

# KAWAI

*PROFESSIONAL STAGE PIANO* **MP10**  
Manual de Usuario v1.03

---

Introducción

---

Funcionamiento Básico

---

Funciones MIDI

---

EDITAR Menú

---

Botón STORE y AJUSTES

---

Grabador

---

Menú USB

---

Menú SYSTEM

---

Apéndice

## Gracias por haber adquirido este piano de escenario Kawai MP10.

Este manual de usuario contiene valiosa información sobre el uso y el funcionamiento del piano de escenario MP10.

Por favor lea cuidadosamente todos los capítulos, y guarde este manual a mano para futuras consultas.

### ■ Sobre este Manual de Usuario

---

Antes de intentar tocar este instrumento, por favor lea el capítulo de **introducción** desde la página 10 de este manual de usuario. Este capítulo ofrece una breve explicación de cada sección del panel de control del MP10's, una vista general de los enchufes y conectores, y detalles de cómo están estructurados los componentes del sonido del instrumento.

El capítulo sobre el **Funcionamiento Básico** (página 18) ofrece una visión general de las funciones más utilizadas, empezando con activar y desactivar secciones, ajustar el volumen, y elegir sonidos. Después, este capítulo explica como ajustar el sonido básico utilizando los cuatro mandos de control, y luego explica como EFX, reverberación, y simulación de amplificador pueden cambiar radicalmente el carácter del sonido elegido. El capítulo termina con una explicación del metrónomo/patrones de batería y funciones de transposición.

El capítulo de **funciones MIDI** (página 31) explica como se puede utilizar el MP10 como controlador MIDI, y el capítulo del **Menú EDIT** (Editar) (página 34) muestra una lista de todos los parámetros de secciones disponibles por categoría de PIANO, E.PIANO, SUB, MIDI para facilitar la consulta. El capítulo de los Menús de los **botones STORE y SETUP** (página 47) explica como almacenar sonidos personalizados, guardar la configuración del panel entero como un AJUSTE (SETUP), y después recuperar distintos AJUSTES de la memoria interna del MP10.

La sección del **Grabador** (página 51) explica como grabar y reproducir piezas almacenadas en la memoria interna, y también archivos MP3/WAV guardados en dispositivos de memoria USB. Funciones USB adicionales están explicadas en más detalle en el capítulo sobre el **Menú USB** (página 66), y el capítulo del **Menú SYSTEM (SISTEMA)** (Página 72) explica los ajustes del sistema del MP10's y varias funciones de restauración.

Por último, la sección **Apéndice** (página 76) incluye listados de los sonidos internos del instrumento y ritmos de batería, información para consultas MIDI y detalles completos de las especificaciones.

# Bienvenido al MP10

## ■ Las Características más Destacadas del MP10

### La mejor acción de teclado disponible en un piano de escenario

El MP10 utiliza la acción de madera del *piano de cola RM3* de Kawai, incorporando varias características de la acción de un piano de cola, como pesos de macillos opuestos - graduados - contra balance de las teclas graves, y ejes correctamente situados tanto para las teclas negras como blancas. Este movimiento único sube/baja da una acción constante y uniforme, y las superficies de las teclas de textura fina *Ivory Touch* no solo aumenta el placer de tocar, sino además ayudan a absorber la humedad, así impidiendo que se deslicen los dedos.

Además, la acción del teclado del MP10 dispone de una característica especial "*Let-off*" (efecto escape), que reproduce con precisión la sensación sutil del "clic" al tocar muy suavemente las teclas de un piano de cola.

### Sección PIANO: los últimos en pianos de cola para Concierto, Pop, y Jazz

El MP10 captura el hermoso sonido del elogiado piano de cola de concierto de Kawai, con todas las 88 teclas de este instrumento excepcional meticulosamente grabadas, analizadas y fielmente reproducidas mediante la tecnología Ultra Progressive Harmonic Imaging™ de Kawai. Este proceso único recrea con precisión la amplia gama dinámica del piano de cola original, ofreciendo a pianistas un nivel extraordinario de expresividad desde el pianissimo más suave hasta el fortissimo más fuerte.

Con categorías para Concert, Pop y Jazz, el MP10 ofrece la mejor selección de sonidos de pianos acústicos de alta calidad, mientras que técnicas y efectos adicionales, como resonancia de cuerdas y de apagadores, y sonidos de soltar las teclas ofrecen una selección rica de sonidos de pianos acústicos.

### Sección E.PIANO: nuevos EPs clásicos, efectos gemelos y simulador de amplificador

El MP10 dispone de una selección de nuevos sonidos clásicos de un piano eléctrico, cada uno con sus propias características distintivas. Disfruta de su sonido natural y orgánico, o pasa la señal por una variedad de efectos clásicos de un stompbox, antes de reproducirla por uno de los seis muebles clásicos de amplificadores y altavoces.

### Sección SUB: Cuerdas, sonidos siuplemetarios, y más de alta calidad

La sección SUB del MP10 dispone de cuerdas, sonidos suplementarios y mucho más de alta calidad, y otros sonidos útiles, ideales para hacer capas con los pianos acústicos o eléctricos, o para reproducir individualmente, en la parte frontal de la mezcla. Funciones como Bell y Sweep añaden aún más variedad al sonido, mientras que los parámetros típicos **ADSR** (Ataca, Deterioro, Sostener, Soltar) y resonancia/tope se pueden ajustar directamente de los botones asignables del panel.

### Sección MIDI: Controlador Master del teclado

El MP10 dispone de una sección dedicada MIDI para controlar dispositivos externos, o integrarlo en el estudio como teclado maestro. Utilizan los botones asignables del panel para enviar CC# para conectar hardware, o los botones de transportar la grabación para controlar un DAW (terminal de trabajo audio digital) sin tocar un ratón o dejar el piano. El MP10 dispone de conexiones Line-In y un fader del panel para ajustar los dispositivos conectados, como el antiguo módulo exterior, o el sintetizador con el que no se puede vivir, o un portátil con software de instrumentos.

### Funcionamiento intuitivo, LCD grande, mandos de control que se pueden asignar en tiempo real

El panel de control del MP10 es bien diseñado y de fácil uso, con funciones similares agrupadas juntas y ubicadas donde esperabas encontrarlas. Una pantalla LCD grande y cuatro mandos de control asignables, permiten ajustar varios parámetros en tiempo real, sin perderse en menús - concentrarse en tocar, más que intentar acordarse de las funciones de los botones.

### 156 Memorias de ajustes: bastante para el músico del escenario más ocupado

El MP10 permite almacenar en la memoria como un SETUP cada sonido personalizado, posición del mando, nivel de volumen y parámetro ajustable, y recupéralo al tocar un botón. Con más de 150 memorias SETUP, el MP10 es ideal para músicos de escenario ocupados a quien les gusta planear varias actuaciones en avance, antes de ir de Giro.

### Funcionamiento USB a Dispositivo, con grabación y reproducción de archivos MP3/WAV/SMF.

El MP10 dispone de conectores USB que facilitan la conexión del instrumento a un ordenador para el uso MIDI, y también permite cargar y guardar datos directamente en la memoria de dispositivos USB. Esta característica 'USB a Dispositivo' permite almacenar en la memoria interna, y guardar a USB para la posteridad, sonidos personalizados, memorias SETUP y canciones grabadas incorporadas.

También se puede utilizar dispositivos de memoria USB para reproducir archivos MP3 o audio WAV o SMF MIDI, para que artistas en directo puedan tocar con pistas de acompañamiento profesionales, o simplemente aprender los acordes o melodía de una nueva pieza. Aún es posible guardar actuaciones directamente como archivos MP3, WAV, o SMF para enviar por correo electrónico a miembros del grupo, para escuchar cuando esté lejos del teclado, o para editar más utilizando un terminal de trabajo audio.

# Instrucciones de Seguridad

## GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

INSTRUCCIONES SOBRE RIESGOS DE INCENDIO, DESCARGA ELECTRICA, O DAÑO A PERSONAS.



### PRECAUCION

PARA REDUCIR RIESGO DE INCENDIO O DESCARGA ELECTRICA, NO EXPONGA ESTE PRODUCTO A LA LLUVIA O HUMEDAD.

## AVISO : PELIGRO DE DESCARGA ELECTRICA - NO ABRIR

PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGA ELECTRICA, NO quite la tapa (o parte trasera). NO TOQUE NINGUNA PARTE INTERNA. LLAME AL SERVICIO TECNICO CUALIFICADO SI NECESITA ATENCION.



Si se enciende el símbolo de un rayo dentro de un triángulo, alerta al usuario de la presencia de "voltaje peligroso" no protegido dentro del producto, indicando suficiente magnitud para constituir riesgo de descarga eléctrica.



La presencia del símbolo de admiración dentro de un triángulo, alerta al usuario de un importante servicio de operación y mantenimiento descritos en las instrucciones que acompañan al producto.

### Ejemplos de los Símbolos Dibujados



indica que debe tener cuidado. El ejemplo indica al usuario tenga cuidado no se le atrapen los dedos.



indica una operación prohibida. El ejemplo indica la prohibición de desarmar el producto.



indica la operación que debe seguirse. El ejemplo instruye al usuario desenchufe el cable de la salida de corriente.



## PRECAUCION

Indica daño potencial que podría resultar en muerte o serio accidente si el producto se usa incorrectamente.

**El producto deber ser conectado a un enchufe de corriente con el voltaje indicado.**



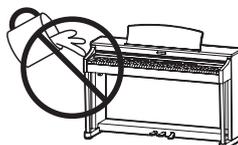
- Use el adaptador de corriente suministrado con el producto u otro recomendado por Kawai.
- Si utilizara un cable de corriente asegúrese de que tenga el enchufe correcto y conforma el voltaje especificado.
- Si hiciera esto, podría incendiarse.

**No inserte o desconecte el enchufe del cable con las manos húmedas.**



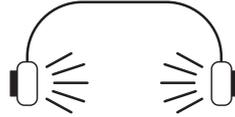
Si lo hace, puede darle una descarga eléctrica.

**No permita que cualquier objeto foraneo entre en el producto.**



La entrada de agua, agujas, etc. puede causar averías o corto circuitos. El producto debe ser protegido del agua y de las salpicaduras. No se debe de apoyar en el instrumento ningún objeto que contenga líquido, como jarrones.

**Cuando se usen los auriculares, no lo haga durante largos periodos de tiempo a niveles altos.**



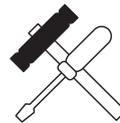
Podría derivar en problemas de audición.

**No se apoye sobre el instrumento.**



El producto puede caer y romperse.

**No desmonte, repare o modifique el producto.**



Al hacerlo, el producto podría romperse, provocar descarga eléctrica o corto circuito.

**Cuando desconecte el enchufe de la corriente, debe tirar siempre del enchufe para sacarlo.**



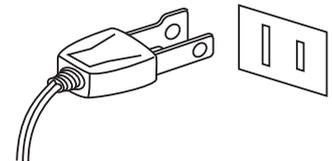
- Si tira del mismo cable de corriente, puede estropear el cable causando fuego, una descarga eléctrica o corto circuito.

**El producto tiene componentes eléctricos que se mantendrán cargados a la fuente de alimentación aún cuando el instrumento esté apagado. Si el producto no se utilizara durante largo tiempo, se recomienda desconecte de la red de corriente.**



- En caso de tormenta y rayos, podría provocarse fuego.
- O el exceso calentamiento, provocar incendio.

**Este producto debe estar equipado con una línea de enchufe polarizada (una pala más ancha que la otra). Esta es una característica de seguridad. Si no pudiera insertar el enchufe en la toma, contacte con el electricista para cambiar la toma de corriente obsoleta. No descarte el propósito de seguridad del enchufe.**



**Es conveniente colocar el instrumento cerca de una toma de corriente eléctrica y el cable en una posición en la que pueda ser desconectado fácilmente ante una situación de emergencia, ya que la toma de corriente siempre tiene electricidad a pesar de que el piano esté apagado.**

### **Instrucciones para Conexión a Tierra**

Hay que conectar este producto a tierra. Si falla o se avería, conectarlo a tierra facilita un camino de menos resistencia para la corriente eléctrica, y así reduce el riesgo de un choque eléctrico. Este producto está equipado con un cable con un conductor y un enchufe con toma de tierra. El enchufe tiene que estar conectado a una salida adecuada, que esté bien instalada y con toma de tierra según los códigos y normativas locales.

