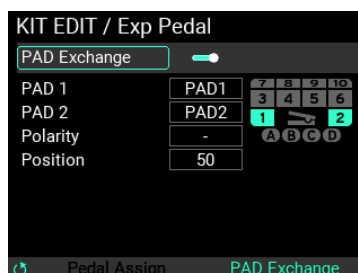
**Max..... -100%...+100%**

Ajusta el valor máximo para el pedal.

**Curve..... Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3**

Permite seleccionar uno de los siete ajustes para la curva de valor de salida del pedal.

#### PAD Exchange (Intercambio de PADS)



**PAD Exchange ..... On, Off**

Activa/desactiva la función PAD Exchange.

*Nota:* Todavía puede usar la función "Control Param" incluso si "PAD Exchange" está activado.

**PAD1..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

**PAD2..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Selecciona el pad que cambia cuando se acciona el pedal.

**Polarity ..... -, +**

Cambia la dirección del pedal de expresión en la que PAD 1 cambia con PAD 2.

**Position ..... 1...99**

Ajusta la posición del pedal en la que PAD 1 cambia con PAD 2.

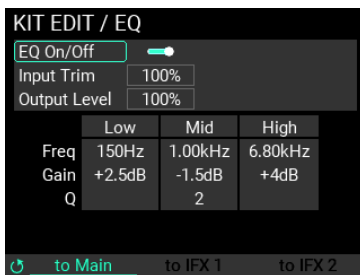
*Nota:* El pad en cuestión se muestra en gris oscuro cuando "PAD Exchange" está configurado en la modalidad de pedal conmutador. Para evitar duplicar los ajustes de PAD Exchange para un pad, no se puede seleccionar un pad que se muestre en gris oscuro.

**KIT EDIT / EQ**

Aquí se ajustan los parámetros del EQ (ecualizador) para el KIT seleccionado en ese momento, lo que permite calibrar la calidad del sonido o hacer más agresivos los cambios en el sonido.

Se pueden hacer ajustes de EQ independientemente para los efectos Main (Principal), IFX1 y IFX2.

Utilice el mando METRONOME para cambiar entre "to Main", "to IFX1" y "to IFX2". (Los tres efectos utilizan los mismos parámetros).



**EQ On/Off ..... On, Off**

Activa/desactiva el efecto de EQ.

**Input Trim..... 0...100%**

Ajusta el nivel de entrada que se introduce en el EQ. El sonido puede distorsionar cuando se utilizan ciertos ajustes de EQ.

Si esto ocurre, utilice este parámetro para ajustar el nivel y evitar la distorsión.

**Output Level ..... 0...200%**

Ajusta el nivel de salida del EQ. Como el volumen de salida puede variar dependiendo de los ajustes de EQ, utilice este parámetro para ajustar el volumen según convenga.

**Low Freq ..... 60Hz...15.4kHz**

Establece la banda de frecuencia para la que se ajusta el EQ de graves.

**Low Gain ..... -18dB ... +18dB**

Realza o recorta la banda de frecuencia del EQ de graves (en unidades de 0,5 dB).

**Mid Freq ..... 60Hz...15.4kHz**

Establece la banda de frecuencia específica en la que se ajusta el EQ.

**Mid Gain.....-18dB ... +18dB**

Ajusta las bandas de frecuencia del EQ específicas hacia arriba o hacia abajo (en unidades de 0,5 dB).

**Mid Q ..... 0.5...10**

Ajusta el rango alrededor del cual se realza o se recorta la frecuencia establecida en Mid Freq.

Los valores más altos hacen que el rango sea más estrecho con características de frecuencia más pronunciadas (en unidades de 0,1).

**High Freq ..... 60Hz...15.4kHz**

Establece la banda de frecuencia para la que se ajusta el EQ de agudos.

**High Gain .....-18dB ... +18dB**

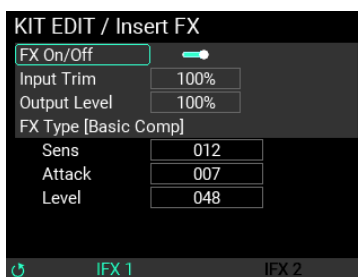
Ajusta la banda de frecuencia del EQ de agudos hacia arriba o hacia abajo (en unidades de 0,5 dB).

**KIT EDIT / Insert FX**

Esta sección es para ajustar los parámetros del efecto de inserción (Insert FX, en adelante "IFX") para el KIT seleccionado en ese momento.

Hay dos IFX, y desde "PAD EDIT" se pueden seleccionar los pads a los se va a aplicar el IFX.

Utilice el mando METRONOME para cambiar entre páginas de ajustes.



**FX On/Off ..... On, Off**

Activa/desactiva el efecto de IFX.

**Input Trim..... 0...100%**

Ajusta el nivel de entrada que se introduce en el IFX. El sonido puede distorsionar cuando se utilizan ciertos ajustes de IFX.

Si esto ocurre, utilice este parámetro para ajustar el nivel y evitar la distorsión.

**Output Level ..... 0...100%**

Ajusta el nivel de salida del IFX. Como el volumen de salida puede variar dependiendo de los ajustes de IFX, utilice este parámetro para ajustar el volumen según convenga.

**FX Type.....**

Permite seleccionar un efecto de inserción. Consulte la lista de tipos de efectos ("Effect type list") en la lista de preajustes (PDF).

**Param1,2,3 ..... 0...100**

El contenido de Param 1, 2 y 3 difiere dependiendo del tipo de efecto. Cuando cambie el tipo de efecto (FX Type), estos parámetros se restablecerán a sus valores predeterminados.

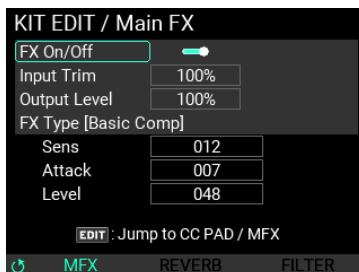
Para más información sobre los parámetros, consulte la lista de tipos de efectos ("Effect type list") en la lista de preajustes (PDF).

## KIT EDIT / Main FX

Esta sección es para ajustar los parámetros del efecto principal (Main FX) para el KIT seleccionado en ese momento.

Hay tres tipos de Main FX: “MFX”, “REVERB” y “FILTER”. Utilice el mando METRONOME para cambiar entre páginas de ajustes.

### MFX



#### **FX On/Off ..... On, Off**

Activa/desactiva el MFX.

#### **Input Trim..... 0...100%**

Ajusta el nivel de entrada que se introduce en el MFX. El sonido puede distorsionar cuando se utilizan ciertos ajustes de MFX.

Si esto ocurre, utilice este parámetro para ajustar el nivel y evitar la distorsión.

#### **Output Level ..... 0...100%**

Ajusta el nivel de salida del MFX. Como el volumen de salida puede variar dependiendo de los ajustes de MFX, utilice este parámetro para ajustar el volumen según convenga.

#### **FX Type.....**

Permite seleccionar un efecto principal. Consulte la lista de tipos de efectos (“Effect type list”) en la lista de preajustes (PDF).

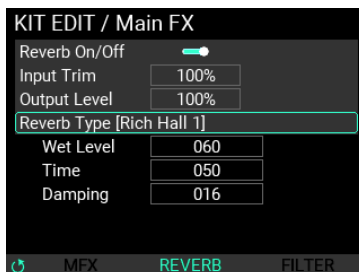
#### **Param1,2,3 ..... 0...100**

El contenido de Param 1, 2 y 3 difiere dependiendo del tipo de MFX. Cuando cambie el tipo (Type), estos parámetros se restablecerán a sus valores predeterminados.

Para más información sobre los parámetros, consulte la lista de tipos de efectos (“Effect type list”) en la lista de preajustes (PDF).

*Consejo:* Pulse el botón EDIT para ir a la página CC PAD/MFX. (→ p. 46, “MFX”)

### REVERB (REVERBERACIÓN)



#### **Reverb On/Off ..... On, Off**

Activa/desactiva la reverberación.

#### **Input Trim..... 0...100%**

Ajusta el nivel de entrada que se introduce en la reverberación. El sonido puede distorsionar cuando se utilizan ciertos ajustes de reverberación.

Si esto ocurre, utilice este parámetro para ajustar el nivel y evitar la distorsión.

**Output Level ..... 0..100%**

Ajusta el nivel de salida de la reverberación. Como el volumen de salida puede variar dependiendo de los ajustes de reverberación, utilice este parámetro para ajustar el volumen según convenga.

**Reverb Type .....**

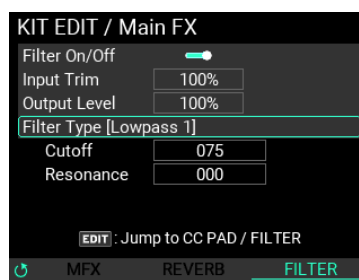
Selecciona el efecto de reverberación. Consulte la lista de tipos de efectos (“Effect type list”) en la lista de preajustes (PDF).

**Param1,2,3 ..... 0..100**

El contenido de Param 1, 2 y 3 difiere dependiendo del tipo de reverberación. Cuando cambie el tipo (Type), estos parámetros se restablecerán a sus valores predeterminados.

Para más información sobre los parámetros, consulte la lista de tipos de efectos (“Effect type list”) en la lista de preajustes (PDF).

**FILTER (FILTRO)**



*Consejo:* Pulse el botón EDIT para ir a la página CC PAD/Filter. (→ p. 47, “FILTER (FILTRO)”)

**Filter On/Off..... On, Off**

Activa/desactiva el filtro.

**Input Trim..... 0..100%**

Ajusta el nivel de entrada que se introduce en el filtro. El sonido puede distorsionar cuando se utilizan ciertos ajustes de filtro.

Si esto ocurre, utilice este parámetro para ajustar el nivel y evitar la distorsión.

**Output Level ..... 0..100%**

Ajusta el nivel de salida del filtro. Como el volumen de salida puede variar dependiendo de los ajustes de filtro, utilice este parámetro para ajustar el volumen según convenga.

**Filter Type .....**

Selecciona el tipo de filtro. Consulte la lista de tipos de efectos (“Effect type list”) en la lista de preajustes (PDF).

**Cutoff ..... 0..100**

Establece la frecuencia a la que comienza a actuar el filtro.

**Resonance ..... 0..100**

Ajusta cuánto se enfatizan las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte.

## Menú PAD EDIT

Utilice el mando METRONOME en la página del menú KIT EDIT para cambiar entre las páginas del menú PAD EDIT. A continuación se muestran los parámetros que se pueden editar utilizando el menú PAD EDIT.



**PAD# ..... 1...10 / A,B,C,D / Pedal**

Seleccione el pad para el que desee editar los ajustes.

**INST[---].....**

Selecciona el INST establecido para el pad.

*Consejo:* Dependiendo del INST seleccionado, es posible que se muestren los ajustes de Loop/One Shot (Bucle/ Reproducción única) y BPM.

**PAD Level..... 0...100**

Establece el volumen para el pad seleccionado en ese momento.

**Pan ..... L16...Center...R16**

Establece la posición de panoramización (el balance de volumen izquierda-derecha) para el pad seleccionado en ese momento.

**Pad Mode ..... Normal, Exclusive1,2, Series, Random, Latest**

Establece el modo de funcionamiento para el pad seleccionado en ese momento.

**Normal:** El estado normal, en el que el pad no funciona en conjunto con otros pads

**Exclusive1,2:** Con este ajuste, solo uno de los otros pads del mismo grupo puede sonar al mismo tiempo. Sonará el último pad que haya golpeado, y todos los demás pads que hubieran estado sonando hasta ese momento se silenciarán a la fuerza.

**Series:** Si se golpea cualquier pad de un grupo de pads, se dispararán secuencialmente los otros pads dentro del grupo.

**Random:** Si se golpea cualquier pad de un grupo de pads, se dispararán aleatoriamente los otros pads dentro del grupo.

**Latest:** El pad funcionará igual que el último pad que se golpeó, en lugar de utilizar sus propios ajustes.

**Pitch Offset..... -24.00...+12.00**

Ajusta el tono de afinación del pad seleccionado en ese momento.

Los números enteros establecen el valor de transposición (Transpose) (en semitonos) y los decimales establecen el valor de afinación (Tune) (en centésimas).

**IFX Assign..... Off, IFX1, IFX2**

Establece el IFX a través del cual se enruta el pad seleccionado en ese momento.

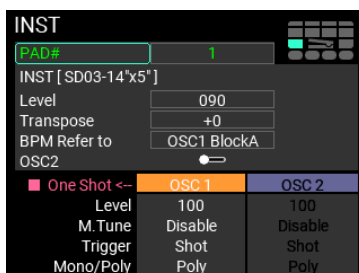
### **PAD Copy/Paste (Copiar/Pegar PAD)**

Si pulsa el botón EDIT, aparecerá la ventana PAD Copy/Paste. Puede copiar el contenido de todos los parámetros del pad seleccionado en el portapapeles, o pegar los parámetros de pad del portapapeles en el pad seleccionado. También puede pegar parámetros de pad que copie de otros KITS.

## Menú de edición INST

A continuación se muestran los parámetros que se pueden editar utilizando el menú de edición INST.

*Nota:* Algunos ajustes pueden producir distorsión o ruido.



**PAD#** ..... 1...10 / A,B,C,D / Pedal

Seleccione el pad para el que desee editar los ajustes.

**INST** .....

Selecciona el INST que se va a editar. El nombre del INST seleccionado se muestra entre paréntesis

**Level**..... 0...100

Establece el volumen general para el INST seleccionado en ese momento.

**Transpose** ..... -24...+12

Establece el tono de afinación general para los INSTs seleccionados.

**BPM Refer to**..... OSC1 BlockA...H, OSC2 BlockA...H

Selecciona el bloque que se refiere al valor de BPM base que se usa para el KIT seleccionado en ese momento.

**OSC2** ..... On, Off

Activa/desactiva OSC2.

**OSC1/2 Level**..... 0...100

Establece el volumen general de OSC para el INST seleccionado en ese momento.

**OSC1/2 M.Tune** ..... Disable, Enable

Este parámetro determina si se controla o no se controla el tono de afinación en sincronización con la afinación maestra (Master Tune) en UTILITY.

**OSC1/2 Trigger Type** ..... Shot, Alternate

Establece el estado de disparador de OSC para el INST seleccionado en ese momento.