**PELIGRO** - La conexión indebida del cable sin toma de tierra puede tener como consecuencia riesgo de un choque eléctrico. Si tiene alguna duda de la correcta conexión a tierra del producto, verifíquelo con un electricista cualificado. No modifique el enchufe del producto - si no cabe en la salida, llame a un electricista cualificado para hacer una correcta instalación.



## AVISO

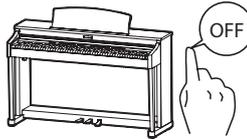
Indica daño potencial que podría resultar en accidente o daño al producto u otros enseres si el producto se utiliza indebidamente.

**No use el producto en las siguientes zonas.**

- Tales como cerca de ventanas, donde el producto esté expuesto a la luz directa del sol.
- Extremadamente calientes, como próximo a radiadores.
- Zonas extremadamente frías, como al exterior.
- Zonas extremadamente húmedas.
- Zonas donde haya mucha arena o polvo
- Zonas donde el producto pueda estar expuesto a excesivas vibraciones.

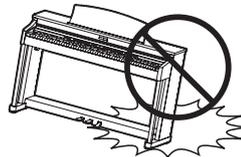
El uso del producto en dichas zonas puede derivarse en el deterioro del mismo. Use el producto sólo en climas moderados (nunca en climas tropicales).

**Antes de conectar los cables, asegúrese de que éste y los demás aparatos estén apagados.**



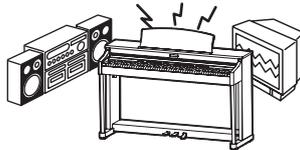
Si fallara en hacerlo correctamente, podría estropear el producto y los demás aparatos.

**Tenga cuidado que no se caiga el producto.**



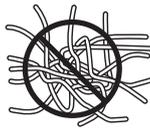
Notese que el producto es pesado y debe ser movido por más de dos personas. La caída del producto puede generar en rotura.

**No coloque el producto cerca de aparatos electricos, tales como televisores o radios.**



- El producto puede generar ruidos.
- Si el producto generara ruidos, muevalo suficientemente lejos de dichos aparatos o conectelo a otro enchufe.

**Al conectar el cable de corriente y otros cables, cuide que no esten enredados.**



Puede causar fuego, descarga eléctrica o corto circuito.

**No limpie el producto con bencina o diluyente.**



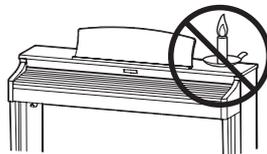
- El resultado puede ser de decoloración o deformación del producto .
- Para limpiar el producto, hágalo con un paño suave mojado en agua templada, escurralo bien, y paselo sobre el producto.

**No se suba sobre el producto o presione con excesiva fuerza.**



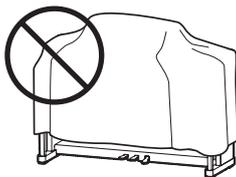
- El producto se puede deformar o caer, con la consiguiente fractura o averia.

**No acercar llamas al producto, tales como velas, etc.**



Podrian caerse y provocar un incendio.

**Asegúrese de dejar libres las aberturas de ventilación y de no cubrir las con objetos, como periódicos, manteles, cortinas etc.**



El incumplimiento de esto puede provocar el calentamiento del producto, produciendo un incendio.

**El producto deberá colocarse en un lugar donde ni su ubicación ni su posición interfieran con la ventilación apropiada del mismo. Asegúrese de que exista una distancia mínima de 5cm. alrededor del producto para una ventilación adecuada.**

**El producto debe ser atendido por el servicio técnico cualificado cuando:**

- El cable de corriente o enchufe se hayan estropeado.
- Hayan caído objetos, o se haya desparado líquido dentro del producto.
- Haya sido expuesto a la lluvia.
- Tenga síntomas de alguna anomalía o muestre notables cambios en la ejecución.
- Haya caído el producto o se haya estropeado el mueble.

### **Notas de Reparación**

Si sucediera alguna anomalía al producto, apáguelo inmediatamente, desconecte de la red y contacte con la tienda donde lo haya comprado.



### **Información a la disposición de los usuarios**



Si su producto está marcado con este símbolo de reciclaje significa que al final de su vida útil debe desecharlo por separado llevándolo a un punto limpio. No debe mezclarlo con la basura general del hogar. Deshacerse de un producto de forma adecuada ayudará a prevenir los efectos negativos sobre el medio ambiente y la salud que pueden derivarse de un manejo inadecuado de la basura. Para más detalles, por favor contacte con sus autoridades locales. (Sólo Unión Europea)

Bienvenido al MP10 .....	3
Instrucciones de Seguridad .....	4
Índice .....	8

## Introducción

Nombres de Piezas y Funciones .....	10
1 Panel Frontal: Mandos, Fader y Botones .....	10
2 Panel Frontal: Enchufes y Conectores .....	14
3 Panel Trasero: Enchufes y Conectores .....	14
Conectar a Otros Dispositivos .....	16
COMPRENDER EL MP10 .....	17

## Funcionamiento Básico

Vista General de Secciones Internas .....	18
1 Secciones Básicas .....	18
2 Pantalla LCD y Mandos de Control .....	19
3 Reverb .....	20
4 EFX .....	21
5 Simulador de Amplificador (solamente la sección E.PIANO) .....	23

Secciones Internas y Parámetros de Características .....	24
1 Sección PIANO .....	24
2 Sección E.PIANO .....	25
3 Sección SUB .....	26

Sección EQ .....	27
------------------	----

Funciones Adicionales .....	28
1 Metrónomo .....	28
2 Bloqueo del Panel .....	29
3 Transposición .....	30

## Funciones MIDI

Sección MIDI .....	31
USB MIDI (Conector USB a Host) .....	33

## EDITAR Menú

Vista General del Menú EDIT .....	34
Los parámetros del menú EDIT (PIANO, E.PIANO, SUB) .....	36
1 Reverb .....	36
2 EFX .....	36
3.1 Técnico Virtual (PIANO) .....	37
3.2 Simulador de Amplificador (E.PIANO) .....	38
3.3 Layer Tone (SUB) .....	38
4 Afinación .....	38
5 Configuración del Teclado .....	40
6 Controladores .....	42
7 Mando Assign (Asignar) .....	43
8 Editar Sonido .....	44
Parámetros del Menú EDIT (MIDI) .....	45
1 Programa .....	45
2 Transmitir .....	45
3 Ricezione .....	46
4 MMC .....	46

## Botón STORE y AJUSTES

Vista General del Botón STORE .....	47
1 Almacenar un SONIDO .....	47
2 Almacenar un SETUP .....	48
3 Almacenar ajustes POWERON .....	49
Memorias SETUP .....	50

## Grabador

Vista General del Grabador .....	51
Grabacion de canciones (memoria interna) .....	52
1 Grabar una canción .....	52
2 Reproducción de la canción.....	53
3 Almacenar una canción en un archivo SMF.....	54
4 Convertir una canción en un archivo audio.....	54
5 Cargar un archivo SMF en la memoria .....	55
6 Borrar una canción .....	57
Grabación AUDIO/ Reproducción (Memoria USB) .....	58
1 Grabar un fichero audio.....	58
2 Reproducir un archivo audio.....	60
3 Postsincronización de una archivo audio .....	62
4 Convertir una canción grabada en un archivo de audio .....	64

## Menú USB

Vista General del Menú USB .....	66
Funciones del Menú USB .....	67
1 Cargar (Load) .....	67
2 Guardar (Save).....	68
3 Borrar (Delete) .....	69
4 Renombrar (Rename) .....	70
5 Formatear (Format) .....	71

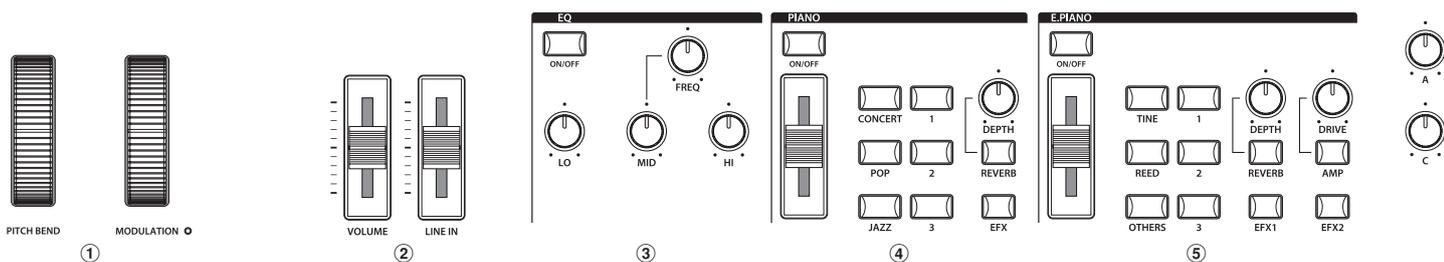
## Menú SYSTEM

Vista General del Menú SYSTEM .....	72
Parámetros del Menú SYSTEM .....	73
1 Utility .....	73
2 Offset .....	74
3 User .....	74
4 Restaurar .....	75

## Apéndice

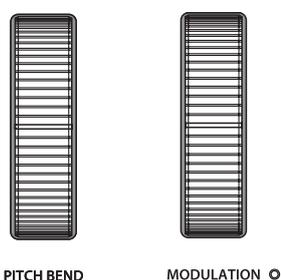
Listado de Canciones.....	76
Listado de Patrones de Ritmo .....	77
Especificaciones .....	78
Implementación MIDI .....	79
1 Datos Reconocidos.....	79
2 Datos Transmitidos.....	83
3 Datos Exclusivos .....	84
4 SONIDO/SETUP Programa/Banco.....	84
5 Tabla de Números de Cambio de Control (CC#) .....	85
Notas .....	87
Actualización de software .....	88

# Nombres de Piezas y Funciones



## 1 Panel Frontal: Mandos, Fader y Botones

### 1 Ruedas de Control



#### Rueda PITCH BEND

Esta rueda de control mueve suavemente el tono hacia arriba o abajo desde el valor actual.

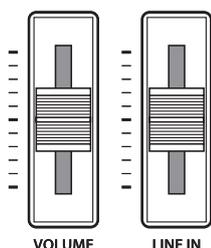
#### Rueda MODULATION

Esta rueda de control controla la profundidad de la modulación (vibrato). Mover la rueda hacia delante aumenta la profundidad del vibrato.

No afecta el nivel del volumen de las conexiones FIXED OUTPUT (salida fija).

\* Se pueden asignar funciones alternativas a las ruedas PITCH BEND y MODULATION en la página de Controladores del menú EDIT. (Página 42).

### 2 Fader de Volumen



#### Fader de VOLUMEN

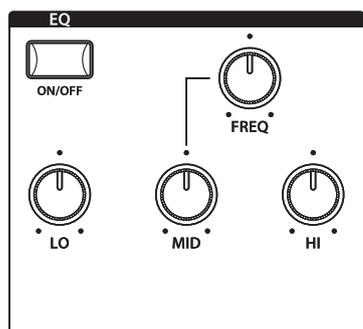
Este fader controla el nivel del volumen master de las conexiones NORMAL OUTPUT (Salida Normal) y HEADPHONE (Auriculares) del MP10.

No afecta al nivel del volumen de las conexiones FIXED OUTPUT (Salida Fija).

#### Fader LINE IN

Este fader controla el nivel del volumen LINE IN.

### 3 Sección EQ



#### Botón ON/OFF

Este botón activa o desactiva el ecualizador gráfico de tres bandas.

Mantenga pulsado este botón para visualizar la página de los ajustes EQ del menú EDIT en la Pantalla LCD.

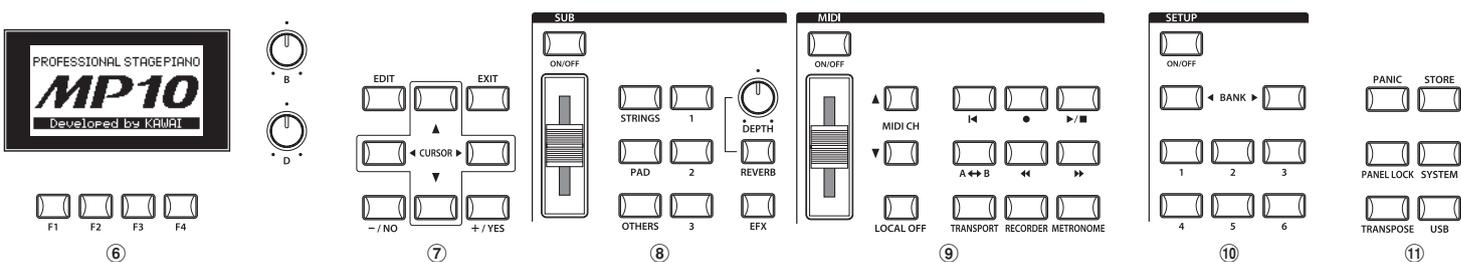
\* El ecualizador del MP10 afecta a las secciones PIANO, E.PIANO, y SUB, pero no al sonido de LINE IN o AUDIO USB.

#### Mandos LO / MID / HI

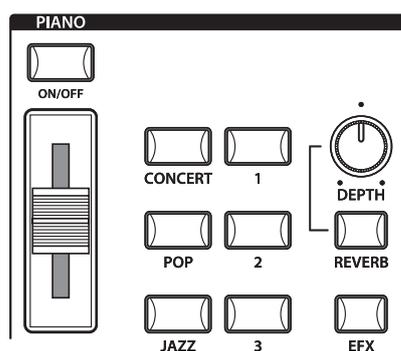
Estos mandos ajustan el nivel de las frecuencias de los rangos grave, medio y agudo.

#### Mando FREQ

Este mando ajusta la frecuencia del EQ del rango medio.



#### ④ Sección PIANO



##### Botón ON/OFF

Este botón activada/desactiva la sección PIANO.

##### Fader del VOLUMEN

Este fader controla el nivel del volumen de la sección PIANO.

##### Botones CONCERT/POP/JAZZ

Estos botones seleccionan la categoría del sonido del piano.

##### Botones 1/2/3

Estos botones seleccionan el sonido del piano en cada categoría.

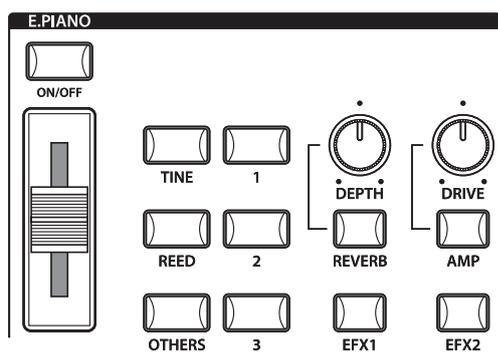
##### Botones REVERB/EFX

Estos botones activan/desactivan la reverberación y los efectos. Mantenga pulsado uno de estos botones para visualizar las páginas de los ajustes de la reverberación o los efectos del menú EDIT en la pantalla LCD.

##### Mando DEPTH

Este mando ajusta la configuración de la profundidad de la reverberación.

#### ⑤ Sección E.PIANO



##### Botón ON/OFF

Este botón activa/desactiva la sección E.PIANO.

##### Fader VOLUMEN

Este fader controla el nivel del volumen de la sección E.PIANO.

##### Botones TINE/REED/OTHERS

Estos botones seleccionan la categoría del sonido de la sección e.piano.

##### Botones 1/2/3

Estos botones seleccionan el sonido del e.piano en cada categoría.

##### Botones REVERB/EFX1/EFX2/AMP

Estos botones activan/desactivan la reverberación, efectos primarios, efectos secundarios y simulador de amplificador. Mantenga pulsado uno de estos botones para visualizar las páginas de los ajustes respectivos del menú EDIT en la pantalla LCD.

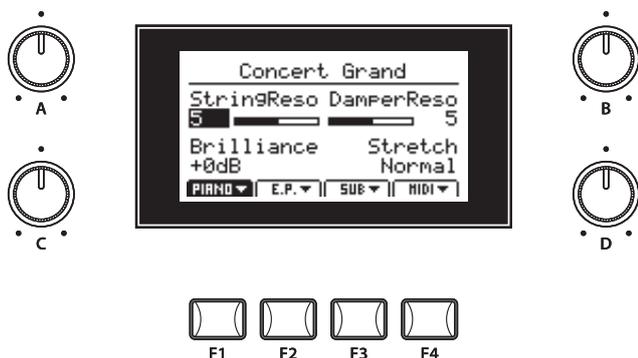
##### Mando DEPTH

Este mando ajusta la configuración de la profundidad de la reverberación.

##### Mando DRIVE

Este mando ajusta la configuración del drive del simulador del amplificador.

## ⑥ Sección DISPLAY



### Pantalla LCD

La pantalla LCD ofrece una indicación visual de la sección y el sonido escogidos, los valores de los parámetros, y el estado de otras funciones cuando están activadas.

### Mandos A/B/C/D

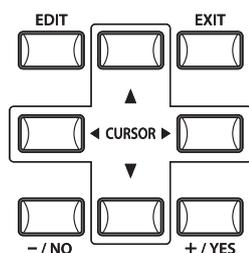
Estos mandos ajustan los valores de los parámetros en tiempo real.

\* Los parámetros del menú EDIT pueden ser libremente asignados a cada uno de los cuatro mandos en la página Asignar Mandos del menú EDIT (página 43).

### Botones F1/F2/F3/F4

Estos botones seleccionan las cuatro secciones principales (PIANO, E.PIANO, SUB, MIDI) para visualizar y controlar. En otros modos (p.e. Grabador) estos botones también seleccionan funciones adicionales.

## ⑦ Sección EDIT



### Botón EDIT

Este botón da acceso al menú EDIT. Cuando se visualiza el menú EDIT, este botón también accede a la página para cada parámetro ajustable.

### Botones -/NO +/YES

Estos botones disminuyen o aumentan el valor del parámetro seleccionado, y también cancelan/afirman operaciones que requieren interacción del usuario (p.e. Borrar datos).

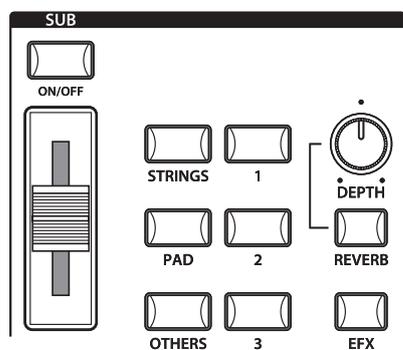
### Botones CURSOR

Estos botones mueven el cursor de selección y recorren por las varias páginas del menú EDIT.

### Botón EXIT

Este botón cierra el modo o la página actual.

## ⑧ Sección SUB



### Botones REVERB/EFX

Estos botones activan/desactivan la reverberación y los efectos. Mantenga pulsado uno de estos botones para visualizar las páginas de los ajustes de la reverberación o los efectos del menú EDIT en la pantalla LCD.

### Botón ON/OFF

Este botón activa/desactiva la sección SUB.

### Fader VOLUMEN

Este fader controla el nivel del volumen de la sección SUB.

### Botones STRINGS/PAD/OTHERS

Estos botones seleccionan la categoría del sonido de la sección sub.

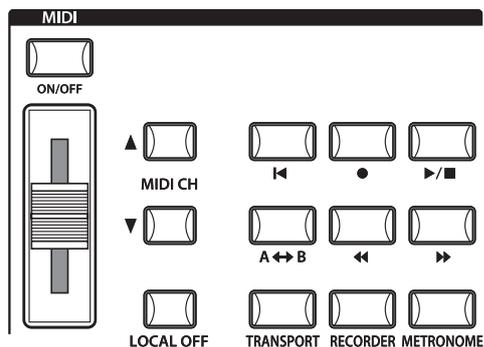
### Botones 1/2/3

Estos botones seleccionan el sonido de la sección sub en cada categoría.

### Mando DEPTH

Este mando ajusta la configuración de la profundidad de la reverberación.

## 9 Sección MIDI



### Botón RECORDER

Este botón activa el uso del grabador de las canciones incorporadas del MP10 y del USB utilizando los botones RECORDER CONTROL.

### Botón ON/OFF

Este botón activa/desactiva la sección MIDI.

### Fader VOLUMEN

Este Fader envía el mensaje de Volumen del Canal CC#07 vía MIDI.

### Botones MIDI CH

Estos botones seleccionan el canal para transmitir MIDI.

### LOCAL OFF

Este botón activa la conexión interna entre el teclado del MP10 y generadores de tono.

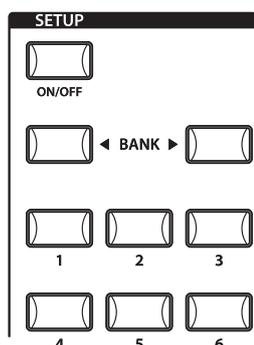
### Botón TRANSPORT

Este botón permite enviar mensajes asignados MMC (CONTROL MIDI de la MAQUINA) utilizando los botones RECORDER CONTROL.

### Botón METRONOME

Este botón activa el METRÓNOMO o los padrones del RITMO.

## 10 Sección SETUP



### Botón ON/OFF

Este botón activa/desactiva la sección SETUP.

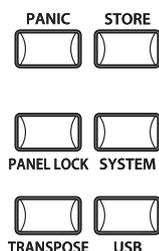
### Botones BANK

Estos botones seleccionan el banco SETUP desde A hasta Z.

### Botones MEMORY

Estos botones seleccionan la memoria SETUP desde 1 hasta 6.

## 11 Sección UTILITY



### Botón TRANPOSE

Este botón activa/desactiva la función TRANPOSE. Mantenga pulsado uno de los botones para visualizar la página de los ajustes de la transposición en la pantalla LCD.

### Botón PANIC

Este botón devuelve el MP10 al estado Power On (activado), y envía todos los mensajes All Note Off (todas notas desactivadas) y Reset All Controller (reajuste todos controladores) vía MIDI.

### Botón STORE

Se utiliza este botón para almacenar los ajustes actuales del panel.

### Botón PANEL LOCK

Este botón bloquea el panel de control del MP10, para impedir pulsaciones inesperadas de botones durante una interpretación.

### Botón SYSTEM

Este botón permite acceder al menú USB, y cargar y guardar datos de un dispositivo de memoria USB conectado.

### Botón USB

Este botón permite acceder al menú USB, y cargar y guardar datos de un dispositivo de memoria USB conectado.

## 2 Panel Frontal: Enchufes y Conectores



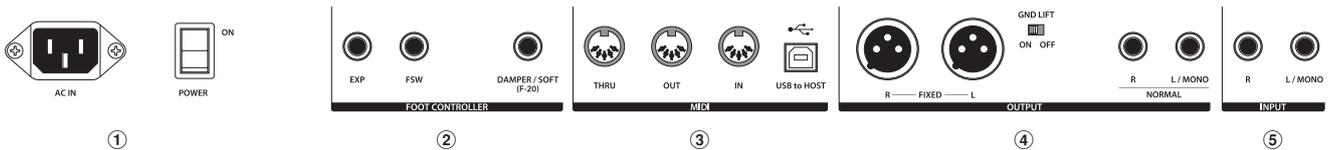
### Conector de AURICULARES

El conector de los auriculares está situado en el extremo izquierdo de la carcasa del teclado y permite conectar auriculares con un conector estándar 1/4".