**Shot:** La nota suena otra vez si golpea el pad mientras el sonido está todavía sonando.

**Alternate:** La nota se detiene si golpea el pad mientras el sonido está todavía sonando.

**OSC1/2 Mono/Poly** ..... Poly, Mono, Repeat

Establece si cada OSC suena en modo monofónico, polifónico o de repetición.

*Nota:* Si solo uno de los OSC está configurado en "Repeat" (Repetición), ese INST se convierte en un "Repeat INST".

*Nota:* Para el OSC que esté configurado en "Repeat", solo se puede seleccionar "Alternate", no "Shot".

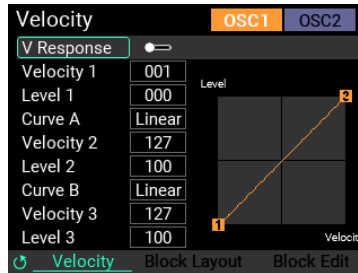
## INST / Velocity

Establece la curva de velocidad de pulsación para cada OSC.

Puede ajustar la velocidad de pulsación mínima, intermedia y máxima, y editar las curvas entre estos puntos. Estos ajustes permiten hacer cambios en el volumen según la intensidad con la que se golpeen los pads.

*Consejo:* Pulse el botón EDIT en la página del menú de edición de instrumento para ir a la página "Velocity" (Velocidad de pulsación), y pulse el botón EDIT para volver.

*Consejo:* Hay tres ajustes: "Velocity", "Block Layout" y "Block Edit". Utilice el mando METRONOME para cambiar entre páginas de ajustes.



### EDIT OSC SELECT.....OSC1, OSC2

Cambia entre los OSC en la misma página para su edición.

*Nota:* Cuando se selecciona OSC1 y luego se cambia de página, se pueden realizar los ajustes de "Block Layout" y "Block Edit" para OSC1.

### V Response ..... On, Off

Activa/desactiva el parámetro de velocidad de pulsación (Velocity) para cada OSC.

### Velocity 1 ..... 1..127

Establece el valor de velocidad de pulsación del primer punto para cada OSC.

### Level 1 ..... 0..100

Establece el nivel del primer punto para cada OSC.

### Curv A..... Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

Establece la curva de velocidad de pulsación desde el primer punto hasta el segundo.

Linear		Log1	
Exp1		Log2	
Exp2		Log3	
Exp3			

### Velocity 2 ..... 1..127

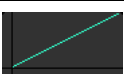
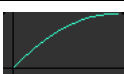
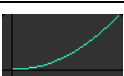
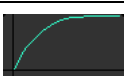
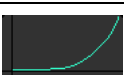


Establece el valor de velocidad de pulsación del segundo punto para cada OSC.

### Level 2 ..... 0..100

Establece el nivel del segundo punto para cada OSC.

**Curv B..... Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3**

Establece la curva de velocidad de pulsación desde el segundo punto hasta el tercero.

<b>Linear</b>		<b>Log1</b>	
<b>Exp1</b>		<b>Log2</b>	
<b>Exp2</b>		<b>Log3</b>	
<b>Exp3</b>			

**Velocity 3 ..... 1...127**

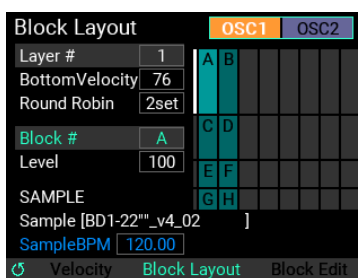
Establece el valor de velocidad de pulsación del tercer punto para cada OSC.

**Level 3 ..... 0...100**

Establece el nivel del tercer punto para cada OSC.

**INST / Block Layout Edit (Edición de disposición de bloque)**

Puede utilizar hasta ocho SAMPLEs para configurar la disposición del sonido para cada OSC.



En el gráfico que se muestra aquí, el eje Y indica la velocidad de pulsación, y el eje X indica "Round Robin". Los bloques de color azul claro resaltados brillantemente indican el bloque seleccionado en ese momento, y la línea blanca en el lado izquierdo del bloque indica una capa de velocidad de pulsación seleccionada en ese momento.

**¿Qué es "Round Robin"?**

"Round Robin" es una función que reproduce secuencialmente los bloques especificados, incluso aunque la nota se dispare dentro de la misma capa de velocidad de pulsación. Esto reduce el sonido anti-natural que resulta de disparar repetidamente la misma SAMPLE. También se puede utilizar esta función para tocar SAMPLEs de instrumentos o notas diferentes cada vez que golpee un pad, creando secuencias sencillas.

*Consejo:* Golpee repetidamente el pad especificado para reproducir SAMPLEs y escuchar cómo suenan. El bloque que se muestra en texto blanco es el último bloque que se reproduce.

**Layer # ..... 1...8**

Establece el número de la capa de velocidad de pulsación (con cada capa de velocidad de pulsación representada por las filas en la pantalla) que se quiere editar. Aunque hay un máximo de ocho capas (representadas por las columnas en la pantalla), se puede utilizar el ajuste "Round Robin" que se muestra más abajo para cambiar el número máximo de capas ("Layer #").

*Nota:* Por ejemplo, cuando se utilizan todas las capas (las ocho), no se puede hacer más de un Round Robin.

**Bottom Velocity..... 1...127**

Establece el valor de velocidad de pulsación mínimo (el más bajo) para la capa seleccionada.

**Round Robin ..... 1..8set**

Establece el número de Round Robins para la capa seleccionada. Aunque hay un máximo de ocho capas, puede utilizar el ajuste "Layer #" que se muestra más arriba para cambiar el valor máximo de "Round Robin".

**Block ..... A..H**

Selecciona el bloque que se va a editar. Puede editar hasta ocho bloques para cada OSC.

**Level..... 0..100**

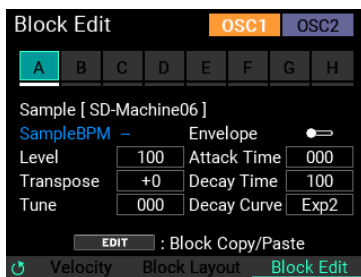
Establece el nivel para el bloque seleccionado.

**SAMPLE .....**

Selecciona la SAMPLE que se va a utilizar para el bloque seleccionado. El nombre de la SAMPLE seleccionada se muestra entre paréntesis Si se incluyen datos de BPM en la SAMPLE, el valor de BPM también se mostrará.

**INST / Block Edit (Edición de bloque)**

Utilice esta pantalla para editar un máximo de ocho bloques registrables.



Los bloques con la misma capa de velocidad de pulsación están marcados con un subrayado blanco.

Los bloques no utilizados están atenuados en gris.

**Block ..... A..H**

Selecciona el bloque que se va a editar. Puede editar hasta ocho bloques para cada OSC.

Si mueve el cursor a un bloque y pulsa el botón ENTER, ese bloque se seleccionará y se resaltará, y su contenido se mostrará debajo.

**SAMPLE .....**

Selecciona la SAMPLE que se va a utilizar para el bloque seleccionado. El nombre de la SAMPLE seleccionada se muestra entre paréntesis Si se incluyen datos de BPM en la SAMPLE, el valor de BPM también se mostrará.

*Consejo:* Esto funciona conjuntamente con "SAMPLE" de la página "Block Layout".

**Level..... 0..100**

Establece el nivel para el bloque seleccionado.

*Consejo:* Esto funciona conjuntamente con "Level" de la página "Block Layout".

**Transpose ..... -24...+12**

Establece la transposición para el bloque seleccionado.

**Tune ..... 0..100**

Establece la afinación para el bloque seleccionado.

**Envelope ..... On Off**

Establece la envolvente para el bloque seleccionado. Cuando se activa (On) Envelope, se habilitan Attack Time, Decay Time y Decay Curve.

**Attack Time ..... 0...100**

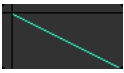
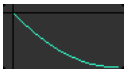
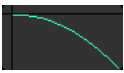
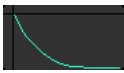
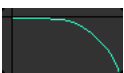
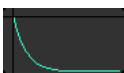

Establece el tiempo de ataque para el bloque seleccionado.

**Decay Time..... 0...100**

Establece el tiempo de caída para el bloque seleccionado.

**Decay Curve..... Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3**

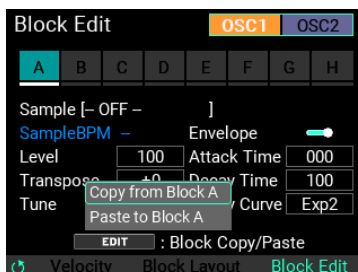
Establece la curva de caída para el bloque seleccionado.

<b>Linear</b>		<b>Log1</b>	
<b>Exp1</b>		<b>Log2</b>	
<b>Exp2</b>		<b>Log3</b>	
<b>Exp3</b>			

**Función Copy/Paste (Copiar/Pegar)**

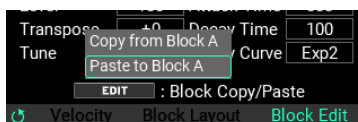
Si desea copiar parámetros de un bloque a un bloque diferente, puede hacer estos ajustes utilizando la función Block Copy/Paste (Copiar/Pegar bloque). (Tenga en cuenta que es solo para utilizarla dentro del mismo INST).

Si selecciona la fuente de la copia en la pantalla Block Edit y pulsa el botón EDIT, se abrirá la ventana "Copy/Paste" como se muestra a continuación.



Para conservar los parámetros de ese bloque, desplace el cursor a "Copy" y pulse el botón ENTER.

A continuación, seleccione el bloque de destino de la copia con el botón ENTER y después pulse el botón EDIT. La ventana "Copy/Paste" se abrirá otra vez.



Desplace el cursor a "Paste" y pulse el botón ENTER para pegar los parámetros fuente de la copia.

---

**Menú de edición LOOPER**

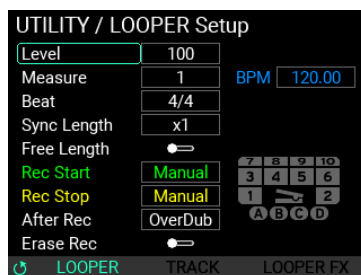
---

En la página principal del modo KIT, configure SW MODE en "LOOPER", y utilice el mando VALUE para desplazar el cursor a la longitud (Length) o al nivel (Level) de pista. Pulse el botón EDIT para abrir el menú de edición LOOPER.

A continuación se muestran los parámetros que se pueden editar utilizando el menú de edición LOOPER.

*Consejo:* También se puede acceder a la pantalla de edición de parámetros de LOOPER desde UTILITY.

*Consejo:* Hay tres tipos de pantallas LOOPER Setup (Configuración de LOOPER): "LOOPER", "TRACK" y "LOOPER FX". Utilice el mando METRONOME para cambiar entre páginas de ajustes.



**Level..... 0...100**

Establece el volumen general del looper.

**Measure ..... 0.5, 1...64**

Establece el número de compases para grabar en el looper.

**Beat..... 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16**

Establece la signatura de compás para grabar en el looper.

**Sync Length..... Free, x1...x32**

Establece la longitud (duración) del bucle para las pistas a partir de la segunda pista con configuración "Sync" en adelante. La longitud base del bucle es la longitud que se grabó en primer lugar.

**BPM..... ---.-, 30.00...300.00**

Muestra el valor de BPM del bucle.

El valor de BPM que se muestra es solo para visualización, y no se puede editar en esta página.

**Free Length ..... On, Off**

Active Free Length (Longitud libre) si no quiere especificar la longitud del looper de antemano.

Si lo hace, el valor de BPM se mostrará como "---.-" en texto verde.

Una vez que haya terminado la grabación de la primera pista y esté establecida la longitud de pista, el valor de BPM se calculará automáticamente en base a la longitud de la pista conjuntamente con los ajustes de compás (Measure) y signatura de compás (Beat) que estén establecidos.

Cuando se borran todas las pistas, el valor de BPM se volverá a visualizar otra vez en verde como "---.-".

**Rec Start ..Manual, AUX, AUX/PAD, PAD All, PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece la operación básica para iniciar la grabación del looper. Si se especifica un pad aquí, el pad que corresponda al mostrado en la vista de pads de la derecha cambiará a verde.

**Rec Stop ..... Manual, PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece la operación básica para parar la grabación del looper. Si se especifica un pad aquí, el pad que corresponda al mostrado en la vista de pads de la derecha cambiará a amarillo.

**After REC ..... OverDub, Play**

Selecciona si la pista pasa a modo de sobregrabación (Overdub) o de reproducción (Play) después de que termine la grabación.

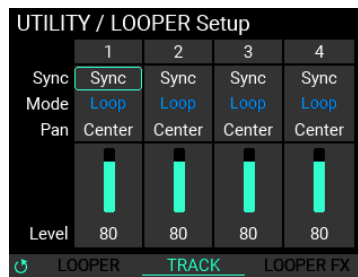
**Erase Rec ..... On, Off**

Normalmente, las notas ya grabadas en una pista no se borran cuando se sobregraba. Sin embargo, si se activa Erase Rec (Grabación con borrado), las notas grabadas previamente se borrarán cuando grabe.

Así mismo, aunque este parámetro esté en "Off" (Desactivado), todavía puede activar la grabación con borrado pulsando los botones [REC] y [ERASE] al mismo tiempo.

## LOOPER Setup / TRACK

Esta pantalla permite establecer el modo de funcionamiento para cada pista.



### Sync ..... Sync, Free

Establece si la pista seleccionada funciona en modo "Sync" (que sincroniza la longitud de pista y el comienzo/parada del transporte) o en modo "Free" (que permite utilizar una longitud de pista y un funcionamiento de comienzo/parada no conectado con las demás pistas).

### Mode..... Loop, One Shot

También puede ajustar el looper para que la pista seleccionada funcione en modo "Loop" (Bucle) - donde el looper reproduce repetidamente- o en modo "One Shot" (Reproducción única) -donde el looper reproduce una vez y luego se para-.

### Pan ..... L16...Center...R16

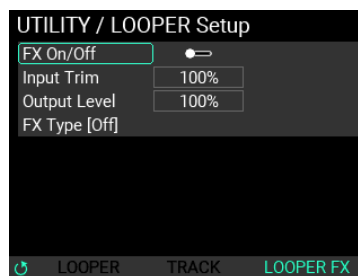
Establece la posición de panoramización (el balance de volumen izquierda-derecha) para la pista seleccionada.

### Level..... 1...100

Establece el volumen de la pista seleccionada.