### Puerto USB A DISPOSITIVO

El puerto USB a Dispositivo está situado en el extremo derecho de la carcasa del teclado y permite conectar un dispositivo de memoria USB formateado para recibir, para cargar y guardar datos.

## 3 Panel Trasero: Enchufes y Conectores



### 1 Sección POWER



#### AC IN

Conecta aquí el cable de corriente.

#### INTERRUPTOR POWER

Este interruptor enciende/apaga el MP10.

### 2 Sección FOOT CONTROLLER



#### Conexión EXP

Se utiliza esta conexión para conectar un pedal de expresión.

#### Conexión FSW

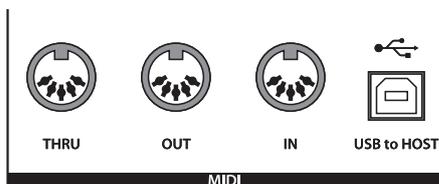
Se utiliza esta conexión para conectar un pedal de cambios de pie momentáneo.

#### Conexión DAMPER/SOFT (F-20)

Se utiliza esta conexión para conectar la unidad de pedal dual F-20 incluido con el MP10. Por defecto el pedal derecho funciona como un Damper Pedal (Apagador) y el izquierdo como un Soft Pedal (suave).

\* Ver como se pueden asignar funciones adicionales a cada controlador de pie en la página de controladores del menú EDIT (página 42).

### ③ Sección MIDI



#### Conexiones MIDI THRU/OUT/IN

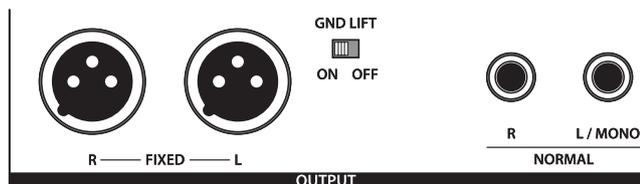
Se utilizan estos conectores para conectar el MP10 a dispositivos externos MIDI, y también a un ordenador con un interfaz MIDI como alternativo al puerto 'USB a Host'.

#### Puerto USB A HOST

Se utiliza este puerto para conectar el MP10 a un ordenador utilizando un cable USB. Cuando está conectado, se puede utilizar el instrumento como un dispositivo MIDI estándar, para enviar y recibir datos MIDI. Conecta un conector USB tipo 'B' al instrumento, y un conector USB tipo 'A' al ordenador.

\* Para conectar el MP10 a un ordenador utilizando el puerto 'USB a Host', se puede necesitar driver software adicional (página 33).

### ④ Sección OUTPUT



#### Conexiones FIXED OUTPUT (FIJAS, DE SALIDA)

Se utilizan estas conexiones para conectar el MP10 a un amplificador de instrumentos musicales, sistema de altavoces, o una consola de grabación utilizando terminales XLR. El fader del VOLUMEN NO afecta a estas salidas.

El fader del VOLUMEN NO afecta a estas salidas.

#### Interruptor GND LIF

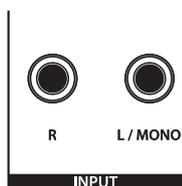
Se utiliza este interruptor para cerrar el bucle de tierra que puede ocurrir al conectar el MP10 utilizando terminales XLR.

Este interruptor suele ser dejado en la posición OFF.

#### Conexiones NORMAL OUTPUT (SALIDA NORMAL)

Se utilizan estas conexiones para conectar el MP10 a un amplificador de instrumentos musicales, sistema de altavoces, o una consola de grabación utilizando conectores estándares 1/4". Para la salida de un señal mono, conecta el cable al conector L/MONO.

### ⑤ Sección INPUT



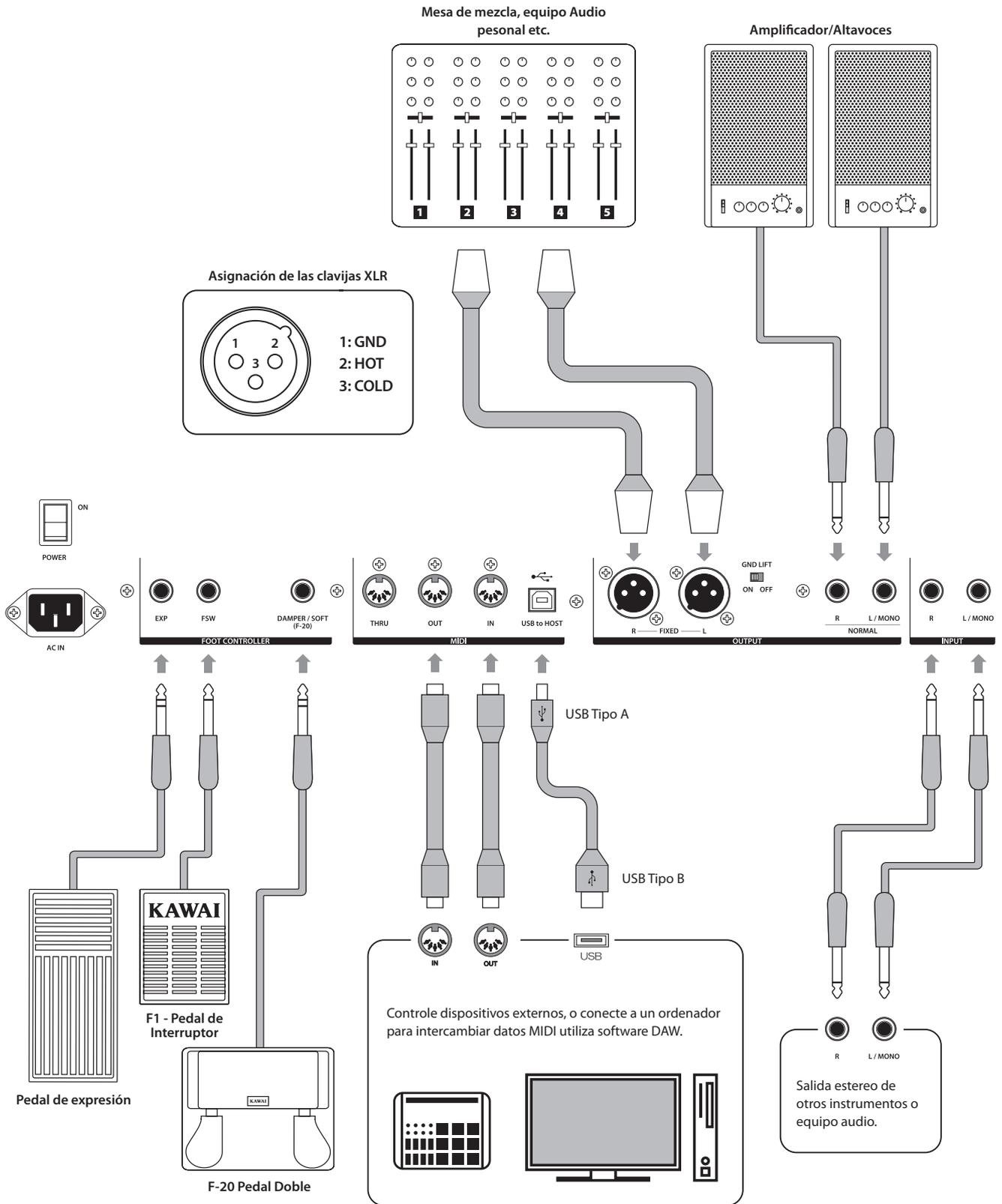
#### Conexiones NORMAL INPUT (ENTRADA NORMAL)

Se utilizan estas conexiones para conectar un juego de salidas estereos de otros instrumentos musicales o equipos audio al MP10. Se puede ajustar fácilmente el nivel de la entrada utilizando el fader LINE IN.

Para conectar una fuente de audio MONO, sólo conecta el cable a la conexión L/MONO.

\* Cuando utiliza la función Grabar Audio, también se grabará al archivo WAV/MP3 el audio INPUT (página 58).

# Conectar a Otros Dispositivos



# COMPRENDER EL MP10

## ■ Preparación antes de uso

El MP10 no dispone de altavoces incorporados. Por eso, para escuchar al MP10, primero tendrá que conectar un mezclador, amplificador de teclado o auriculares al instrumento.

Una vez conectado al dispositivo de salida, pulse el POWER SWITCH (INTERRUPTOR DE POTENCIA) situado en la parte derecha del panel trasero para encender el MP10. Se recomienda encender el MP10 antes del dispositivo de salida audio para evitar el ruido desagradable que puede ocurrir a veces.

## ■ Estructura de las secciones del MP10: explicación

El MP10 dispone de 4 secciones independientes: PIANO, E.PIANO, SUB, y MIDI. Cada sección dispone de un fader de VOLUMEN dedicado y puede ser activada/desactivada libremente.

Las secciones PIANO, E.PIANO, y SUB comparten más o menos el mismo funcionamiento, con 3 botones de categoría y 3 sonidos asignados a cada categoría (9 sonidos distintos por sección). Las secciones de sonido PIANO y SUB comparten un módulo EFX, mientras que la sección E.PIANO ofrece dos módulos EFX separados y un simulador AMP adicional. Se pueden ajustar todos los sonidos utilizando los distintos parámetros en el menú EDIT, con "Parámetros de Características" adicionales que son específicos a cada una de las tres secciones de sonido.

Los ajustes REVERB son comunes para todas las secciones de sonido, sin embargo se puede controlar la DEPTH (PROFUNDIDAD) independientemente en cada sección.

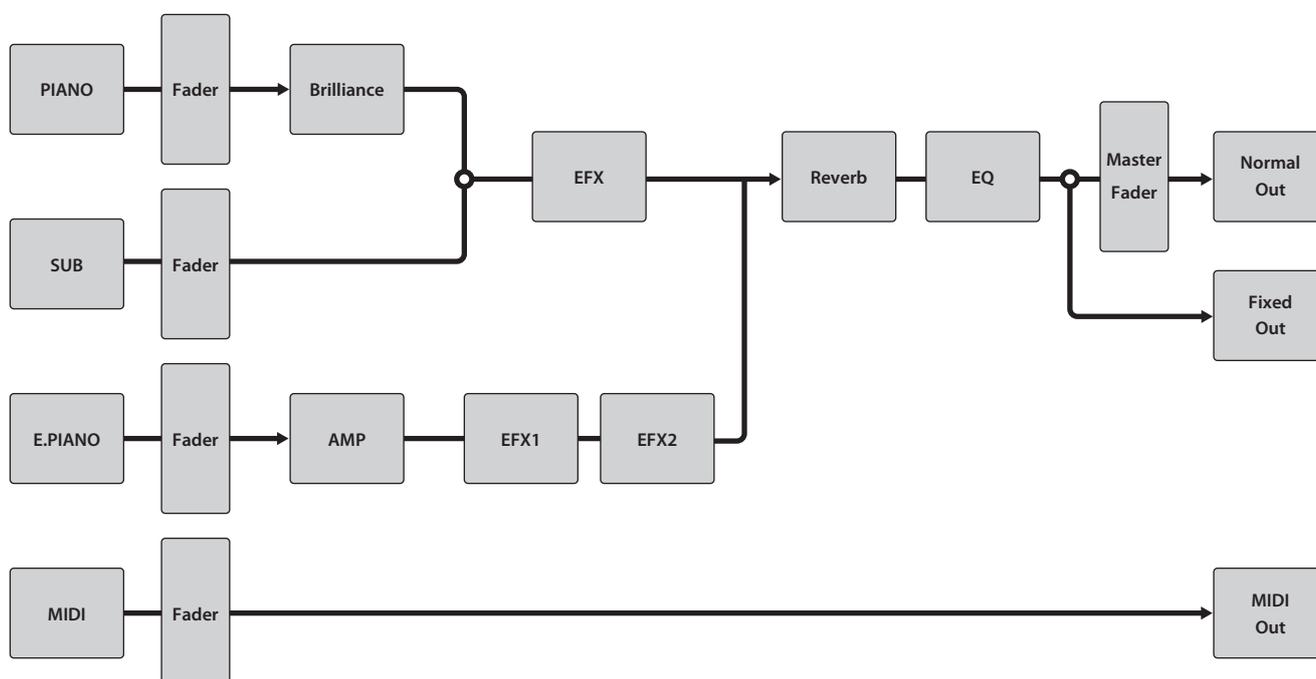
Por último, los controles EQ también son comunes para cada sección de sonido.