## LOOPER Setup / FX

Estos ajustes son para configurar el efecto del looper.



### FX On/Off ..... On, Off

Activa/desactiva el efecto del looper.

### Input Trim..... 0...100

Ajusta el nivel de entrada del efecto del looper. El sonido puede distorsionar cuando se utilizan ciertos ajustes del efecto. Si esto ocurre, utilice este parámetro para ajustar el nivel y evitar la distorsión.

### OutPut Level..... 0...100

Ajusta el nivel de salida del efecto del looper. Como el volumen de salida puede variar dependiendo de los ajustes del efecto, utilice este parámetro para ajustar el volumen según convenga.

### FX Type.....

Permite seleccionar un efecto para el looper. Consulte la lista de tipos de efectos ("Effect type list") en la lista de preajustes (PDF).

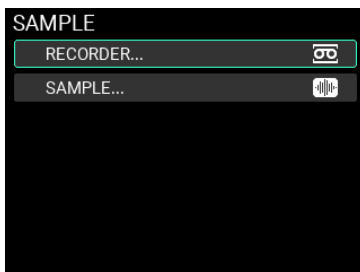
### Param1,2,3 ..... 0...100

El contenido de Param 1, 2 y 3 difiere dependiendo del tipo de efecto (FX Type).

Para más información sobre los parámetros, consulte la lista de tipos de efectos ("Effect type list") en la lista de preajustes (PDF).

## Menú de edición SAMPLE

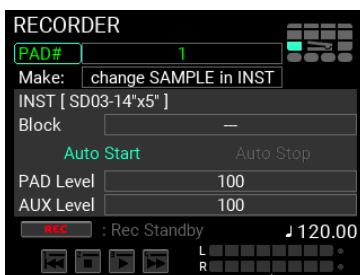
A continuación se muestran los parámetros que se pueden editar utilizando el menú de edición SAMPLE.



*Nota:* Algunos ajustes pueden producir distorsión o ruido.

## SAMPLE / RECORDER

Utilice esta página para la grabación de SAMPLEs.



### Make.....

Permite seleccionar cómo se van a registrar las nuevas SAMPLEs grabadas. Puede elegir entre tres modos.

**change SAMPLE in INST:** Crea una nueva SAMPLE y la intercambia con la SAMPLE que está configurada en el INST que ya está registrado.

**new SAMPLE & INST:** Crea una nueva SAMPLE y también crea un nuevo INST en el que se coloca esa SAMPLE.

**only new SAMPLE:** Solo crea una nueva SAMPLE.

*Consejo:* Si elige "change SAMPLE in INST" o "new SAMPLE & INST" y crea una SAMPLE, la nueva SAMPLE se podrá reproducir en la página especificada tan pronto como se guarde en la memoria.

*Nota:* Si elige "only new SAMPLE" y crea una SAMPLE, no podrá reproducir dicha SAMPLE hasta que cree un INST y un KIT a los que asigne la SAMPLE.

### INST .....

La edición es posible cuando la selección para "Make" es "change SAMPLE in INST" o "new SAMPLE & INST". Aquí se establece el INST que se va a editar o a registrar como nuevo.

### Block .....

La edición es posible cuando la selección para "Make" es "change SAMPLE in INST". Aquí se especifica el bloque para cambiar el INST que se va a editar.

### Auto Start ..... On, Off

Activa/desactiva el comienzo de la grabación automática.

### Auto Stop ..... On, Off

Activa/desactiva la parada de la grabación automática.

*Nota:* Cuando Auto Stop está en "OFF" (Desactivado), la grabación se para automáticamente en un máximo de 60 minutos.

**PAD Level..... 0...100**

Establece el volumen para cada pad cuando se graba.

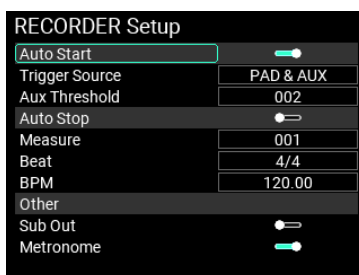
**AUX Level..... 0...100**

Establece el nivel de entrada de la entrada externa que se va a grabar.

*Nota:* Los ajustes de LINE IN/MIC IN (entrada de línea/entrada de micro) se pueden configurar en UTILITY.

**SAMPLE / RECORDER Setup**

Utilice esta página para hacer ajustes detallados cuando grabe SAMPLEs.



**Auto Start ..... On, Off**

Activa/desactiva la función que comienza automáticamente la grabación.

Funciona conjuntamente con "Auto Start" de la página RECORDER.

**Trigger Source ..... PAD, AUX, PAD&AUX**

Establece el disparador que se utiliza para comenzar la grabación automáticamente.

**AUX Threshold..... 1...100**

Si se selecciona AUX o PAD&AUX en Trigger Source (más arriba), este parámetro establece el nivel de entrada auxiliar (AUX INPUT) al que la grabación comenzará automáticamente.

**Auto Stop ..... On, Off**

Activa/desactiva la función que finaliza automáticamente la grabación.

Funciona conjuntamente con "Auto Stop" de la página RECORDER.

**Measure ..... 001... 999**

Establece el número de compases que se van a grabar antes de que la grabación se pare automáticamente.

**Beat..... 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16**

Establece la signatura de compás (tiempos de compás) cuando se configura la grabación para que se pare automáticamente.

**BPM.....30.00...300.00**

Establece el valor de BPM utilizado cuando se configura la grabación para que se pare automáticamente.

*Nota:* No se pueden configurar los ajustes "Measure", "Beat" y "BPM" de forma que hagan que el tiempo de grabación supere los 60 minutos.

**Sub Out..... On, Off**

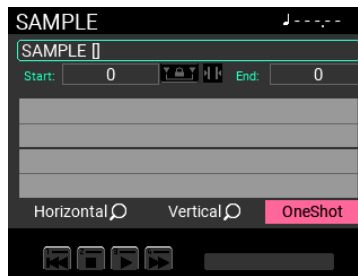
Para los pads que están configurados en "Sub Out" durante la grabación, este parámetro establece si se incluye o no la salida de la entrada auxiliar (AUX In).

**Metronome ..... On, Off**

Establece si el metrónomo comienza automáticamente o no cuando se graba.

## SAMPLE / SAMPLE

Utilice esta pantalla para ajustar la longitud de la SAMPLE grabada, configurar el bucle (loop) y hacer otras ediciones.



*Nota:* Para editar una SAMPLE, debe haber el suficiente espacio libre equivalente en la memoria interna.

## SAMPLE / SAMPLE EDIT

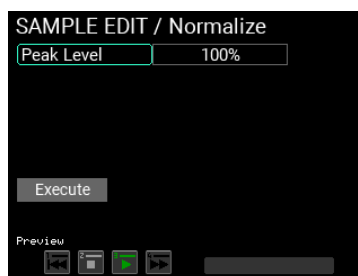
Hay cuatro modos de edición disponibles para editar la SAMPLE grabada.



*Nota:* Si no hay suficiente espacio libre disponible, no podrá utilizar algunas de las operaciones para cambiar la longitud de la SAMPLE.

## SAMPLE EDIT / Normalize

Si el volumen de la SAMPLE es demasiado bajo, puede elevar el volumen hasta el punto en que la SAMPLE no saturate (distorsione).

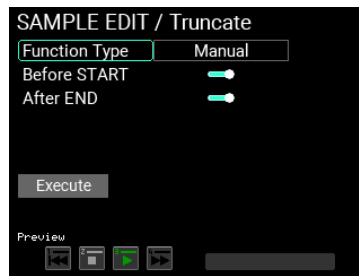


**Peak Level .....1%...100%**

Establece el nivel de volumen de picos para la SAMPLE como un porcentaje del nivel más alto al que la SAMPLE no saturate.

## SAMPLE EDIT / Truncate

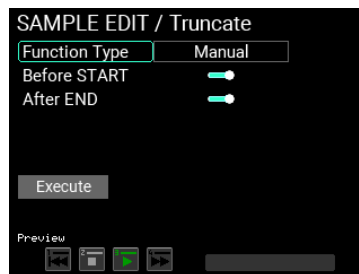
Se utiliza para truncar (eliminar) las porciones de la SAMPLE de antes del punto de comienzo y de después del punto de finalización que establezca, según “Function Type” (explicado a continuación).



**Function Type .....Manual, Adjust to BPM, Attack**

### Function Type: Manual

Trunca (elimina) las porciones de la SAMPLE de antes del punto de comienzo y de después del punto de finalización que establezca.



**Before START ..... On, Off**

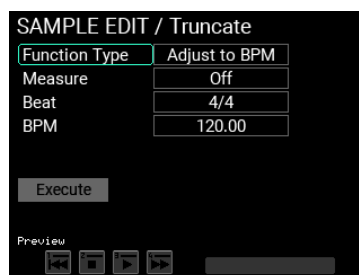
Activa/desactiva la eliminación de la SAMPLE antes del punto de comienzo.

**After END ..... On, Off**

Activa/desactiva la eliminación de la SAMPLE después del punto de finalización.

### Function Type: Adjust to BPM

Trunca o agrega al final de los datos de SAMPLE para que coincida con el número de compases, la signatura de compás (Beat) o la longitud de SAMPLE especificados por el valor de BPM.



**Measure ..... Off, 0.5, 001...999**

Establece el número de compases de la SAMPLE que se va a crear.

**Beat..... 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16**

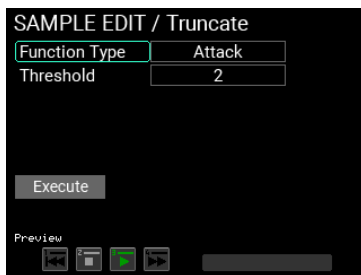
Establece la signatura de compás (tiempos de compás) de la SAMPLE que se va a crear.

**BPM.....30.00...300.00**

Establece el valor de BPM de la SAMPLE que se va a crear.

**Function Type: Attack**

Elimina el intervalo de la SAMPLE desde el comienzo hasta el punto en el que la señal de la SAMPLE alcanza el nivel de umbral (Threshold) establecido.

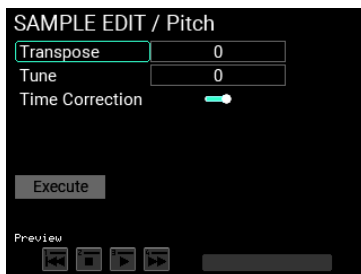


**Threshold.....1...100**

Establece el nivel de pico del punto de comienzo.

**SAMPLE EDIT / Pitch Edit**

El tono de afinación de la SAMPLE se puede cambiar.



**Transpose ..... -12...+12**

Ajusta el tono de afinación de la SAMPLE en semitonos.

**Tune ..... 0...+100**

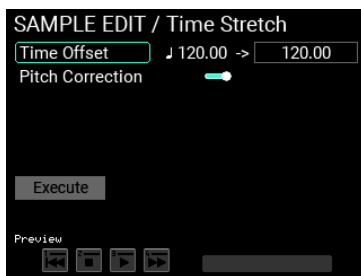
Ajusta el tono de afinación de la SAMPLE en centésimas.

**Time Correction ..... On, Off**

Cuando este parámetro está activado, se puede cambiar el tono de afinación a la vez que se mantiene la longitud (duración) de la SAMPLE.

**SAMPLE EDIT / Time Stretch**

Aquí se puede cambiar la longitud (duración) de la SAMPLE.



**Time Offset ..... 30.00...300.00**

Establece la longitud de la SAMPLE en base a su valor de BPM.

El rango de ajuste para la longitud de la SAMPLE es 30.00-300.00, limitado a un rango dentro de 1/2 a 2x (de la mitad al doble). No se puede establecer la dirección en la que la SAMPLE se expande cuando la longitud está ajustada en 30.00. Así mismo, no se puede establecer la dirección en la que la SAMPLE se comprime cuando la longitud está ajustada en 300.00.

Para SAMPLEs sin ajuste de BPM, se muestra un ajuste de "120".

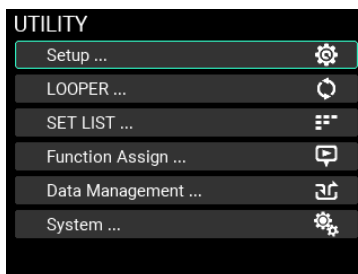
**Pitch Correction ..... On, Off**

Cuando se ajusta en "On" (Activado), se puede cambiar el tiempo de la SAMPLE a la vez que se mantiene su tono de afinación.

# Menú UTILITY

El menú UTILITY (utilidades) del MPS-10 contiene muchas funciones y ajustes.

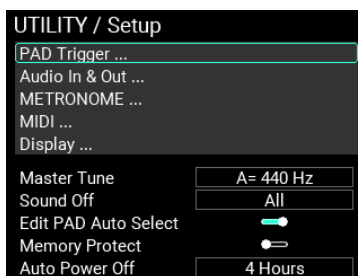
Para utilizar las funciones de UTILITY, pulse el botón UTILITY para acceder al modo UTILITY.



Si accede a una página para la cual no se ilumina el botón UTILITY, pulse el botón EXIT repetidamente hasta que llegue a una página donde se ilumine el botón UTILITY se ilumine.

## Setup (Configuración)

Desde esta pantalla se pueden configurar los disparadores de pads, la entrada/salida de audio, el metrónomo, MIDI, las indicaciones de pantalla y otras funciones.



### Master Tune ..... 430 Hz...450 Hz

Permite establecer la afinación básica (maestra) del MPS-10. (El ajuste predeterminado es "440 Hz").

*Nota:* Cuando el ajuste de OSC "M.Tune" para el INST es "ON" (activado), la afinación maestra de Master Tune está habilitada.

### Sound off ..... All, Before KIT Change

Establece la función del botón SOUND OFF.

**All:** Detiene el sonido de todos los pads que están emitiendo sonido.

**Before KIT Change:** Detiene los sonidos del KIT utilizado antes de cambiar a un KIT diferente.

### Edit PAD Auto Select..... On, Off

Golpeando el pad en la ubicación donde puede seleccionar el número de pad, puede establecer si desea habilitar la función de selección de pad.

### Memory Protect ..... On, Off

Permite seleccionar si se prohíbe o no escribir (sobrescribir) en la memoria interna.

*Nota:* Cuando este parámetro está activado (On), no se pueden sobrescribir los KITS, INSTs o SAMPLEs. Podrá utilizar el looper, pero no podrá utilizar la función Write para escribir ningún dato.