Se puede almacenar modificaciones de cada sonido como preajustes de SOUND (SONIDO), y se puede almacenar la configuración entera del MP10 en una de las 156 memorias SETUP (AJUSTE).

Como anteriormente se ha citado, el Fader del VOLUMEN master no afecta a los conectores FIXED OUTPUT (SALIDA FIJA), pero sí afecta a los conectores NORMAL OUTPUT (SALIDA NORMAL). Esto permite que los ingenieros de audio controlen el nivel del instrumento en la mesa de mezclas, y los artistas ajusten libremente el volumen de sus altavoces de monitor.

## ■ Estructura de las secciones del MP10: diagrama de bloques

El gráfico a continuación ilustra la estructura de las secciones del MP10.



# Vista General de Secciones Internas

## 1 Secciones Básicas

Como anteriormente se ha citado, las secciones PIANO, E.PIANO, y SUB del MP10 comparten más o menos el mismo funcionamiento. Esta página explicará lo básico de activar/desactivar las secciones, elegir sonidos, y ajustar el volumen de las secciones.

### ■ Activar/desactivar una sección

Pulse el botón ON/OFF para activar/desactivar cada sección.

El indicador LED del botón se iluminará o se apagará para indicar el estado actual de la sección.

Sección DESACTIVADA



ON/OFF



Sección ACTIVADA



ON/OFF

### ■ Elegir sonidos

Por ejemplo: elegir el sonido de piano Jazz Grand 2.

Activa la sección PIANO y desactiva todas las otras secciones.

Pulse el botón de categoría JAZZ, después pulse el botón de variación 2 para elegir el sonido de piano Jazz Grand 2.

Los indicadores LED de los botones de categoría y variación se iluminarán para indicar que están actualmente seleccionados, y el listado de variaciones se visualizará en la pantalla LCD.

Toca el piano.

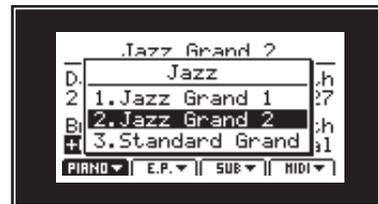
Se oirá el sonido de piano Jazz Grand 2.



JAZZ



2

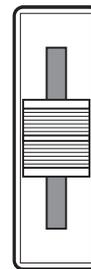


### ■ Ajustar el volumen de la sección

Utilice el fader del VOLUMEN situado inferior del botón ON/OFF de cada sección para ajustar el volumen de la sección.

El volumen de la sección aumentará o disminuirá independientemente de las otras secciones de sonido.

Para ajustar el volumen de todas las secciones simultáneamente, utilice el fader del MASTER VOLUMEN (página 10).



↑  
Aumenta el  
volumen

↓  
Disminuya el  
volumen

## 2 Pantalla LCD y Mandos de Control

En el modo regular Play (Reproducir) la pantalla LCD ofrece una indicación visual del sonido y la sección elegidas, y los valores de las cuatro mandos de control en tiempo real (A, B, C, y D).

Se puede asignar la función de cada mando para el control de cualquier parámetro en el menú EDIT, y acceder a funciones utilizadas a menudo de una única pantalla. Además, se puede definir 2 grupos de parámetros de mandos (2 x 4) para cada una de las secciones PIANO, E.PIANO, SUB, y MIDI, para un control extensivo sobre los sonidos seleccionados.

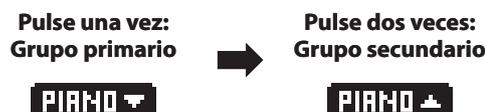
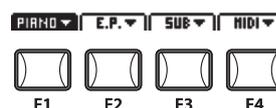


### ■ Elegir secciones, grupos de mandos primarios/secundarios

Pulse los botones de función (F1, F2, F3, y F4) situados debajo de la pantalla LCD para elegir la selección requerida.

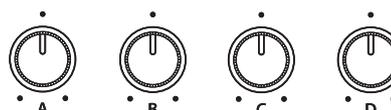
El ícono de la sección se destacará, y el nombre del sonido elegido y el grupo primario de parámetros del mando se visualizará en la pantalla LCD.

Pulse dos veces el mismo botón de función para visualizar el grupo secundario de los parámetros del mando en la pantalla LCD.



### ■ Ajustar parámetros

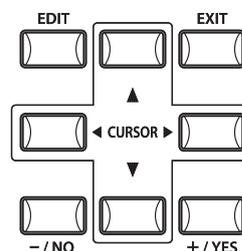
Gire los cuatro mandos de control (A, B, C, D) situados a cada lado de la pantalla LCD para ajustar los parámetros del grupo de mandos visualizado.



\* Típicamente, se puede ajustar parámetros numéricos dentro de un rango de 0-127.

\* Ver como se puede asignar libremente parámetros del menú EDIT a cada uno de los cuatro mandos en la página asignar mandos del menú EDIT (página 43).

También se puede ajustar los parámetros utilizando los botones CURSOR para mover el cursor seleccionado, y los botones -/NO o +/YES para disminuir o aumentar el valor del parámetro seleccionado.



## 3 Reverb

Reverb añade reverberación al sonido, simulando el ambiente acústico de una sala de recitales, un escenario o un aula de conciertos. El MP10 dispone de 7 tipos de reverb de alta calidad.

Cada sección de sonido dispone de controles REVERB ON/OFF y REVERB DEPTH independientes, no obstante, el REVERB TYPE (y ajustes asociados) es común a todas las secciones.

### ■ Activar/Desactivar la reverberación

Pulse el botón REVERB de la sección de sonido requerido para activar/desactivar el reverb de esa sección.

El indicador LED del botón REVERB de la sección de sonido se iluminará o no para indicar el estado actual de la reverberación.

#### Reverb desactivado



REVERB



#### Reverb activado



REVERB

### ■ Ajustar la profundidad de la reverberación

Asegúrese que la reverberación está activada para la sección de sonido requerido.

Gire el mando REVERB DEPTH de la sección para ajustar la profundidad de la reverberación de esa sección.

El valor de la REVERB DEPTH (profundidad de la reverberación) se visualizará brevemente en la pantalla LCD.

\* Se puede ajustar la REVERB DEPTH dentro de un rango de 0-127.

\* Se puede compensar la profundidad de la reverberación global utilizando el ajuste Compensación de Reverberación en la página Compensación del menú Sistema (página 74), o manteniendo pulsado el botón Reverberación y después girar el mando DEPTH (profundidad).



### ■ Cambiar el tipo de reverb y parámetros adicionales

Asegúrese que la reverberación esta activada para la sección de sonido requerido.

Mantenga pulsado el botón REVERB de la sección.

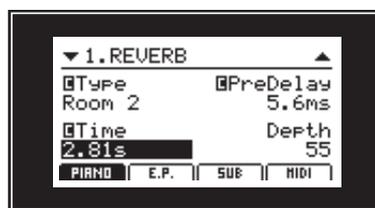
La página Reverb del menú EDIT se visualizará en la pantalla LCD.

Gire los cuatro mandos de control (A, B, C, D) para cambiar el tipo de reverberación y ajustar parámetros de reverb adicional.

Mantenga pulsado de nuevo el botón REVERB para salir.



REVERB



### ■ Parámetros de Reverb

Mando	Parámetro	Valor
A	Tipo	Hall, Stage, Room, Plate
B	PreDelay	0 - 101.6ms
C	Tiempo	300ms-8.0s (según el tipo)
D	Profundidad	0 - 127

### ■ Tipos de Reverb

Tipo de Reverb	Descripción
Hall 1	Simula el ambiente de un aula de conciertos.
Hall 2	Simula el ambiente de un teatro pequeño.
Stage 1	Simula el ambiente de un escenario grande.
Stage 2	Simula el ambiente de un escenario más pequeño.
Room 1	Simula el ambiente de una sala de ensayo.
Room 2	Simula el ambiente de un salón.
Plate	Simula el ambiente de reverberación por un transductor.

# 4 EFX

Además de la reverberación, se pueden aplicar varios otros efectos a, sonido elegido, cambiando el carácter del sonido y la sensación del instrumento. El MP10 dispone de 25 tipos de EFX de alta calidad, con un efecto asignado por defecto a cada sonido.

Las secciones de sonido PIANO y SUB comparten un modulo de efectos, mientras que la sección E.PIANO dispone de dos módulos de efectos que se pueden conectar en serie.

## ■ Activar/Desactivar EFX

Pulse el botón EFX de la sección de sonido requerido para activar/desactivar los efectos de esa sección.

El indicador LED del botón EFX de la sección de sonido se iluminará o no para indicar el estado actual de los efectos.

\* Los módulos EFX1 y EFX2 de la sección E.PIANO se activan/desactivan de la misma manera.

Efectos OFF



EFX



Efectos ON



EFX

## ■ Cambiar el tipo de efectos y parámetros adicionales

Asegúrese que los efectos están activados para la sección de sonido requerido.



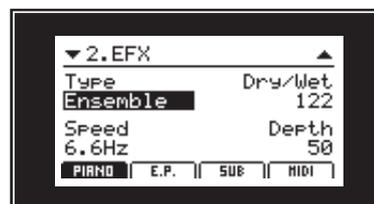
EFX

Mantenga pulsado el botón EFX de la sección.

La página EFX del menú EDIT se visualizará en la pantalla LCD.

Gire los cuatros mandos de control (A, B, C, D) para cambiar el tipo de efecto y ajustar parámetros adicionales.

Mantenga pulsado de nuevo el botón EFX para salir.



## ■ Tipos de Efecto

Tipo de Efecto	Descripción
Chorus 1	Enriquece el carácter del sonido por capas el sonido original con una versión algo desafinada.
Chorus 2	En principio, parecido a Chorus 1, pero el efecto utiliza una onda triangular.
Flanger 1	Introduce un filtro tipo "shifting comb" al sonido, produciendo un tono hueco con un sentido de movimiento.
Flanger 2	En principio parecido a Flanger 1, pero este efecto utiliza una onda triangular.
Celeste	Un chorus de tres partes, con cada una de las unidades del chorus ajustado a distintos niveles de fase.
Ensemble	En principio parecido a Celeste, pero también con cada unidad de Chorus ajustada a frecuencias distintas para un efecto algo más rico.
Ping Delay	Añade un efecto básico "ping pong", dando la impresión que mueve del lado izquierdo al derecho.
Triple Delay	En principio parecido a Ping Delay, pero con un nivel adicional de eco.
Fast Delay	En principio parecido a Ping Delay, pero con una velocidad de eco más rápida.
Slow Delay	En principio parecido a Ping Delay, pero con una velocidad de eco más lenta.
A.Pan Sine	Alterna la salida del sonido del lado izquierdo al derecho por el campo estero, utilizando un onda senoidal.
A.Pan Sq. 1. 1	En principio parecido a A.Pan Sine, pero este efecto utiliza una onda cuadrada.
A.Pan Sq. 1. 2	En principio parecido a A.Pan Sq 2, pero este efecto utiliza un efecto overdrive adicional.

Continúa en la página siguiente.

# Vista General de Secciones Internas

## Tipos de efecto (cont.)

Continuado de la página anterior.