*Nota:* Puede guardar datos en el modo UTILITY (incluidos la configuración del looper y datos de listas de ajustes o "set lists") incluso aunque Memory Protect esté en "ON".

**Auto Power Off ..... Disable, 30 Minutes, 4 Hours**

Establece si la función de apagado automático está habilitada o deshabilitada.

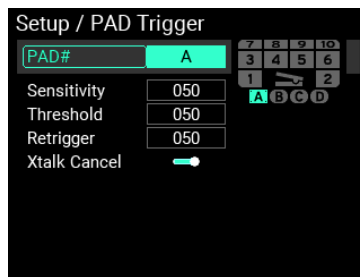
Cuando la función de apagado automático está habilitada, la alimentación se apaga automáticamente cuando transcurre una cierta cantidad de tiempo desde que se tocaron los pads o se operó con la unidad. (El ajuste predeterminado es de cuatro horas: "4hours").

Utilice el mando VALUE si desea cambiar este parámetro a un ajuste diferente.

*Nota:* El cómputo de apagado automático se cancelará bajo cualquiera de las siguientes circunstancias: Si se opera con el panel, si se dispara un pad, si se reproduce un bucle (loop) o una SAMPLE grabada, si se utiliza el metrónomo, si se reciben datos SysEx a través de MIDI USB, o si se ejecuta una importación/exportación que incluye datos de SAMPLE.

**Setup / PAD Trigger**

Esta pantalla permite configurar los ajustes de disparador para cada uno de los 15 pads integrados en el MPS-10.



**PAD# ..... 1..10 / A,B,C,D / Pedal**

Especifica el número del pad para el que desee configurar los ajustes de disparador.

*Nota:* Puede cambiar el número de pad golpeando los pads.

**Sensitivity ..... 0..100**

Ajusta la sensibilidad del disparador.

**Threshold ..... 0..100**

Ajusta la fuerza de golpe mínima necesaria para que el pad reaccione. Esto no tiene ningún efecto sobre el pedal.

**Retrigger ..... 0..100**

Aquí se hacen los ajustes para mejorar el redisparo.

*Nota:* Incremente el valor de redisparo para evitar que los pads suenen como dos notas cuando solo se toquen una vez. Tenga en cuenta que esto hará que los pads sean menos capaces de detectar redobles. Si reduce este valor, podrá tocar "flams" (apoyaturas) complejas, pero es más probable que el pad suene dos veces con un solo golpe.

**XTalk Cancel ..... On, Off**

Puede configurar el MPS-10 para que cancele la resonancia de otros pads cuando un pad suena.

Active (On) este parámetro para reducir la resonancia. Esta función está habilitada cuando se usa con disparadores externos (A-D).

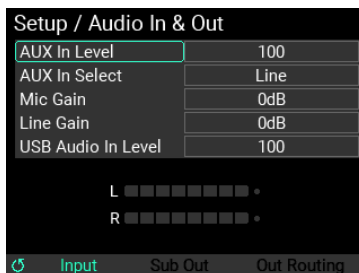
*Nota:* Cuando se ajusta en "On," golpear dos pads al mismo tiempo puede ser considerado como resonancia, y como resultado, el sonido de uno de los pads podría no escucharse. Si esto ocurre, desactive (Off) el ajuste y pruebe de nuevo.

**Setup / Audio In & Out**

Utilice esta pantalla para editar los parámetros relacionados con la entrada/salida de audio.

*Consejo:* Hay tres ajustes de "Audio In & Out": "Input", "Output" y "Out Routing". Utilice el mando METRONOME para cambiar entre páginas de ajustes.

**Input (Entrada)**



**AUX In Level ..... 0...100**

Ajusta el volumen de la señal para el jack seleccionado en AUX In Select.

**AUX In Select ..... Line, Mic Unbalanced, Mic Balanced, None**

Establece el jack utilizado para AUX IN (Entrada auxiliar).

**Line:** Utiliza la entrada de audio conectada al jack LINE IN.

**Mic Unbalanced:** Utiliza la entrada del micrófono monoaural conectado al jack MIC IN.

**Mic Balanced:** Utiliza la entrada del micrófono XLR conectado al jack MIC IN.

**None:** Deshabilita la entrada de audio de los jacks LINE IN y MIC IN.

**Mic Gain ..... -12dB...32dB**

Este parámetro ajusta la ganancia de entrada para el jack MIC IN.

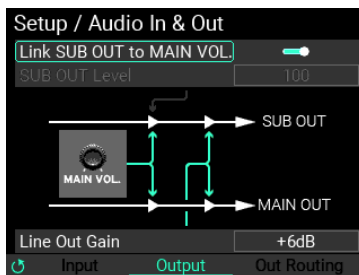
**Line Gain ..... -12dB...32dB**

Este parámetro ajusta la ganancia de entrada para el jack LINE IN.

**USB Audio In Level ..... 0...100**

Ajusta el volumen de la señal introducida por audio USB.

**Output (Salida)**



**Link SUB OUT to MAIN VOL ..... On, Off**

Se puede configurar el mando MAIN VOL. del panel para que también cambie la salida SUB OUT cuando mueva el mando MAIN VOL.

**SUB OUT Level ..... 0...100**

Cuando "Link SUB OUT to MAIN VOL" está desactivado, este parámetro ajusta el volumen de la señal que se emite desde SUB OUT.

**Line Out Gain ..... -6dB, 0dB, +6dB, 12dB**

Ajusta el volumen de la señal que se emite desde MAIN OUT y SUB OUT.

*Nota:* El ajuste "-6dB" emite aproximadamente la mitad de volumen, el ajuste "+6dB" es aproximadamente dos veces el volumen, y el ajuste "+12dB" es aproximadamente cuatro veces el volumen. Tenga en cuenta que la señal tiende a saturar cuando se eleva el volumen demasiado.

### Out Routing (Enrutamiento de salida)



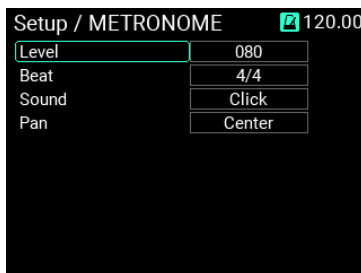
Utilice esta pantalla para establecer el destino de salida para cada pad, IFX 1 y 2, el bucle (loop), el metrónomo, la entrada auxiliar (AUX In) y la entrada USB (USB In).

Utilice el mando VALUE para seleccionar la fuente de salida, y pulse el botón ENTER para cambiar entre los ajustes "Main" (Principal), "Sub" (Secundaria), "Off" (Desactivado) y "Main" otra vez.

*Nota:* Cuando Metronome, AUX In y USB In estén ajustados en "Off", no saldrá nada por las salidas MAIN OUT o SUB OUT, pero se emitirá señal por la salida de auriculares (PHONES).

### Setup / METRONOME

Esta pantalla permite configurar los ajustes para el metrónomo integrado en el MPS-10.



**Level.....000...100**

Ajusta el volumen del metrónomo.

**Beat..... 1/2...24/2, 1/4...24/4, 1/8...24/8, 1/8t...24/8t, 1/16...24/16**

Establece la signatura de compás (tiempos de compás) del metrónomo.

**Sound.....**

Permite seleccionar el sonido del metrónomo (hay 10 sonidos disponibles).

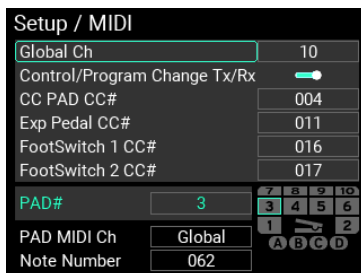
Para más información sobre los parámetros, consulte la lista de tipos de efectos ("Effect type list") en la lista de preajustes (PDF).

**Pan ..... L16...Center...R16**

Ajusta la panoramización (balance de volumen izquierda/derecha) del metrónomo.

### Setup / MIDI

Configura los ajustes para la transmisión y recepción de señales MIDI.



**Global Ch ..... 1...16**

Especifica el canal MIDI global del MPS-10.

Para recibir/transmitir cambios de programa y otros datos a través de MIDI, ajuste el canal MIDI de esta unidad para que coincida con el canal MIDI del dispositivo MIDI conectado.

**Control/Program Change Tx/Rx ..... On, Off**

Establece si se transmiten y reciben cambios de programa y cambios de control.

**CC PAD CC# ..... 000...119**

Establece el número de CC (cambio de control) que se emite cuando se utiliza un pad CC, así como el número que se utiliza para controlar esta unidad desde un dispositivo MIDI externo.

**Exp Pedal CC# ..... 000...119**

Establece el número de CC (cambio de control) que se emite cuando se utiliza el pedal de expresión, así como el número que se utiliza para controlar este desde un dispositivo MIDI externo.

**FootSwitch 1 CC# ..... 000...119**

Establece el número de CC (cambio de control) que se emite cuando se utiliza el pedal conmutador 1, así como el número que se utiliza para controlar este desde un dispositivo MIDI externo.

**FootSwitch 2 CC# ..... 000...119**

Establece el número de CC (cambio de control) que se emite cuando se utiliza el pedal conmutador 2, así como el número que se utiliza para controlar este desde un dispositivo MIDI externo.

**PAD# ..... 1...10 / A,B,C,D / Pedal**

Especifica el número del pad para el que desee configurar los ajustes MIDI.

*Consejo:* Puede cambiar el número de pad golpeando los pads.

**PAD MIDI Ch ..... Global, 1...16**

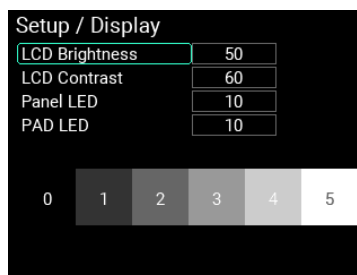
Establece el canal MIDI para cada pad. Los pads configurados en "Global" utilizan el canal global especificado en los parámetros globales.

**Note Number ..... 0...127**

Establece el número de nota para cada pad.

**Setup / Display**

Utilice esta pantalla para configurar la visualización de pantallas y la pantalla LED del MPS-10.



**LCD Brightness ..... 1...100**

Ajusta la luminosidad de la luz de fondo de la pantalla.

**LCD Contrast ..... 1...60**

Ajusta el contraste de la pantalla.

**Panel LED ..... 1...10**

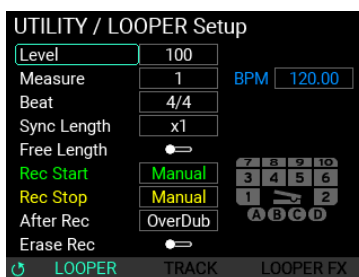
Ajusta la luminosidad de los LED del panel.

## PAD LED..... 1...10

Ajusta la luminosidad de los LED de los pads.

## LOOPER

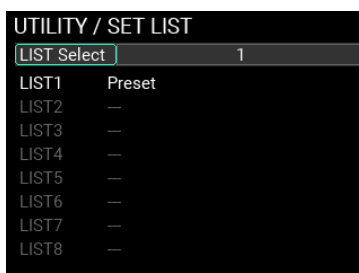
El MPS-10 cuenta con un looper de cuatro pistas. Con el looper se puede grabar el mismo sonido que se esté emitiendo por los jacks MAIN OUT L (MONO), R (lo que usted esté tocando en los pads, así como el audio de la entrada AUX IN/MIC IN) para lograr una sobregrabación infinita.



Consulte “Menú de edición LOOPER” (→ p.59) en este manual para más información sobre los ajustes detallados.

## SET LIST

El MPS-10 dispone de una función de “lista de ajustes” (set list) que permite recuperar una lista de ajustes de hasta ocho KITS diferentes en el orden que desee.



## LIST Select.....1...8

Selecciona la lista de ajustes que desee utilizar de las ocho listas de ajustes que estén registradas.

## LIST1...8.....

Se pueden registrar hasta ocho listas de ajustes (set lists).

### Uso de esta unidad con las listas de ajustes

Cuando seleccione una de las listas (1-8), la pantalla cambiará a la página de edición de listas de ajustes. Registre los KITS en el orden que dese dentro de la lista de ajustes seleccionada. Se pueden registrar hasta 24 KITS.



**Name [---] .....**

Pulse el botón EDIT para cambiar el nombre de la lista de ajustes seleccionada. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”)

**#, KIT Name.....**

Los números mostrados en la columna “#” (01-24) representan los números dentro de la lista de ajustes. Utilice el mando VALUE para seleccionar el número del KIT que desee editar en la lista de ajustes y pulse el botón ENTER para editar el KIT cuyo número haya seleccionado.

Pulse el botón KIT + para insertar en la lista el KIT seleccionado en ese momento.

Pulse el botón KIT - para eliminar de la lista el KIT seleccionado en ese momento.

*Nota:* Una vez que haya eliminado todos los KITS de la lista, esa lista de ajustes se eliminará de las listas de ajustes seleccionables en LIST Select. Sin embargo, no podrá eliminar la lista de ajustes si es la única lista de ajustes que queda para poderse seleccionar.

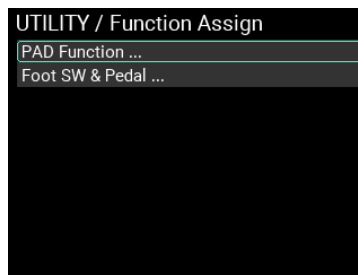
*Consejo:* Cuando elimine todos los KITS registrados para borrar la lista, esa lista de ajustes se eliminará.

---

## Function Assign (Asignación de funciones)

---

Se pueden asignar funciones de interpretación como cambio de KIT, FX ON/OFF (activación/desactivación de efectos), etc., para ser disparadas por los pads, pedales controladores o pedal de expresión.

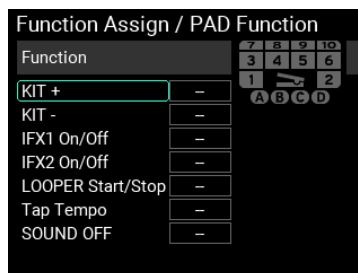


### Function Assign / PAD Function

En esta pantalla se pueden asignar las funciones indicadas a continuación a los 15 pads integrados en el MPS-10.

*Consejo:* No se puede asignar más de una función al mismo pad.

*Consejo:* “--” indica que la función no está asignada a un pad.



**KIT+ ..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que se usa para cambiar al siguiente KIT.

**KIT-..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que se usa para cambiar al KIT anterior.

**IFX1 On/Off..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que activa/desactiva el efecto de inserción 1 (Insert FX1).

**IFX2 On/Off..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que activa/desactiva el efecto de inserción 2 (Insert FX2).

**LOOPER Start/Stop ..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que comienza/detiene el looper.

Si golpea el pad especificado aquí y ya hay varias pistas reproduciendo, todas las pistas se detendrán.

Si golpea el pad mientras hay varias pistas paradas, todas las pistas empezarán a reproducir.

**Tap Tempo ..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que ajusta el valor de BPM mediante la función de tempo por pulsación (tap tempo).

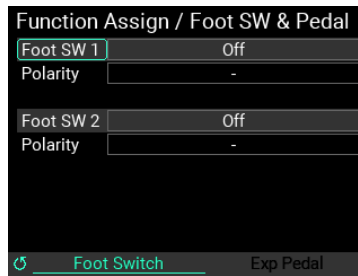
**SOUND OFF ..... PAD1...PAD10 / A,B,C,D / Pedal**

Establece el pad que funciona igual que el botón SOUND OFF del panel.

**Function Assign / Foot SW & Pedal**

En esta pantalla se pueden asignar las funciones indicadas a continuación a los dos pedales interruptores y el pedal de expresión del MPS-10.

**Foot-Switch**



**Foot SW1,2..... Off, KIT+, KIT-, IFX1 On/Off, IFX2 On/Off, LooperPlay Start/Stop, LooperRec Start/Stop, Tap Tempo, SOUND OFF**

Se utiliza para establecer qué función se va a asignar a los pedales conmutadores conectados.

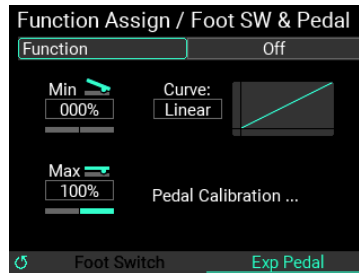
**Polarity ..... -, +**

Permite cambiar la polaridad de la función.

Ajuste este parámetro según el pedal interruptor que esté utilizando.

## Exp Pedal

Utilice el mando METRONOME para cambiar a la página Exp Pedal.



### Function..... Off, Looper Volume, Filter Cutoff, Reverb Mix

Establece la función que se asigna al pedal de expresión conectado al instrumento.

### Min.....-100%...+100%

Ajuste el valor mínimo para el pedal.

### Max.....-100%...+100%

Ajuste el valor máximo para el pedal.

### Curve..... Linear, Exp1, Exp2, Exp3, Log1, Log2, Log3

Permite seleccionar uno de los siete ajustes para la curva de valor de salida del pedal.

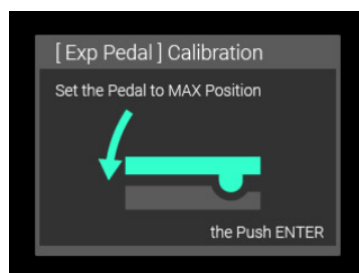
### Pedal Calibration (Calibración de pedales)

Seleccione "Pedal Calibration" para calibrar el pedal que esté conectado.

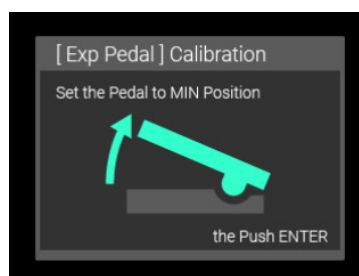
### Cómo calibrar el pedal

Puede seleccionar "Pedal Calibration" para calibrar el pedal de expresión que esté conectado.

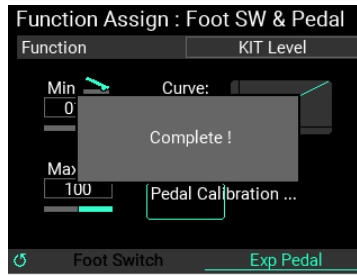
- 1 Con el pedal presionado completamente hasta abajo con la punta del pie (posición máxima), pulse el botón ENTER.



- 2 Con el pedal presionado completamente hasta abajo con el talón (posición mínima), pulse el botón ENTER.



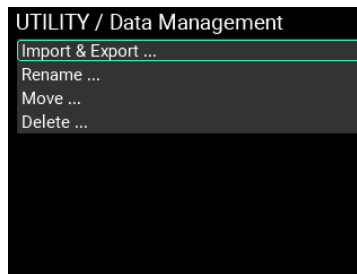
**3** La calibración habrá terminado cuando vea el mensaje "Complete!" (¡Terminada!).



## Data Management (Gestión de datos)

Desde esta pantalla puede importar, exportar, cambiar los nombres de archivos y las categorías registradas, eliminar y ejecutar otras operaciones sobre los diversos datos utilizados por el MPS-10. Conecte una unidad flash USB a esta unidad.

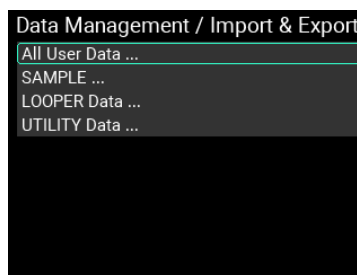
*Nota:* No podrá utilizar las funciones de importación y exportación (Import & Export) si no ha insertado una unidad flash USB.



### Import & Export

Esta pantalla es para exportar/importar los diversos datos utilizados por el MPS-10 a/desde una unidad flash USB.

Cada elemento de datos utilizado para "All User Data" (Todos los datos de usuario) y "LOOPER Data" (Datos de LOOPER) contiene múltiples archivos, que se importan o se exportan todos a la vez como una carpeta.



### Import & Export / All User Data

"All User Data" incluye todos los ajustes de configuración (KITs, INSTs, SAMPLEs, looper y UTILITY) que estén guardados.

Desplace el cursor a "All User Data" en la página principal de Import & Export y pulse el botón ENTER para acceder a la página Import & Export correspondiente a "All User Data".



### **Cómo importar todos los datos de usuario**

Aquí se explica cómo importar todos los datos de usuario desde una unidad flash USB a la memoria interna.

- 1 Desplace el cursor a “Folder” (Carpeta) y pulse el botón ENTER para mostrar la lista de carpetas de “All User Data” (Todos los datos de usuario) que estén guardadas en la unidad flash USB.



- 2 Utilice el mando VALUE para seleccionar el conjunto de “todos los datos de usuario” que desee importar, y pulse el botón ENTER para confirmar.
- 3 Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea importar el conjunto de “todos los datos de usuario”.



Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

*Nota:* Si cancela la operación de importación de todos los datos de usuario (Import User Data) mientras está en proceso, todos los datos de usuario volverán a los ajustes predeterminados de fábrica.

### **Cómo exportar todos los datos de usuario**

Aquí se explica como guardar el conjunto actual de “All User Data” (Todos los datos de usuario) en una unidad flash USB.

- 1 Gire el mando METRONOME para cambiar de la página “Import” a la página “Export”.



Desplace el cursor a “Name” (Nombre) y pulse el botón ENTER para mostrar la página de cambio de nombre. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”) )

- 2 Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para que confirme si desea exportar el conjunto de “todos los datos de usuario”. Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

Si ya hay un archivo con el mismo nombre, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo.



Para sobrescribir los datos, pulse el botón ENTER. Para cambiar el nombre de los datos, pulse el botón EXIT.

*Nota:* Si cancela la operación de exportar todos los datos de usuario (“Export All User Data”) mientras está en proceso, los datos con el nombre especificado se eliminarán de la unidad flash USB.

*Nota:* Las SAMPLEs guardadas en esta unidad que tengan un tiempo de grabación prolongado pueden tardar un poco en exportarse cuando se utilice el comando “Export All User Data”.

*Nota:* Para eliminar los datos guardados, elimine la subcarpeta con el nombre que especificó en “Name”, situada en la subcarpeta “ALL\_DATA” de la carpeta “MPS\_10”.

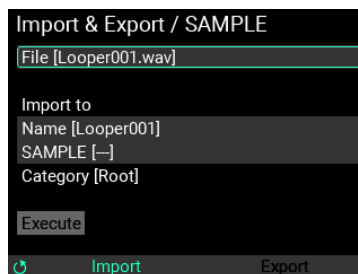
## Import & Export / SAMPLE

El MPS-10 permite importar datos de SAMPLE externos utilizando una unidad flash USB y después asignando estos datos a los pads, exactamente igual que con las SAMPLEs internas.

Las SAMPLEs que usted cree en este dispositivo se pueden exportar como archivos WAV.

*Nota:* Los formatos de datos de SAMPLE compatibles son WAV o AIFF (16 bits, mono/estéreo, 44,1/48 kHz, hasta 60 minutos de duración).

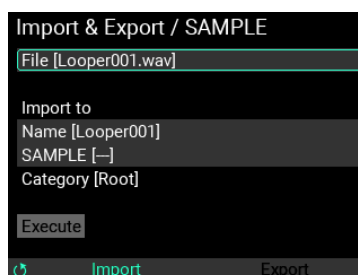
Desplace el cursor a “SAMPLE” en la página principal de Import & Export y pulse el botón ENTER para acceder a la página Import & Export correspondiente a “All User Data”.



### Cómo importar SAMPLEs

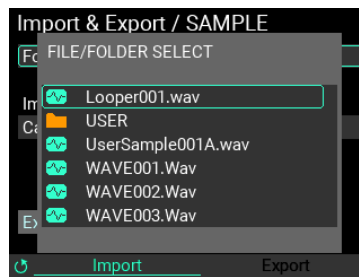
Aquí se explica cómo importar al MPS-10 los datos de SAMPLE guardados en una unidad flash USB.

- 1 Importe a la memoria interna los datos de SAMPLE que están guardados en la unidad flash USB.



*Nota:* Almacene los archivos de datos de SAMPLE junto con las carpetas que contienen los archivos de datos de SAMPLE de la subcarpeta “SAMPLE”, situada en la carpeta “MPS\_10” de la unidad flash USB. Cualquier otro archivo de datos de SAMPLE almacenado en la unidad flash USB no se importará al MPS-10.

- 2 Desplace el cursor a "File" (Archivo) y pulse el botón ENTER para mostrar la lista de carpetas y archivos de datos de SAMPLE guardados en la unidad flash USB.

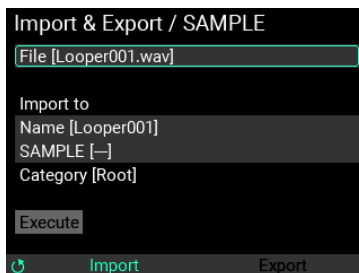


Utilice el mando VALUE para seleccionar las carpetas y archivos de datos de SAMPLE que desee importar, y pulse el botón ENTER para confirmar. Esto funcionará diferentemente dependiendo de que quiera importar carpetas o archivos de datos de SAMPLE.

*Consejo:* Los archivos de datos de SAMPLE se muestran con una marca verde, y las carpetas se muestran con una marca naranja.

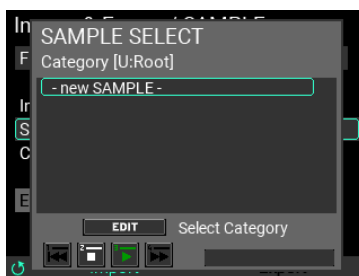
### Cuando seleccione un archivo de datos de SAMPLE

Cuando seleccione un archivo de datos de SAMPLE, el nombre de archivo de esa SAMPLE se mostrará (sin la extensión) como “Name [ ]”.



Seleccione “Name [ ]” y pulse el botón ENTER para mostrar la pantalla de edición de nombre de SAMPLE (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”)

Desplace el cursor a “SAMPLE [ ]” y especifique el destino donde se va a escribir en el MPS-10. Pulse el botón ENTER para mostrar una lista de SAMPLEs que estén registradas en el MPS-10.



*Consejo:* Puede pulsar el botón EDIT para cambiar la categoría, y también puede crear nuevas categorías.

*Nota:* Tenga cuidado cuando seleccione una SAMPLE existente, ya que sus datos se sobrescribirán y se perderán.

Para crear una nueva SAMPLE, seleccione “- new SAMPLE -”.

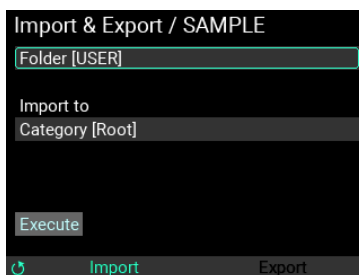
Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea importar los datos.

Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

*Nota:* Si cancela la operación mientras está en proceso, la SAMPLE que se está importando se descartará.

### Cuando seleccione una carpeta que contenga varios archivos de datos de SAMPLE

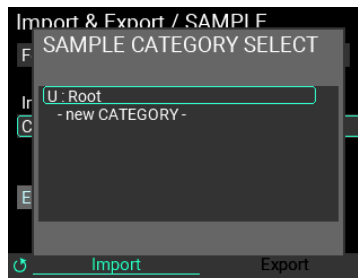
Después de seleccionar la carpeta, especifique el destino donde se va a escribir en el MPS-10. Cuando se selecciona una carpeta, esta solo especifica la categoría, no la SAMPLE.



Desplace el cursor a “Category” (Categoría) y pulse el botón ENTER para mostrar la lista de categorías para las SAMPLEs que estén registradas en el MPS-10.

*Nota:* Cuando se selecciona “- new CATEGORY -”, se crea una nueva categoría.

Después de seleccionar “Category”, la pantalla será como esta:



Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Esto importará los archivos de datos de SAMPLE legibles dentro de la carpeta como nuevas SAMPLEs.

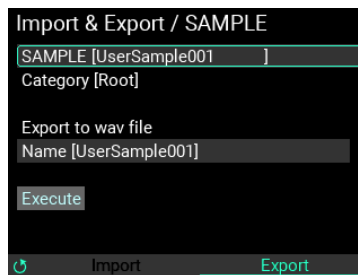
*Nota:* Cancele la operación mientras está en progreso si desea detener la importación. Tenga en cuenta que las SAMPLEs que se importaron hasta ese punto permanecerán en la memoria interna.

*Nota:* Cuando se crea una nueva SAMPLE, el nombre de la SAMPLE se utiliza para el nombre de archivo. Utilice solo caracteres alfanuméricos para el nombre de archivo. (No se pueden utilizar nombres de archivo japoneses).