Tipo de efecto	Descripción
Trem. Sine	Aumenta y disminuye el volumen del sonido a un nivel variable utilizando una onda senoidal.
Trem. Sq. 1	En principio parecido a Trem. sine, pero este efecto utiliza una onda cuadrada.
Trem. Sq. 2	En principio parecido a Trem. Sq. 1 pero este efecto utiliza un efecto adicional overdrive.
Trem. Saw	En principio parecido a Trem. Sine pero este efecto utiliza una onda de sierra.
Phaser 1	Aplica un cambio de fase cíclica al sonido, dando la impresión que el sonido se mueve.
Phaser 2	En principio parecido a Phaser 1 pero este efecto es más apto para sonidos con menos armónicos.
Rotary 1	Simula el sonido del recinto acústico que se suele utilizar con órganos eléctricos.
Rotary 2	En principio parecido a Rotary 1 pero este efecto utiliza un efecto adicional overdrive.
Auto Wah	Crea un amplio movimiento automático del filtro al ataque de cada nota.
Pedal Wah	Crea un amplio movimiento manual del filtro utilizando un pedal de expresión conectado (página 14).
Enhancer	Produce un tono más nítido.
Overdrive	Añade distorsión tipo amplificador de válvulas.

## Parámetros de Efectos

Mando A: Tipo	Mando B: Parámetro 1		Mando C: Parámetro 2		Mando D: Parámetro 3	
Chorus1	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Chorus2	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Flanger1	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Flanger2	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Celeste	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Ensemble	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Ping Delay	Wet Level	0 - 127	Delay time	0 - 743ms	Feedback	0 - 127
Triple Delay	Wet Level	0 - 127	Delay time	0 - 743ms	Feedback	0 - 127
Fast Delay	Wet Level	0 - 127	Delay time	0 - 372ms	Feedback	0 - 127
Slow Delay	Wet Level	0 - 127	Delay time	0 - 743ms	Feedback	0 - 127
A.Pan Sine	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	-	-
A.Pan Sq. 1	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	-	-
A.Pan Sq. 2	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Drive	0 - 127
Trem. Sine	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	-	-
Trem. Sq. 1	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	-	-
Trem. Sq. 2	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Drive	0 - 127
Trem. Saw	Depth	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	-	-
Phaser 1	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Phaser 2	Dry / Wet	0 - 127	Speed	0 - 12.7Hz	Depth	0 - 127
Rotary 1	Dry / Wet	0 - 127	Speed	Slow / Fast	Acceleration	0 - 127
Rotary 2	Drive	0 - 127	Speed	Slow / Fast	Acceleration	0 - 127
Auto Wah	Dry / Wet	0 - 127	Sense	0 - 127	-	-
Pedal Wah	Dry / Wet	0 - 127	Sense	0 - 127	-	-
Enhancer	Wet Level	0 - 127	Intensity	0 - 127	-	-
Overdrive	Level	0 - 127	Drive	0 - 127	-	-

# 5 Simulador de Amplificador (solamente la sección E.PIANO)

El carácter del sonido de un amplificador o recinto acústico es un componente importante de los sonidos de pianos eléctricos clásicos. La función Amp Simulator del MP10 dispone de 6 tipos de amplificadores típicos, cada uno de ellos con drive, nivel, y parámetros de EQ de 3 bandas.

## ■ Activar/Desactivar el Simulador de Amplificador

Pulse el botón AMP de la sección de sonido E.PIANO para activar/desactivar el simulador de amplificador.

El indicador LED del botón AMP se iluminará, o no, para indicar el estado actual del simulador de amplificador.

**Amp Sim DESACTIVADO**



**Amp Sim ACTIVADO**



## ■ Ajustar el drive del Simulador de Amplificador

Asegúrese que está activado el simulador del amplificador.

Gire el mando del AMP DRIVE de la sección de sonido E.PIANO para ajustar el nivel del simulador del amplificador.

El valor del AMP DRIVE se visualizará brevemente en la pantalla LCD.

\* Se puede ajustar el AMP DRIVE dentro de un rango de 0-127.



## ■ Cambiar el tipo de amplificador y parámetros adicionales

Asegúrese que el simulador del amplificador está activado.

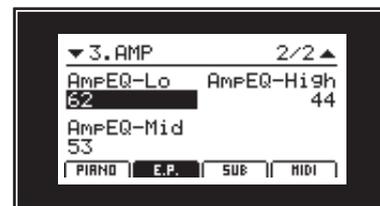
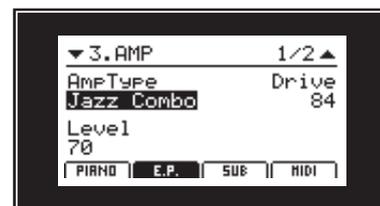
Mantenga pulsado el botón AMP de la sección de sonido E.PIANO.

La primera página del simulador del amplificador del menú EDIT se visualizará en la pantalla LCD.

Gire los mandos de control A, B, y C para cambiar el tipo de amplificador, y después ajuste el drive y los parámetros del nivel.

Pulse el botón CURSOR ▼ para visualizar la segunda página del simulador de amplificador, después Gire los mandos de control A, B, y C para ajustar los parámetros del ecualizador de amplificador de tres bandas.

Mantenga pulsado de nuevo el botón AMP para salir.



## ■ Parámetros del Simulador del Amplificador

página 1:

Mando	Parámetro	Descripción
A	Tipo de amplificador	Jazz Combo, Tweed Deluxe, etc.
B	Drive	El nivel del drive del amplificador.
C	Nivel	El nivel del volumen del amplificador.

página 2:

Mando	Parámetro	Descripción
A	AmpEQ-Lo	El nivel de frecuencia baja del amplificador.
B	AmpEQ-Mid	El nivel de frecuencia media del amplificador.
C	AmpEQ-Hi	El nivel de frecuencia alta del amplificador.

\* Para más detallada información sobre los parámetros del Simulador del Amplificador por favor refiérese a la página 25.

# Secciones Internas y Parámetros de Características

## 1 Sección PIANO

La sección PIANO del MP10 dispone de nueve sonidos distintos de un piano de cola ordenados en categorías de CONCERT, POP, y JAZZ. Cada sonido de piano ha sido muestreado del piano de concierto de cola Kawai EX con posiciones del micrófono y configuraciones de voz alternativas, para una buena selección de sonidos distintivos de un piano de cola aptos para varios estilos de música.

### ■ Sonidos de la sección PIANO

	No.	Nombre del Sonido	Descripción
CONCERT	1	Concert Grand	Un piano de cola de concierto rico y dinámico.
	2	Studio Grand	Un piano de cola de concierto nítido y fuerte.
	3	Mellow Grand	Un piano de cola de concierto suave y cálido.
POP	1	Pop Piano	Un piano de cola de pop nítido y vibrante.
	2	Bright Pop Piano	Un piano de cola de pop agudo y brillante.
	3	Mellow Pop Piano	Un piano de cola de pop suave y cálido.
JAZZ	1	Jazz Grand 1	Un sonido de un piano de cola cálido y fuerte, con un carácter de jazz antiguo.
	2	Jazz Grand 2	Un sonido de piano de cola más brillante con un carácter de jazz moderno y fusión.
	3	Standard Grand	El sonido popular del piano de cola de concierto del MP8II.

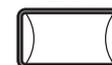
Un técnico de pianos con experiencia es fundamental para realizar el ajuste de un buen piano acústico. Además de afinar meticulosamente cada nota, el técnico también hace varios ajustes de regulaciones y voces para que el instrumento cante verdaderamente.

Los parámetros Virtual Technician (Técnico Virtual) de la sección PIANO simulan digitalmente esos ajustes, para permitir que los intérpretes fijen varios aspectos del carácter del sonido del piano a su gusto.

### ■ Ajustar los parámetros del Técnico Virtual

Pulse el botón EDIT para visualizar el menú EDIT en la pantalla LCD.

EDIT



Pulse el botón de función F1 para elegir la sección PIANO, después el botón CURSOR ▼ para elegir VirtTech. Por último pulse el botón +/YES para entrar en la página de los parámetros del Técnico Virtual.

Gire los mandos de control A, B, C, y D para ajustar cada parámetro. Pulse el botón EXIT para volver al menú principal EDIT.



### ■ Parámetros del Técnico Virtual

Nombre del parámetro	Descripción
Voicing	Ajustar el carácter del sonido de piano seleccionado.
Stereo Width	Ajustar la anchura estereo del sonido de piano seleccionado.
String Resonance	Ajustar la resonancia que se oye al mantener una nota.
Damper Resonance	Ajustar la resonancia que se oye al pulsar el pedal sordina.
Key-off Effect	Ajustar el volumen del sonido que se oye a soltar las teclas.
Damper Noise	Ajustar el volumen del sonido que se oye al pisar el pedal sordina.
Hammer Delay	Ajustar la demora de los macillos en golpear las cuerdas cuando tocando pianissimo.
Fall Back Noise	Ajustar el volumen del sonido que se oye al soltar las teclas.
Brilliance	Ajustar el brillo del sonido de piano en general.

\* Para información más detallada de los parámetros del Técnico Virtual (Virtual Technician) por favor refiérese a la página 37.

## 2 Sección E.PIANO

La sección E.PIANO del MP10 dispone de nueve sonidos distintos de piano eléctrico ordenados en las categorías TINE, REED, y OTHERS. Cada sonido de piano eléctrico ha sido muestreado cuidadosamente de instrumentos originales y clásicos (con todas las imperfecciones), y se puede disfrutar en su forma original, o con efectos analógicos y simulaciones de altavoces aplicados para aportar más calidez y carácter.

### ■ Sonidos de la sección E.PIANO

	No.	Nombre del Sonido	Descripción
TINE	1	Tine EP 1	Un piano eléctrico antiguo del tipo maleta.
	2	Tine EP 2	Un piano eléctrico antiguo del tipo maleta modificado para producir un sonido más brillante y fuerte.
	3	Tine EP 3	Un piano eléctrico del tipo escenario.
REED	1	Reed EP 1	Un piano eléctrico antiguo de lengüeta.
	2	Reed EP 2	Un brillante piano eléctrico antiguo de lengüeta.
	3	Reed EP 3	Un cálido piano eléctrico antiguo de lengüeta.
OTHERS	1	Modern EP	Un piano eléctrico del tipo FM.
	2	Clavi 1	Un sonido de teclado con mucho ritmo y pastillas eléctricas.
	3	Clavi 2	Un sonido que parece más a un clavicordio.

El carácter del sonido de un amplificador o un altavoz es un componente importante en los sonidos de piano eléctrico clásico. Por eso, la sección E.PIANO dispone de una función Amp Simulator (Simulador de Amplificador) que consiste en 6 muebles típicos de amplificador, cada uno con drive, nivel, y parámetros de ecualizador de 3 bandas.

### ■ Ajustar parámetros de Simuladores de Amplificador

Además del proceso detallado en la página 23, se puede utilizar también el método detallado a continuación para ajustar los parámetros del Simulador de Amplificador.

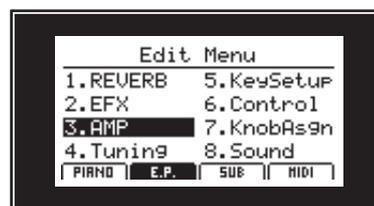
Pulse el botón EDIT para visualizar el menú EDIT en la pantalla LCD.

Pule el botón de función F2 para elegir la sección E.PIANO, después el botón CURSOR ▼ para elegir AMP. Por último pulse el botón +/YES para acceder a las páginas de los parámetros del Simulador de Amplificador.

Gire los mandos de control A, B, C, y D para ajustar cada parámetro.

Pule el botón EXIT para volver al menú principal EDIT.

EDIT



### ■ Tipos de Amp

Tipo de Amp	Descripción
Jazz Combo	Amplificador típico de transistor combo.
Tweed Deluxe	Tipo clásico de los años 60, apto para un sonido nítido.
Tweed Bass	Tipo de altavoz combo 4 x 10" para sonidos graves.
British Blues	Apto para un sonido crujido del drive.
UK Class A	Para aportar un sonido gruñido y distorsionado.
Tube Pre Amp	Pre amp típico para teclados.

\* También se puede utilizar el Key-off Noise y los parámetros del Key-off Delay en el menú EDIT Key Setup para ajustar el sonido de la sección E.PIANO (página 40).

## 3 Sección SUB

La sección SUB del MP10 dispone de nueve sonidos adicionales subsidiarios ordenados en las STRINGS, PAD, y OTHERS. Estos sonidos son aptos para reproducción en capas con sonidos de las secciones PIANO o E.PIANO, pero por supuesto se pueden reproducir solos.