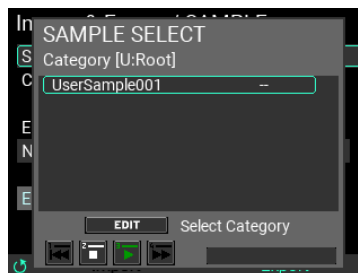
### Cómo exportar SAMPLEs

Aquí se explica cómo exportar a una unidad flash USB los datos de SAMPLE guardados en esta unidad.

- 1 Gire el mando METRONOME para cambiar de la página “Import” a la página “Export”.



- 2 Desplace el cursor a “SAMPLE” y pulse el botón ENTER. Se mostrará una página con una lista de las SAMPLEs de esta unidad.



*Nota:* También puede pulsar el botón EDIT para cambiar la categoría.

- 3 Cuando confirme una SAMPLE pulsando el botón ENTER, se mostrarán la categoría (“Category”) y el nombre (“Name”) para los datos de SAMPLE seleccionados.

- 4 A continuación, especifique el nombre de archivo de la SAMPLE que va a exportar.

Desplace el cursor a “Name” (Nombre) y pulse el botón ENTER para mostrar la página de cambio de nombre. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”)

- Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea exportar la SAMPLE seleccionada. Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.



*Nota:* Si ya hay un archivo con el mismo nombre, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo.



Para sobrescribir los datos existentes, pulse el botón ENTER. Para volver y cambiar el nombre de los datos, pulse el botón EXIT.

*Nota:* Si cancela la operación de exportar SAMPLE, la exportación se detendrá y el archivo que esté siendo exportado en ese momento se eliminará de la unidad flash USB.

*Nota:* Para eliminar los datos guardados, elimine el archivo WAV con el nombre que especificó en “Name”, situado en la subcarpeta “SAMPLE” de la carpeta “MPS\_10” en la unidad flash USB.

## Import & Export / LOOPER Data

“Looper data” se refiere al conjunto de datos de audio guardados de las cuatro pistas, así como a los parámetros de configuración del looper.

Desplace el cursor a “LOOPER Data” en la página principal de Import & Export y pulse el botón ENTER para acceder a la página Import & Export correspondiente a “LOOPER Data”.

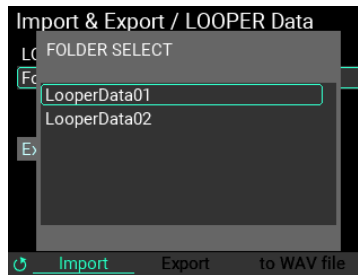


### Cómo importar datos de looper

Aquí se explica cómo importar todos los datos de looper desde una unidad flash USB a la memoria interna.



- 1 Desplace el cursor a “Folder” (Carpeta) y pulse el botón ENTER para mostrar la lista de carpetas de “LOOPER Data” (Datos de LOOPER) que estén guardadas en la unidad flash USB.



Utilice el mando VALUE para seleccionar los datos de looper que desea importar, y pulse el botón ENTER para confirmar.

- 2 Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea importar el conjunto de datos de looper seleccionado.



Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

### Cómo exportar datos de looper

Aquí se explica como guardar el conjunto actual de datos de looper en una unidad flash USB.

- 1 Gire el mando METRONOME para cambiar de la página “Import” a la página “Export”.



*Nota:* Desplace el cursor a “Name” (Nombre) y pulse el botón ENTER para mostrar la página de cambio de nombre. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”)

- 2 Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea exportar el conjunto de datos de looper seleccionado. Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

*Nota:* Si ya hay una carpeta con el mismo nombre, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo. Para sobrescribir los datos existentes, pulse el botón ENTER. Para volver y cambiar el nombre de los datos, pulse el botón EXIT.

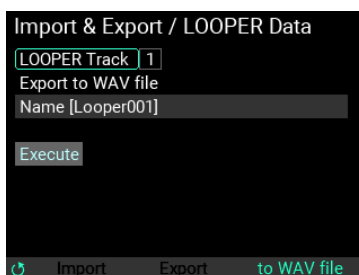


*Nota:* Para eliminar los datos guardados, elimine la carpeta con el nombre que especificó en “Name”, situada en la subcarpeta “LOOPER” de la carpeta “MPS\_10” en la unidad flash USB.

## Cómo exportar a un archivo WAV

Los datos de audio que están grabados en una pista determinada se pueden guardar en una unidad flash USB como un archivo WAV.

- 1 Gire el mando METRONOME para mostrar la página “to WAV file” (a archivo WAV).



- 2 Desplace el cursor a “LOOPER Track” y pulse el botón ENTER, y a continuación seleccione la pista que desee exportar.

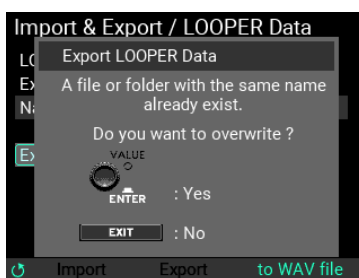
*Nota:* No se pueden exportar las cuatro pistas al mismo tiempo.

*Nota:* Desplace el cursor a “Name” (Nombre) y pulse el botón ENTER para mostrar la página de cambio de nombre. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”)

- 3 Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea exportar el archivo WAV para la pista seleccionada. Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.



*Nota:* Si ya hay un archivo con el mismo nombre, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo. Para sobrescribir los datos existentes, pulse el botón ENTER. Para volver y cambiar el nombre de los datos, pulse el botón EXIT.

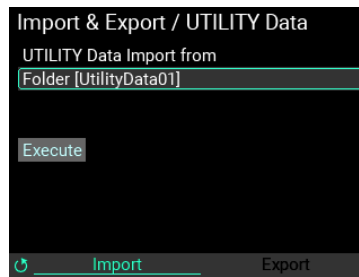


*Nota:* Para eliminar los datos guardados, elimine el archivo WAV con el nombre que especificó en “Name”, situado en la subcarpeta “SAMPLE” de la carpeta “MPS\_10” en la unidad flash USB.

## Import & Export / UTILITY Data

Los datos de UTILITY (UTILITY Data) son un conjunto de datos que contienen los parámetros de ajustes de las pantallas Setup (Configuración), SET LIST (Lista de ajustes) y Function Assign (Asignación de funciones).

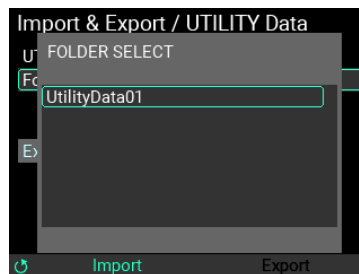
Desplace el cursor a “UTILITY Data” en la página principal de Import & Export y pulse el botón ENTER para acceder a la página Import & Export correspondiente a “UTILITY Data”.



### **Cómo importar los datos de UTILITY**

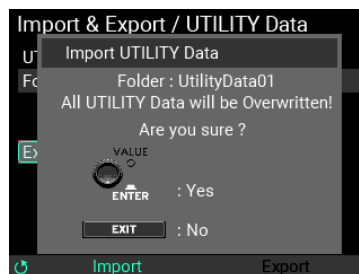
Aquí se explica cómo importar todos los datos de UTILITY desde una unidad flash USB a la memoria interna.

- 1 Desplace el cursor a “Folder” (Carpeta) y pulse el botón ENTER para mostrar la lista de carpetas de “UTILITY Data” que estén guardadas en la unidad flash USB.



- 2 Utilice el mando VALUE para seleccionar los datos de UTILITY que desee importar, y pulse el botón ENTER para confirmar.

Después, desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea importar el conjunto de datos de UTILITY seleccionado.

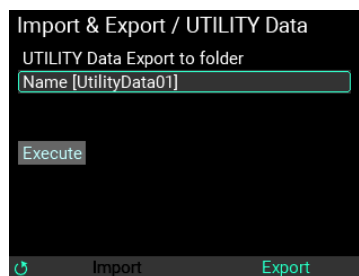


Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

### **Cómo exportar datos de UTILITY**

Aquí se explica como guardar el conjunto actual de datos de UTILITY en una unidad flash USB.

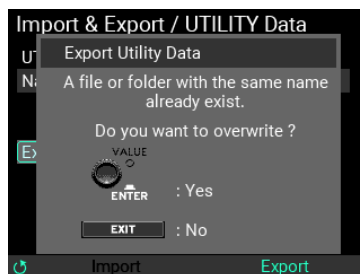
- 1 Gire el mando METRONOME para cambiar de la página “Import” a la página “Export”.



Desplace el cursor a “Name” (Nombre) y pulse el botón ENTER para mostrar la página de cambio de nombre. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”)

- Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará un mensaje en la página para confirmar si desea exportar los datos de UTILITY seleccionados. Pulse el botón ENTER para ejecutar. Pulse el botón EXIT para cancelar.

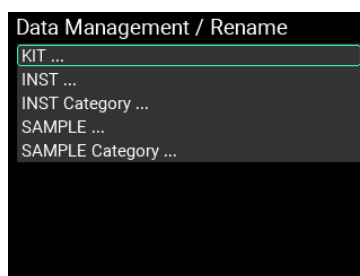
*Nota:* Si ya hay una carpeta con el mismo nombre, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo. Para sobrescribir los datos existentes, pulse el botón ENTER. Para volver y cambiar el nombre de los datos, pulse el botón EXIT.



*Nota:* Para eliminar los datos guardados, elimine la subcarpeta con el nombre que especificó en “Name”, situada en la subcarpeta “UTILITY” en la carpeta “MPS\_10”.

## Rename (Renombrar)

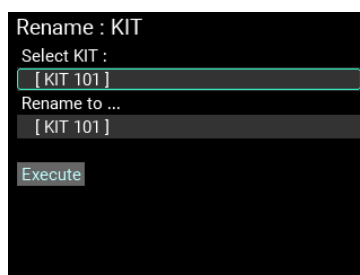
Los nombres y los nombres de categorías de los KITS, INSTs y datos de SAMPLE que usted cree se pueden cambiar (renombrar). Sin embargo, no se pueden cambiar los nombres de los datos prefijados.



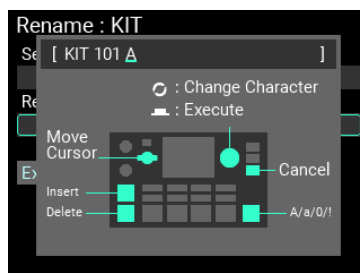
### Como renombrar

Aquí vamos a ver un ejemplo de cómo renombrar utilizando un KIT de usuario llamado “KIT 101”.

- Seleccione “KIT...” en la página Data Management/Rename y pulse el botón ENTER.
- Seleccione el KIT que desee renombrar.



- Edite el nombre del KIT que desee renombrar. (→ p. 24, “Uso del cuadro de diálogo de nombre (Name) (cómo cambiar el nombre)”) )



- 4** Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará el siguiente mensaje de confirmación:



*Consejo:* Si ya hay un archivo o una categoría con el mismo nombre que el que acaba de renombrar, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo.



Si renombra el archivo aquí, el archivo existente no se sobrescribirá, sino que se registrará un nuevo archivo con el mismo nombre en esa categoría.

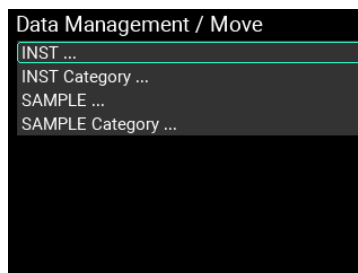
- 5** Pulse otra vez el botón ENTER para terminar de renombrar.

*Nota:* No se puede renombrar la categoría “Root” (Raíz).

*Nota:* Para renombrar los datos o categorías de INST (instrumento) o de SAMPLE, seleccione primero “INST ...”, “INST Category ...”, “SAMPLE ...” o “SAMPLE Category” en el paso 1 de más arriba.

## Move (Mover)

Las categorías en las que están registrados los datos de INST y de SAMPLE se pueden cambiar (mover). Sin embargo, no se pueden mover los datos prefijados.



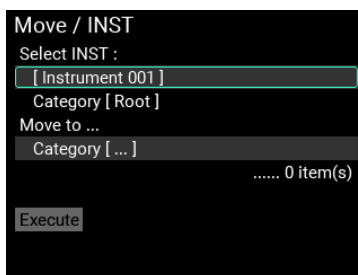
### **Cambiar las categorías en las que están registrados los datos de INST y de SAMPLE**

En este ejemplo, vamos a cambiar la categoría en la que está registrado el INST de usuario “Instrument 001”, de “Root” (Raíz) a “UserCategory001”.

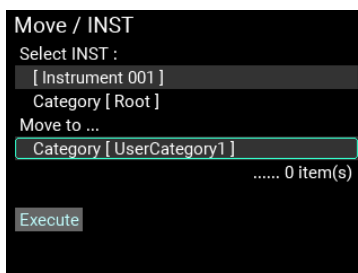
- 1** Seleccione “INST...” en la página Data Management/Rename y pulse el botón ENTER.

*Consejo:* Para mover los datos de SAMPLE, seleccione “SAMPLE ...” aquí.

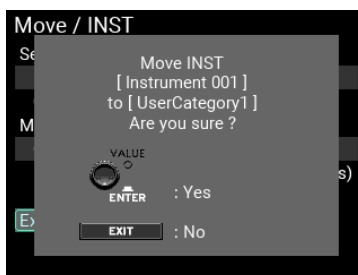
**2** Seleccione el INST que desee mover.



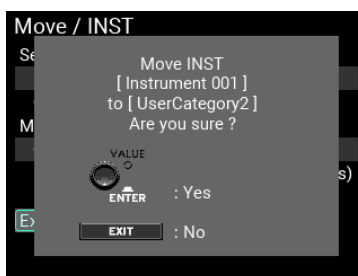
**3** Seleccione la categoría a la que desee mover el INST.



**4** Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará el siguiente mensaje de confirmación:



*Nota:* Si ya hay datos en la categoría de destino del movimiento con el mismo nombre que los que se están moviendo, cuando pulse “Execute” aparecerá el mensaje que se muestra debajo.



Si mueve los datos en esta circunstancia, los datos existentes no se sobrescribirán, sino que se registrarán nuevos datos con el mismo nombre en esa categoría.