### ■ Sonidos de la sección SUB

	No.	Nombre del sonido	Explicación
STRINGS	1	Hybrid Strings	Una mezcla de cuerdas naturales y sintéticas.
	2	Hybrid Ensemble	Una mezcla de cuerdas naturales y sintéticas, con una textura mas espesa.
	3	Beautiful Str.	Cuerdas lentas y calorosas con agudos finos.
PAD	1	Pad 1	Un típico pad de sintetizador.
	2	Pad 2	Un típico pad de sintetizador, con un carácter más caloroso.
	3	String Pad	Un típico pad de sintetizador de cuerdas con una textura fina.
OTHERS	1	Vibraphone	Un vibráfono natural.
	2	Harpsichord	Un clavicordio clásico.
	3	Choir Ooh/Aah	Un coro.

La sección SUB dispone de dos parámetros de características, Sweep y Bell, que se pueden utilizar para añadir un movimiento común o una capa al sonido elegido.

### ■ Ajustar los parámetros de características de la sección SUB

Pulse el botón EDIT para visualizar el menú EDIT en la pantalla LCD.

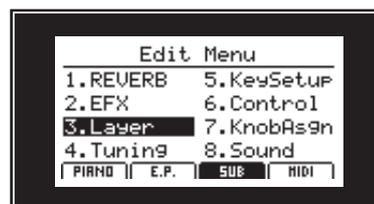
EDIT



Pulse el botón de función F3 para seleccionar la sección SUB, después el botón CURSOR ▼ para seleccionar LAYER (capa). Por último pulse el botón +/YES para acceder a la página de los parámetros de Layer (capa) de la sección SUB.

Gire los mandos de control A, B, C, y D para ajustar cada parámetro.

Pulse el botón EXIT para volver al menú principal EDIT.



### ■ Parámetros de la sección SUB

Parámetro	Descripción
Sweep	Añade una capa metálica de movimiento al sonido elegido.
Bell	Añade una capa de campana al sonido elegido.

### ■ Limitaciones de los EFX de la sección SUB

La sección PIANO y la sección SUB comparten un solo módulo EFX. Cuando el EFX para las secciones PIANO y SUB están activados simultáneamente, los parámetros EFX de la sección PIANO tendrán prioridad.

En este caso, la página EFX del menú EDIT de la sección SUB estará temporalmente desactivada, y el indicador LED del botón EFX de la sección SUB se volverá verde.

# Sección EQ

La sección EQ consiste en un ecualizador de tres bandas gráficas que se puede utilizar para formar el sonido general de las secciones internas del MP10. Además, la frecuencia de rango medio también se puede utilizar como un ecualizador paramétrico. El ajuste del ecualizador es lo mismo para todas las secciones de sonidos.

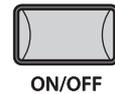
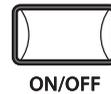
## ■ Activar/Desactivar el EQ

Pulse el botón EQ ON/OFF para activar/desactivar el ecualizador.

El indicador LED del botón EQ ON/OFF se iluminará o no para indicar el estado corriente del ecualizador.

**Ecualizador desactivado**

**Ecualizador activado**



## ■ Ajustar los parámetros EQ

Gire los mandos LO, MID, y HI (Graves, medios y agudos) para ajustar cada banda del ecualizador.

Gire el mando FREQ para ajustar la frecuencia del EQ de rango medio.

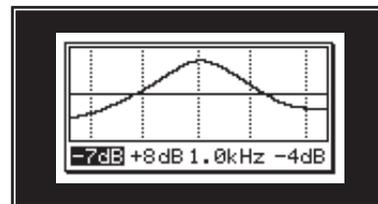
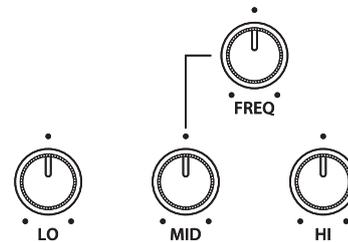
La pantalla de ecualizador se visualizará en la pantalla LCD, con ajustes del mando afectando a los niveles LO, MID, y HI y la frecuencia de rango medio.

- \* Se puede ajustar los niveles LO, MID, y HI dentro de un rango de -9 - +9 dB.
- \* La frecuencia de rango medio se puede ajustar dentro de un rango de 355 - 2500 Hz.

La pantalla volverá a visualizar el modo Play (reproducir) después de unos instantes de inactividad.

Para visualizar la pantalla del ecualizador sin ajustar los mandos EQ, mantenga pulsado el botón EQ ON/OFF.

- \* Se pueden compensar los niveles de la sección EQ en la página Compensación del Menú Sistema (página 74), o manteniendo pulsado los botones EQ y después girando los mandos Graves/Medios/Agudos.



# Funciones Adicionales

## 1 Metrónomo

La función Metrónome (Metrónomo) aporta un ritmo constante para ayudar con la práctica del piano a un ritmo constante. Además de los pulsos regulares del metrónomo, el MP10 también dispone de una variedad de ritmos de batería para acompañar a la mayoría de estilos de tocar y tipos de música.

### ■ Activar la función Metrónomo

Pulse el botón METRONOME.

El indicador LED del botón METRONOME se iluminará para indicar que está en uso la función Metrónomo.

La pantalla Metrónomo se visualizará en la pantalla LCD.

**Metrónomo  
Desactivado**



METRONOME



**Metrónomo  
Activado**



METRONOME

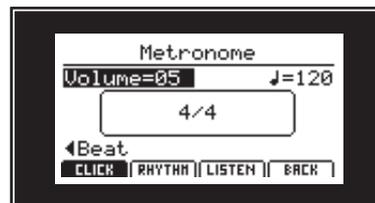
### ■ Activar/Desactivar el Metrónomo: Modo clic

Pulse el botón de función F1 (CLICK), después el botón de función F3 (LISTEN).

El icono LISTEN se destacará y el metrónomo empezará a contar un compás 4/4 a 120 ppm.

Pulse de nuevo el botón F3 (LISTEN).

El metrónomo dejará de contar.



**Metrónomo:  
Dejar de contar**



**Metrónomo:  
Empezar a contar**



### ■ Ajustar el volumen, el tempo, y el compás del Metrónomo

Pulse el botón de función F3 para que empiece a contar el metrónomo.

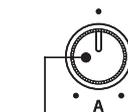
Gire los mandos de control A y B para ajustar el volumen y el tempo del metrónomo, y el mando C para ajustar el compás.

\* Se puede ajustar el tempo del metrónomo dentro de un rango de 30-300 ppm (60-600 ppm para ritmos de ocho notas).

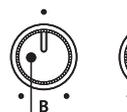
\* Hay diez tipos de compás disponible:  
1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, y 12/8.

Pulse el botón de función F4 (BACK) para volver a la pantalla del Modo Play sin detener o desactivar el metrónomo.

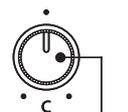
\* Mantenga pulsado de nuevo el botón METRONOME para visualizar la pantalla metrónomo en la pantalla LCD.



**Ajustar el  
volumen**



**Ajustar el  
tempo**



**Cambiar el  
ritmo**



\* La selección de las modalidades del metrónomo (volumen, tempo, ritmo...) serán almacenadas en la memoria SETUP/POWERON.

### ■ Desactivar la función Metrónomo

Pulse el botón METRONOME.

El indicador LED del botón METRONOME se apagará para indicar que la función Metrónomo está desactivada, y la pantalla normal de reproducción se visualizará en la pantalla LCD.

\* Si está contando el metrónomo se detendrá.

**Metrónomo  
Activado**



METRONOME



**Metrónomo  
Desactivado**



METRONOME

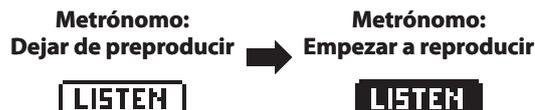
## ■ Activar/Desactivar el Metrónomo: Modo Ritmo

Pulse el botón de función F2 (RHYTHM). El icono RHYTHM se destacará para indicar que el modo ritmo está seleccionado. Después pulse el botón de función F3 (LISTEN).

El icono LISTEN se destacará y el metrónomo empezará a reproducir el ritmo de batería Funk Shuffle 1 a 120 ppm.

Pulse de nuevo el botón F3 (LISTEN).

El metrónomo dejará de reproducir el ritmo de la batería.

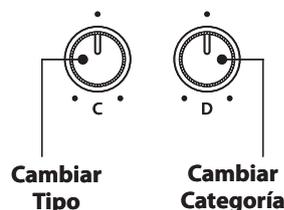


## ■ Cambiar el tipo y la categoría del ritmo

Pulse el botón de función F3 para iniciar el ritmo de la batería por el metrónomo.

Gire los mandos de control C y D para cambiar el tipo y la categoría del ritmo de batería.

\* Para un listado completo de tipos/categorías de ritmos, por favor refiérase a la página 77.



# 2 Bloqueo del Panel

La función Bloqueo del Panel temporalmente bloquea la mayoría de las funciones del panel del MP10, para prevenir pulsaciones inesperadas de botones y ajustes de parámetros.

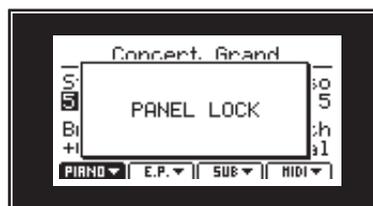
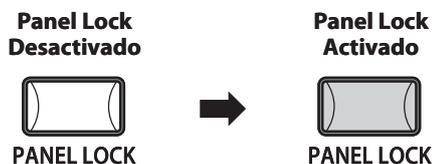
## ■ Activar/Desactivar Bloqueo del Panel

Pulse el botón PANEL LOCK para activar/desactivar bloqueo del panel.

El indicador LED del botón PANEL LOCK se iluminará o no para indicar el estado corriente de la función Bloqueo del Panel. Se visualizará un aviso breve en la pantalla LCD.

Cuando esté activada la función Bloqueo del Panel, todas las operaciones del panel estarán bloqueadas salvo el teclado, las ruedas de modulación y distorsión del sonido, controladores de pie y el botón PANEL LOCK.

\* Ver como se puede elegir la función Panel Lock en la página Utility del menú SYSTEM (página 74).



## 3 Transposición

La función Transpose (Transposición) permite subir o bajar el tono del teclado del MP10 en pasos de un semitono. Esto es muy útil para acompañar a instrumentos con tonos distintos, o cuando hay que tocar una canción aprendida en un tono diferente. Una vez transpuesto se puede tocar la canción en un tono, y oírlo reproducido en otro.

### ■ Visualizar el valor de Transposición

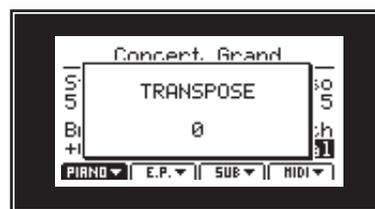
Mantenga pulsado el botón TRANSPOSE.

El valor actual de la Transposición se visualizará brevemente en la pantalla LCD.

El valor por defecto, 0, indica que no hay ninguna transposición.



TRANSPOSE



### ■ Ajustar el valor de la Transposición: Método 1

Mantenga pulsado el botón TRANSPOSE, después pulse los botones -/NO o +/YES para aumentar o disminuir el valor de la función transposición en pasos de un semitono.

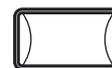
\* El valor de la Transposición se puede ajustar dentro de un rango de -24 - +24.

El indicador LED del botón TRANSPOSE se iluminará para indicar que la transposición está en uso.

\* Para reajustar el valor de la transposición a 0 (ninguna transposición), pulse simultáneamente los botones -/NO y +/YES.