**5** Pulse el botón ENTER para terminar la acción de mover.

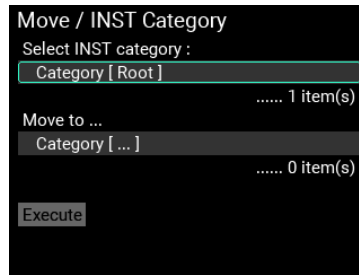
**Cambiar la categoría registrada para todos los datos de dentro de una categoría**

En este ejemplo, vamos a mover todos los datos de INST de la categoría “Root” (Raíz) a “UserCategory001”.

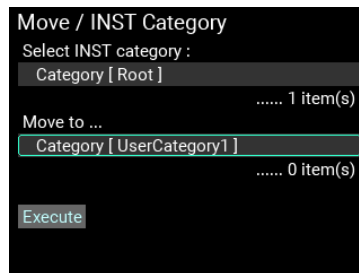
**1** Seleccione “INST Category ...” en la página Data Management/Move y pulse el botón ENTER.

*Consejo:* Para mover los datos de SAMPLE de dentro de una categoría, seleccione “SAMPLE Category ...” aquí.

**2** Seleccione la categoría desde la que desee mover los datos.



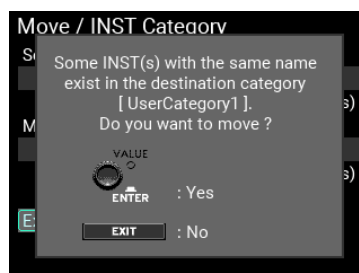
**3** Seleccione la categoría a la que desee mover los datos.



**4** Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará el siguiente mensaje de confirmación:



*Nota:* Si hay al menos un elemento de datos de SAMPLE en la categoría de destino del movimiento con el mismo nombre, aparecerá el mensaje que se muestra debajo.



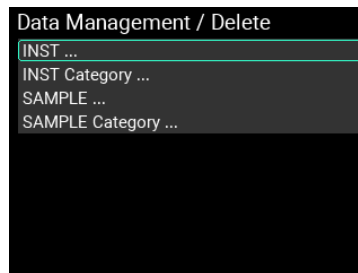
Si mueve los datos en esta circunstancia, los datos existentes no se sobrescribirán, sino que se registrarán nuevos datos con el mismo nombre en esa categoría.

**5** Pulse el botón ENTER para terminar la edición de la categoría registrada.

*Nota:* Puede llevar algo de tiempo si intenta mover una gran cantidad de datos a la vez.

## Delete (Eliminar)

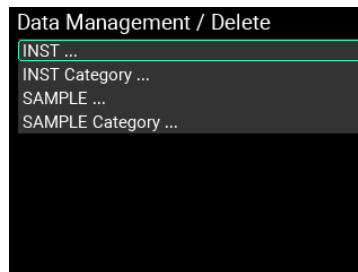
Los datos de INST y SAMPLE que usted ha creado se pueden eliminar. También se pueden eliminar las categorías junto con todos los datos contenidos en esas categorías. Sin embargo, no se pueden eliminar los datos prefijados.



### Eliminar INSTs y SAMPLEs

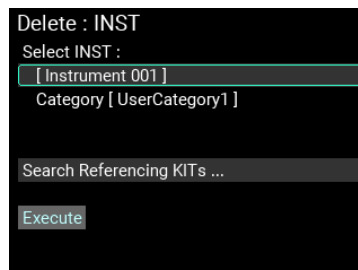
En este ejemplo vamos a eliminar el INST llamado "Instrument 001", que está en la categoría "Root" (Raíz).

- 1 Seleccione "INST..." en la página Data Management/Delete y pulse el botón ENTER.



*Consejo:* Para eliminar los datos de SAMPLE, seleccione "SAMPLE ..." aquí.

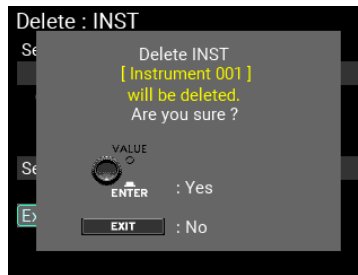
- 2 Seleccione el archivo que desea eliminar.



- 3 Desplace el cursor a "Search the Referencing KITS ..." (Buscar los KITS de referencia) y pulse el botón ENTER para comprobar el KIT o INST que está siendo usado por el archivo que desea eliminar.



- Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará el siguiente mensaje de confirmación:



- Pulse el botón ENTER para terminar de eliminar el archivo. Cuando elimine una SAMPLE, el archivo de audio guardado en la memoria interna del MPS-10 también se borrará.

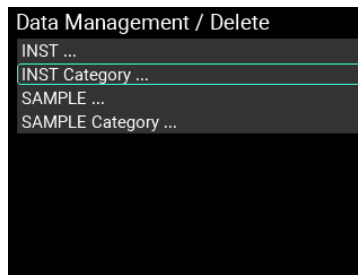
*Nota:* Proceda con cuidado, ya que no se puede recuperar un archivo una vez que se ha borrado.

*Nota:* Cuando elimine un INST, [--OFF--] se asignará a los pads del KIT que hace referencia a ese INST. Cuando elimine una SAMPLE, [--OFF--] se asignará al bloque del OSC que hace referencia a esa SAMPLE.

### **Eliminar las categorías y todos los SAMPLEs/INSTs incluidos en las categorías**

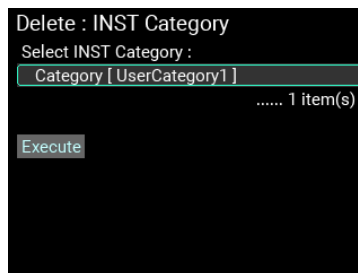
En este ejemplo, vamos a eliminar “UserCategory1” y todos los datos de INST de la categoría.

- Seleccione “INST Category ...” en la página Data Management/Delete y pulse el botón ENTER.

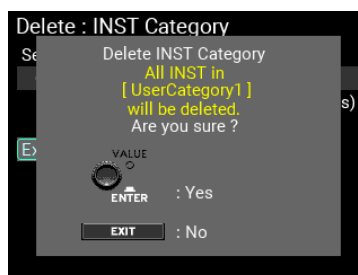


*Consejo:* Para eliminar los datos de SAMPLE incluidos en la categoría, seleccione “SAMPLE Category ...” aquí.

- Seleccione la categoría que desee eliminar.



- Desplace el cursor a “Execute” (Ejecutar) y pulse el botón ENTER. Se mostrará el siguiente mensaje de confirmación:



- Pulse el botón ENTER para terminar de eliminar la categoría y los archivos. Cuando elimine una SAMPLE, el archivo de audio guardado en la memoria interna del MPS-10 también se borrará.

*Nota:* Proceda con cuidado, ya que no se puede recuperar un archivo una vez que se ha borrado.

*Nota:* Cuando elimine un INST, [--OFF--] se asignará a los pads del KIT que hace referencia a ese INST. Cuando elimine una SAMPLE, [--OFF--] se asignará al bloque del OSC que hace referencia a esa SAMPLE.

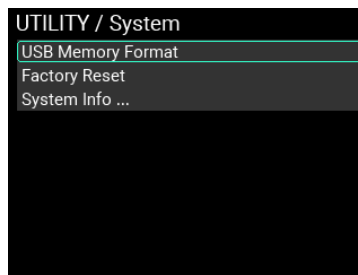
*Nota:* Si intenta eliminar la categoría "Root" (Raíz), todos los archivos incluidos en la categoría se eliminarán, pero la categoría "Root" permanecerá.

---

## System (Sistema)

---

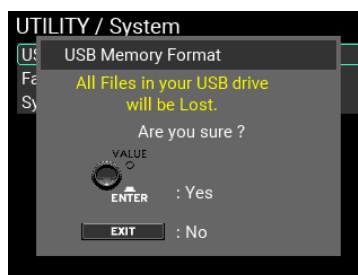
Aquí puede formatear una unidad flash USB, restablecer los ajustes predeterminados de fábrica y actualizar el sistema.



### USB Memory Format (Formatear memoria USB)

Aquí se puede formatear (inicializar) una unidad flash USB.

- 1 Desplace el cursor a "USB Memory Format" y pulse el botón ENTER.



En la página se visualizará un mensaje para confirmar el proceso de formateo.

- 2 Vuelva a pulsar el botón ENTER otra vez para empezar a formatear. Para cancelar el formateo, pulse el botón EXIT.

*Nota:* Asegúrese de formatear la unidad flash USB en el MPS-10 antes de utilizarla.

*Nota:* Al formatear una unidad flash USB, se borrarán todos sus datos. Antes de formatear una unidad flash USB, haga una copia de seguridad de todos los datos de dicha unidad que desee guardar copiándolos en su ordenador o en otro dispositivo.

### Factory Reset (Restablecer los ajustes de fábrica)

Puede restaurar todos los ajustes del MPS-10 a su estado predeterminado de fábrica.

- 1 Desplace el cursor a "Factory Reset" y pulse el botón ENTER.



En la página se visualizará un mensaje para confirmar el proceso de restauración.

- 2 Pulse el botón ENTER otra vez para restaurar los ajustes a sus valores predeterminados de fábrica.

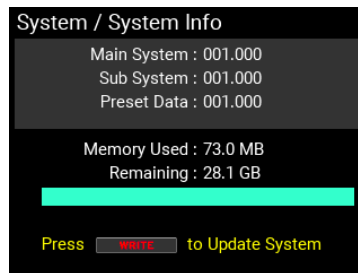
Para cancelar el restablecimiento, pulse el botón EXIT.

**Nota:** Esta acción elimina cualquier ajuste o configuración de KITS, INSTs, SAMPLEs o datos del sistema, así como datos que usted haya grabado. Los datos no se pueden recuperar. Antes de proceder, asegúrese de que desea borrar los datos y los ajustes. Haga una copia de seguridad de todos los datos que desee conservar en una unidad flash USB, como por ejemplo datos de usuario, datos del sistema, etc.

### System Info (Información del sistema)

Permite comprobar la versión del sistema del MPS.-10. También se utiliza para actualizar el sistema.

Desplace el cursor a "System Info" y pulse el botón ENTER.



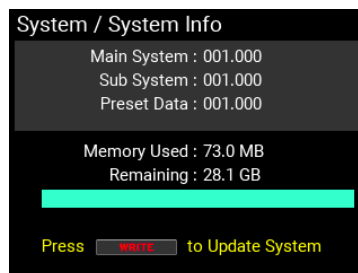
Esto le permite comprobar la versión del sistema actual y la memoria interna disponible.

#### Cómo actualizar el sistema

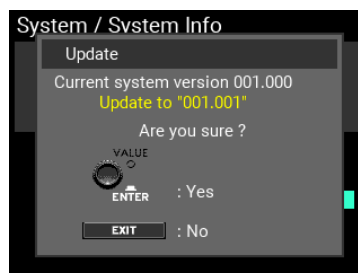
- 1 Empiece por descargar en su ordenador el archivo de sistema para la actualización, y copie esos datos en una unidad flash USB.

**Nota:** Asegúrese de guardar el archivo de sistema en la carpeta raíz.

- 2 Conecte la unidad flash USB al MPS-10. Aparecerá la página System Info.



- 3 Pulse el botón WRITE.

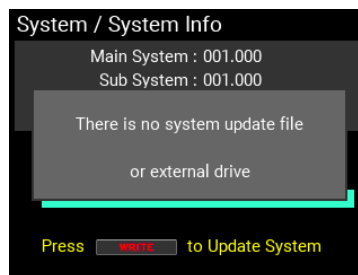


En la página se visualizará un mensaje para confirmar la actualización.

La actualización empezará cuando pulse el botón ENTER, y se mostrará un mensaje para confirmar que la unidad se apagará.

Para cancelar la actualización, pulse el botón EXIT.

**Nota:** Si no hay datos de sistema para realizar la actualización en la unidad flash USB, o si no hay ninguna unidad flash USB insertada, aparecerá el siguiente mensaje:



---

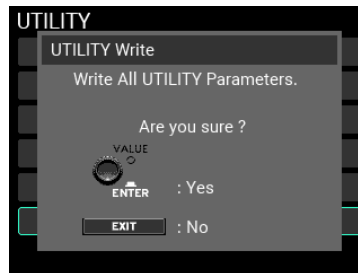
## Guardar los ajustes de UTILITY

---

Para guardar los ajustes de UTILITY que haya editado, debe escribirlos.

**Consejo:** Los parámetros de edición del loopier también son parámetros de UTILITY, por lo que puede guardarlos también escribiendo los parámetros de UTILITY.

Cuando pulse el botón WRITE en una página de UTILITY para la que no se muestre ningún mensaje, se mostrará un mensaje para guardar todos los ajustes de UTILITY en el MPS-10.



Los ajustes que guarde aquí serán los ajustes de UTILITY predeterminados la próxima vez que encienda la alimentación, por lo que debe asegurarse de guardarlos antes de apagar la alimentación.

**Consejo:** Los datos que se guardan incluyen Setup (Configuración), LOOPER, SET LIST (Lista de ajustes) y Function Assign (Asignación de funciones).

**Consejo:** Los ajustes de UTILITY se pueden guardar incluso aunque esté activada (ON) la protección de la memoria (Memory Protect).

# Apéndice

## Conexión al ordenador

Se puede utilizar un cable USB para conectar esta unidad a un ordenador, lo que le permitirá usar las funciones de MIDI USB y AUDIO USB. Así mismo, esta unidad se puede utilizar con el editor específico del MPS-10. Consulte el sitio web de Korg para obtener más información sobre el editor.

### Windows

- Ordenadores compatibles:

Ordenadores con Windows 10 o posterior y con un puerto USB.

- Sistemas operativos compatibles:

Windows 10 (64 bits), Windows 11 (64 bits)

### Macintosh

- Ordenadores compatibles:

Ordenadores Apple Macintosh con procesador Apple silicon o Intel con macOS, con puerto USB.

- Sistemas operativos compatibles:

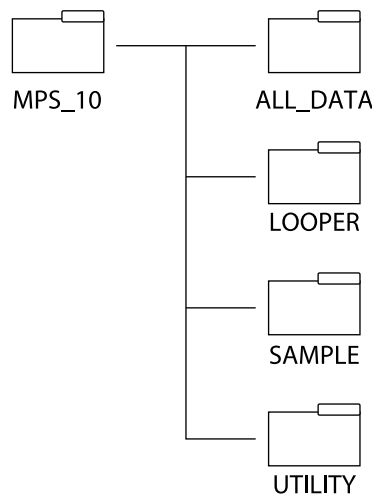
macOS 10.15 o posterior.



No está garantizado que funcionen todos los dispositivos que cumplan estos requisitos de funcionamiento.

## Carpetas en la unidad flash USB

Aquí se explican las carpetas que se crean en la unidad flash USB cuando se formatea o se guardan datos en el MPS-10.



**ALL\_DATA:** Los datos se guardan en la carpeta nombrada con el parámetro “Name” en “Export All User Data” (Exportar todos los datos de usuario).

**LOOPER:** Los datos se guardan en la carpeta nombrada con el parámetro “Name” en “Export Looper” (Exportar looper).

**SAMPLE:** Los datos se guardan como un archivo WAV cuyo nombre fue especificado con el parámetro “Name” en “Export SAMPLE” (Exportar SAMPLE) y “Export to WAV file” (Exportar archivo WAV). Cuando importe un archivo WAV/AIFF, guarde el archivo de SAMPLE en esta carpeta.

**UTILITY:** Los datos se guardan en la carpeta nombrada con el parámetro “Name” en “Export Utility” (Exportar UTILITY).

## Solución de problemas

### La alimentación no se enciende

- Asegúrese de que el adaptador de corriente alterna (CA) está correctamente enchufado a este instrumento y a una toma de corriente.

### La alimentación se apaga bruscamente

- La función de apagado automático se activa automáticamente cuando esta unidad no se ha tocado ni se ha utilizado durante cuatro horas (este es el ajuste de fábrica). Si no necesita la función de apagado automático, ajuste Auto Power Off en "Disable" (Deshabilitada) en UTILITY / Setup.

### No se escucha sonido cuando se tocan los pads

- Gire los mandos MAIN VOL. y PHONES en la dirección de las agujas del reloj.
- En UTILITY / Setup → Audio In & Out, compruebe que "Sub" (salida secundaria) y "Off" (salida desactivada) no estén habilitados en la página Out Routing.
- Compruebe si se ha configurado alguna función usando PAD FUNCTION en UTILITY.

### La entrada/salida de volumen es demasiado baja

- Gire los mandos MAIN VOL. y PHONES en la dirección de las agujas del reloj para ajustar el volumen de salida.
- Ajuste el volumen de entrada/salida en la página Setup / Audio In & Out.
- El volumen de PHONES OUT puede resultar un poco bajo si se escucha con auriculares que tengan una impedancia de 80  $\Omega$  o mayor.

### El sonido no se detiene incluso aunque se pulse el botón SOUND OFF

- SOUND OFF detiene el sonido de los pads, pero no detiene la salida del LOOPER, IFX o MFX.
- Si está utilizando un sonido con una cola de reverberación larga, puede que el sonido no pare inmediatamente incluso aunque haya pulsado SOUND OFF.

### No se escucha el sonido de entrada de LINE IN (MIC IN) y audio USB

- Gire los mandos MAIN VOL. y PHONES en la dirección de las agujas del reloj.  
En UTILITY / Setup → Audio In & Out, compruebe si los ajustes de AUX IN Select (Selección de entrada auxiliar) y Gain/Level (Ganancia/Nivel) correspondientes a las respectivas entradas están ajustados correctamente en la página Input.
- Compruebe que AUX In y USB In para Out Routing (Enrutamiento de salida) no están ajustados en "SUB" u "OFF".
- Cuando esté utilizando la entrada de audio USB (USB Audio IN), compruebe que el destino de salida de audio del ordenador conectado a esta unidad esté ajustado en "MPS-10".

### No se escucha el metrónomo a pesar de estar encendido

- Gire los mandos MAIN VOL. y PHONES en la dirección de las agujas del reloj.
- En UTILITY / Setup → Audio In & Out, compruebe si el ajuste Metronome para Out Routing (Enrutamiento de salida) está ajustado correctamente.
- En UTILITY / METRONOME, ajuste el nivel (Level) de modo que pueda escuchar el metrónomo.

### No se pueden importar archivos de SAMPLE de una unidad flash USB

- Asegúrese de haber formateado la unidad flash USB en esta unidad antes de utilizarla.
- Los archivos que se pueden importar al MPS-10 son los siguientes:
  - Archivos WAV (formato PCM)
  - Archivos AIF
  - 44,1/48 kHz, 16 bits
  - Máximo de 1 hora de duración por archivo
- Compruebe si el archivo está en la carpeta "MPS\_10" → "SAMPLE" que se crea al formatear el medio de almacenamiento.

- Los nombres de archivo japoneses no se visualizan correctamente. Utilice caracteres alfanuméricos de byte único (letras, números, símbolos) para el nombre de archivo.
- Compruebe si hay suficiente espacio libre en la memoria interna para alojar el tamaño de archivo de la SAMPLE que desea importar.
- La importación de muchas SAMPLES o de SAMPLES con un tamaño de archivo grande puede tardar un poco.
- En esta unidad se pueden almacenar hasta 10.000 SAMPLES. Se pueden importar más SAMPLES nuevas eliminando las SAMPLES que no quiera o sobrescribiendo las SAMPLES existentes.

### **No se pueden exportar “Todos los datos de usuario” (All User Data) o SAMPLES a una unidad flash USB**

- La función All User Data incluye todos los datos de usuario, incluidas las SAMPLES. Como resultado, el tamaño de archivo tiende a ser grande. Compruebe si hay suficiente espacio libre en la unidad flash USB (destino de la exportación) para alojar el tamaño de archivo de la exportación.
- La exportación de muchas SAMPLES o de SAMPLES con un tamaño de archivo grande puede tardar un poco.

### **No se incluye la información de BPM en los datos de SAMPLE importados**

- En el modo SAMPLE, importe el archivo de SAMPLE en la página Sample, seleccione “SAMPLE BPM” y guarde.

### **Los ajustes de Looper y SET LIST se borran al apagar la alimentación**

- Como los parámetros de Looper y SET LIST (Lista de ajustes) se encuentran en UTILITY, ejecute “UTILITY Write” para sobrescribir los valores.

### **La pantalla LCD o los LED están demasiado oscuros o brillantes**

- Ajuste la luminosidad de la pantalla LCD o de los LED desde Setup / Display.

### **Los pedales no funcionan como es de esperar**

- Calibre los pedales.

### **Cuando hay pads externos conectados al jack TRIGGER IN CH A/B o C/D y toco dos pads al mismo tiempo, solo escucho el sonido de un pad**

- El MPS-10 está configurado de fábrica para cancelar la resonancia de otros pads cuando suena un pad.  
En UTILITY / Setup → PAD Trigger, ajuste Xtalk Cancel en “Off” (Desactivado).

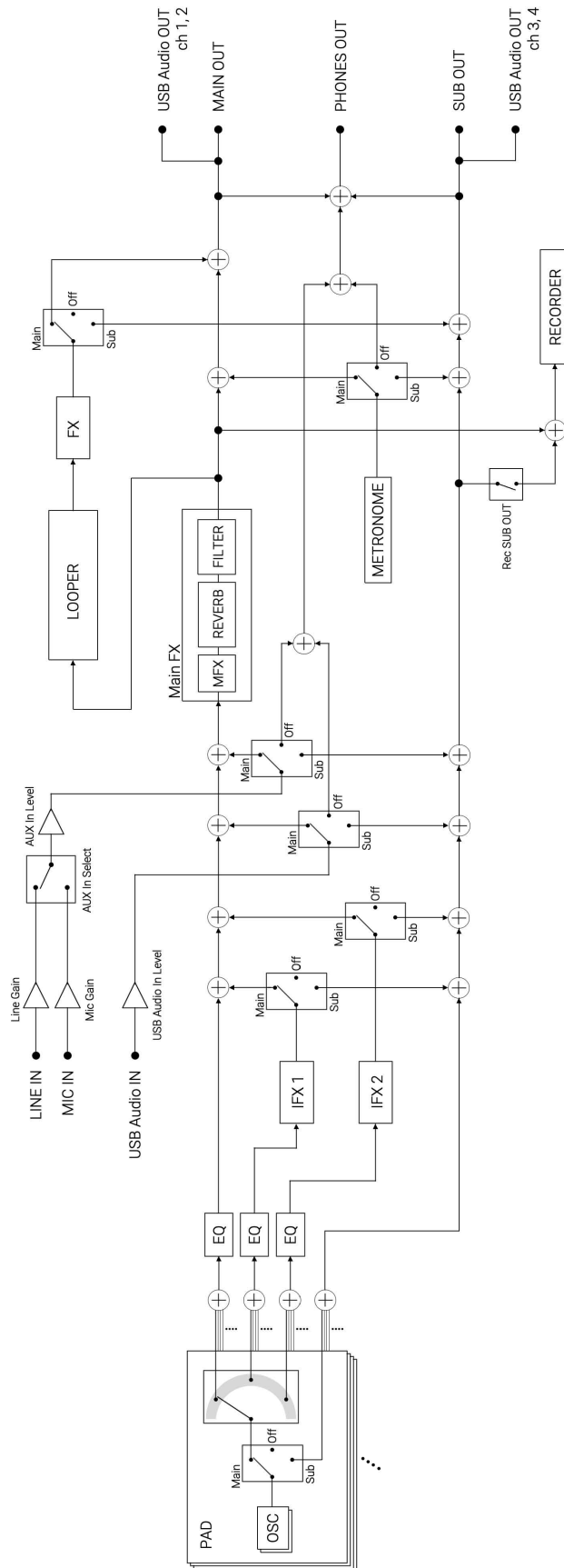
### **No se aplican efectos aunque IFX esté activado (ON)**

- Para aplicar el IFX, seleccione un pad para el que se apliquen efectos en la página PAD EDIT; y en IFX Assign, configure si se aplica IFX1 o 2.

## Mensajes de error

Mensajes de error	Causa del error y cómo resolverlo
Cancelled	Ha pulsado el botón EXIT durante una operación que podía cancelarse.
Store Error Import Error Export Error Setup Error	Se ha producido un error al escribir o leer un archivo en la memoria interna o en una unidad flash USB. Si se producen errores de lectura/escritura frecuentemente, utilice una unidad flash USB diferente. Póngase en contacto con nuestro representante de servicio técnico si se encuentra con errores después de varios intentos fallidos de escribir o leer desde la memoria interna.
Move Error	Se ha producido un error al escribir o leer un archivo en la memoria interna.
Delete Error	Póngase en contacto con nuestro representante de servicio técnico si se encuentra con errores después de varios intentos fallidos de escribir o leer.
Data Load Error	Se ha producido un error al cargar los datos de parámetros utilizados por el sistema. Apague la alimentación y vuelva a encenderla otra vez. Si el error persiste después de apagar y encender, póngase en contacto con nuestro representante de servicio técnico.
System Error	Se ha producido un error de comunicación del sistema. Apague la alimentación y vuelva a encenderla otra vez. Si el error persiste después de apagar y encender, póngase en contacto con nuestro representante de servicio técnico.
Memory Full	No hay suficiente espacio libre en la memoria interna para ejecutar la operación (Import SAMPLE, RECORDER, etc.). Elimine de la memoria interna todos los datos de SAMPLE innecesarios.
No Data Exists	La pista especificada al ejecutar "Export to WAV file" (Exportar a Wav) no contiene datos
No Data File Exists	No hay archivos en la carpeta especificada para la operación "Import SAMPLE" que puedan ser importados.
Invalid Data File	El archivo de sistema para la actualización es incorrecto. Si el error persiste después de copiar el archivo de sistema otra vez, utilice una unidad flash USB diferente.
Calibration Error	Se ha producido un error al intentar calibrar un pedal. Intente la calibración otra vez.
Format Error	Se ha producido un error al formatear una unidad flash USB. Si el error persiste después de intentarlo varias veces, utilice una unidad flash USB diferente.
External Drive Full	No se ha podido crear o almacenar el archivo de datos debido a que no queda suficiente memoria en la unidad flash USB. Elimine de la unidad flash USB todos los archivos que no necesite.
Memory Protected	La función de protección de la memoria interna está activada. Desactive (Off) "Memory Protect" en la página Setup de UTILITY.
Unsupported File	El formato de datos de SAMPLE no es compatible con el archivo especificado en "Import SAMPLE". Los formatos de datos de SAMPLE compatibles son WAV o AIFF (16 bits, mono/estéreo, 44,1/48 kHz, hasta 60 minutos de duración).

# Diagrama de bloques



## Especificaciones principales

Polifonía máxima	48 voces
KITs	200 (incluidos los KITs de usuario)
INST	2358
SAMPLE	3000
Efectos	77
Jacks y puertos de entrada/salida	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auriculares (jack TRS de 6,3 mm)</li> <li>• Salidas de audio: MAIN OUT L (MONO), MAIN OUT R, SUB OUT 1, SUB OUT 2 (jacks TRS de 6,3 mm)</li> <li>• Entradas de audio: LINE IN L/R, MIC IN (jacks TRS de 6,3 mm)</li> <li>• Entrada de disparador (TRIGGER IN): CH A/B, C/D (jacks estéreo de 6,3 mm)</li> <li>• Pedales interruptores 1, 2 (jacks TRS de 6,3 mm)</li> <li>• Pedal de expresión (jack TRS de 6,3 mm)</li> <li>• Salida MIDI (MIDI OUT)</li> <li>• USB tipo A estándar ver. 2.0, compatibilidad nativa con alta velocidad (480 Mbps)</li> <li>• USB tipo B estándar ver. 2.0, compatibilidad nativa con alta velocidad (480 Mbps)</li> </ul>
Memoria interna	32 GB (datos prefijados incluidos)
Formatos de datos reproducibles	WAV, 44,1 kHz/48 kHz, 16 bits (con una duración de hasta 60 minutos)
	AIFF, 44,1 kHz/48 kHz, 16 bits (con una duración de hasta 60 minutos)
Pantalla	320 × 240 puntos (LCD en color retroiluminada)
Temperatura de funcionamiento	De 0 a +40 °C (evitar la condensación)
Alimentación	Adaptador de CA (CC 9 V)
Dimensiones (ancho × profundo × alto)	424 × 264 × 75 mm
Peso	2,3 kg
Elementos incluidos	Adaptador de CA, "Guía de inicio rápido"

Las especificaciones y el aspecto están sujetos a cambios sin previo aviso por mejora.

# **KORG INC.**

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

©2023 KORG INC.

[www.korg.com](http://www.korg.com)  
Published 11/2023