- / NO



+ / YES



TRANSPOSE

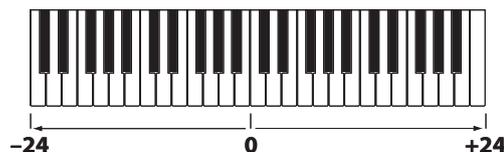
### ■ Ajustar el valor de la Transposición: Método 2

Mantenga pulsado el botón TRANSPOSE, después pulse una tecla a la izquierda o la derecha de la nota DO Central.

La tecla pulsada se convertirá en la nueva tecla de transposición.

\* Se puede ajustar el valor de la Transposición dentro de un rango de -24 - +24.

El indicador LED del botón TRANSPOSE se iluminará para indicar que la transposición está en uso.



TRANSPOSE

### ■ Activar/Desactivar la Transposición

Pulse el botón TRANSPOSE (sin mantenerlo pulsado) para activar/desactivar la función transposición.

El indicador LED del botón TRANSPOSE se iluminará o no para indicar el estado actual de la función transposición.

\* Mantendrá el ajuste anterior de transposición después de apagar la función transposición, permitiendo ajustes rápidos del tono del teclado.

**Transposición Desactivada    Transposición Activada**



TRANSPOSE



TRANSPOSE

# Sección MIDI

El funcionamiento básico de la sección MIDI del MP10 se parece al de las secciones internas PIANO, E.PIANO, y SUB. Dispone de un botón ON/OFF y un Fader dedicado del VOLUMEN, no obstante en lugar de controlar sonidos internos se utiliza para controlar dispositivos externos MIDI.

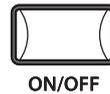
## ■ Activar/Desactivar la sección MIDI

Pulse el botón ON/OFF de la sección MIDI para activar/desactivar la sección.

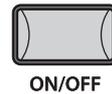
El indicador LED del botón ON/OFF se iluminará o no para indicar el estado actual de la sección MIDI

Cuando está activada la sección MIDI, acciones del teclado y de los pedales estarán enviadas por el canal de transmisión MIDI seleccionado por los conectores MIDI o USB a Host.

Sección desactivada



Sección activada



## ■ Elegir el canal de transmisión MIDI

Pulse los botones MIDI CH ▲ y MIDI CH ▼ para aumentar o disminuir el canal de transmisión MIDI.

\* Se puede ajustar el MIDI CH dentro de un rango de 1-16.

El canal de transmisión MIDI del MP10 tiene que corresponder al canal de recepción MIDI de cualquier dispositivo conectado.



MIDI CH



## ■ Utilizar el panel para enviar mensajes de cambiar el control MIDI

Utilice el Fader del Volumen en la parte inferior del botón ON/OFF para enviar el mensaje de volumen CC#07.

Gire los mandos de control A, B, C, y D para enviar mensajes de cambio del control asignados en la página Program del menú EDIT (página 45).



## ■ Utilizar los botones RECORDER CONTROL para enviar mensajes MMC

Pulse el botón TRANSPORT.

El indicador LED del botón TRANSPORT se iluminará para indicar que los botones RECORDER CONTROL están listos para enviar mensajes MMC a un dispositivo externo MIDI.

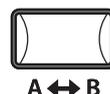
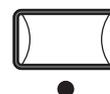
Pulse los botones RECORDER CONTROL para enviar mensajes MMC a un dispositivo externo MIDI.

\* Ver como la función de cada botón RECORDER CONTROL puede ser asignada en la página MMC del menú MIDI EDIT (página 46).

Transport Desactivado



Transport Activado



## ■ Botón LOCAL OFF

Pulse el botón LOCAL OFF para desactivar la conexión entre el teclado del MP10 y el generador interno de tonos.

El indicador LED del botón LOCAL OFF se iluminará o no para indicar el estado actual de la función LOCAL ON/OFF.

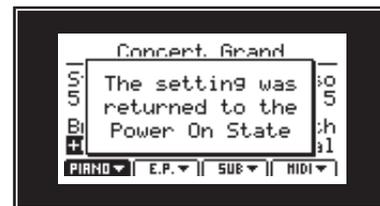


## ■ Botón PANIC

El botón PANIC (pánico) devuelve todos los sonidos incorporados al ajuste de la fábrica PowerOn, y también envía los mensajes del controlador MIDI AllNoteOff y ResetAll a los dispositivos conectados (1-16canales).

Esta es una función útil para situaciones de emergencia.

\* Para prevenir pulsaciones de botones inesperadas, tiene que mantener pulsado durante aproximadamente 1 segundo el botón PANIC.



## ■ Implementación MIDI

Por favor refiérese a la sección Implementación MIDI en el capítulo Apéndice (página 79).

# USB MIDI (Conector USB a Host)

El MP10 dispone de un conector del tipo 'USB a Host', para conectar el instrumento a un ordenador y utilizado como un dispositivo MIDI. Depende del tipo de ordenador y el sistema operativo instalado, puede necesitar driver software adicional para el funcionamiento correcto de la comunicación USB MIDI.

## ■ Driver USB MIDI

Sistema operativo	Apoyo Driver USB MIDI
Windows ME Windows XP (no SP, SP1, SP2, SP3) Windows XP 64 bits Windows Vista (SP1, SP2) Windows Vista 64-bit (SP1, SP2) Windows 7 Windows 7 64 bits	<b>No requiere driver software adicional USB MIDI.</b> Se instalará automáticamente el driver estándar (incorporado) Windows USB MIDI al conectar el instrumento a un ordenador.  * Después de la instalación del driver, asegúrese que el "dispositivo Audio USB" (Windows ME/Windows XP) o el dispositivo 'USB-MIDI' (Windows Vista/Windows 7) esté seleccionado correctamente en el software de la aplicación.
Windows 98 SE Windows 2000 Windows Vista (no SP)	<b>Se requiere adicional driver software USB MIDI.</b> Por favor, descargue el driver USB MIDI del sitio Web de KAWAI: → <a href="http://www.kawai.co.jp/english">http://www.kawai.co.jp/english</a>  * Después de la instalación del driver, asegúrese que el dispositivo 'KAWAI USB MIDI' este correctamente seleccionado en el software de la aplicación.
Windows Vista 64-bit (no SP)	<b>No soporta USB MIDI.</b> Por favor actualice service pack 1 o service pack 2.
Mac OS X	<b>No requiere driver software adicional USB MIDI.</b> El driver USB MIDI estándar (incorporado) Mac OS X se instalará automáticamente al conectar el instrumento a un ordenador.
Mac OS 9	<b>No soporta USB MIDI.</b> Por favor, Utilice los conectores estándares MIDI IN/OUT.

## ■ Información USB MIDI

- Si los conectores MIDI IN/OUT y puerto USB MIDI están conectados simultáneamente, el puerto USB MIDI tendrá prioridad.
- Asegúrese que el instrumento esté apagado antes de intentar conectar el cable MIDI.
- Al conectar el instrumento a un ordenador utilizando el puerto USB MIDI, puede experimentar una breve demora antes del comienzo de comunicaciones.
- Si el instrumento está conectado a un ordenador vía USB y la comunicación USB MIDI se pone inestable, por favor conecte el cable USB MIDI directamente a uno de los puertos USB del ordenador.
- Desconectar de repente el cable USB MIDI o encender/apagar el instrumento mientras utilizar el USB MIDI puede causar inestabilidad en el ordenador en las siguientes situaciones:
  - mientras se instala el driver USB MIDI
  - mientras inicia el ordenador
  - mientras aplicaciones MIDI están haciendo tareas
  - mientras el ordenador está en el modo de ahorrar energía
- Si se experimenta más problemas con la comunicación USB MIDI mientras que sea conectado el instrumento, por favor revise todas las conexiones y ajustes MIDI pertinentes en el sistema operativo del ordenador.

\* 'MIDI' es una marca registrada de la Association of Manufacturers of Electronic Instruments (AMEI).

\* 'Windows' es una marca registrada de Microsoft Corporation.

\* 'Macintosh' es una marca registrada de Apple Computer, Inc.

\* Otros nombres de empresas y productos aquí mencionados pueden ser marcas registradas o marcas de propietarios respectivos.

# Vista General del Menú EDIT

El menú EDIT contiene varios parámetros que se puede utilizar para ajustar las secciones de sonido y MIDI del MP10. Los parámetros están agrupados por categoría, permitiendo un férreo control sobre el instrumento con pocas pulsaciones de unos botones.

Esta colección de parámetros, junto con otras configuraciones ajustables, se puede almacenar como una memoria SETUP (página 50). El MP10 ofrece 26 bancos x 6 setups, dando un total de 156 memorias setup programables por el usuario.

## ■ Parámetros PIANO, E.PIANO, SUB

Nº página.	Categoría	Parámetros
1	REVERB	Tipo, Pre Delay, Time, Depth
2	EFX	Tipo, Parámetros (depende del tipo de EFX)
3	VirtTech (PIANO)	Voicing, Stereo Width, Resonancia de cuerdas, Resonancia apagador, Efecto Key-off, Ruido Apagador, Hammer decay, Ruido Fall Back, Brillo
	AMP (E.PIANO)	Tipo de Amp, Drive, Nivel, Amp EQ
	Layer (SUB)	Sweep, Bell
4	Tuning	Afinación fina, Afinación estirada, Temperamento, Tono del Temperamento
5	KeySetup	Curva de pulsación, Octave Shift, División/Punto de división, KS-Damping/KS-Key, Ruido Key Off (E.PIANO), Key Off Delay (E.PIANO), Dinámicos (SUB)
6	Control	Pedal Sordina, Modo pedal sordina, Pedal izquierdo, Asignar pedal izquierdo, Variación de Afinación, Rango de variación, Rueda de modulación, Asignar rueda de modulación, Pedal de expresión, Asignar pedal de expresión, Interruptor de pie, Asignar Interruptor de pie
7	MandoAsgn	n/a
8	Sound	Tiempo Attack, Tiempo Decay, Nivel Sustain, Tiempo Release, Resonancia de Filtro, Filter Cut-Off, Panpot, Volumen

Si no se indica lo contrario, los ajustes de los parámetros de las secciones de sonido PIANO, E.PIANO, y SUB son distintos para cada sección.

Los parámetros marcados con  son comunes para las tres secciones.

## ■ Parámetros MIDI

Nº página.	Categoría	Parámetros
1	Program	Programa, Banco MSB/LSB
2	Transmit (SYSTEM)	Enviar Programa, Enviar Banco, Enviar Mandos, Enviar Volumen, Grabador de transmisión
3	Receive (SYSTEM)	Modo recibir, Canal PIANO, Canal E.PIANOI, Canal SUB
4	MMC (SYSTEM)	MMC Dev. ID, Comandos MMC
5	KeySetup	Curva de pulsación, Octave Shift, División/Punto de división, Dinámicos, Solo, Transmitir
6	Control	Pedal Sordina, Pedal izquierdo, Asignar pedal izquierdo, Variación de Afinación, Rango de variación, Rueda de modulación, Asignar rueda de modulación, Pedal de expresión, Asignar pedal de expresión, Interruptor de pie, Asignar Interruptor de pie
7	MandoAsgn	n/a

Parámetros de la sección MIDI marcados con  son parámetros del sistema (SYSTEM) y se memorizan automáticamente.

## ■ Acceder al menú EDIT

Pulse el botón EDIT.

El indicador LED del botón EDIT se iluminará, y el menú Edit se visualizará en la pantalla LCD.



## ■ Elegir la categoría de parámetros

Después de entrar en el menú EDIT:

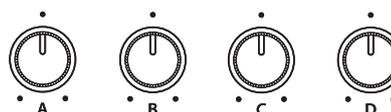
Pulse los botones de función F1, F2, F3, o F4 para elegir la sección requerida para editar.

Después pulse los botones CURSOR y luego el botón +/YES para elegir y acceder a la categoría de parámetro requerida.



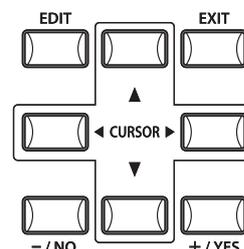
## ■ Ajustar parámetros

Gire los cuatro mandos de control (A, B, C, D) situados a ambos lados de la pantalla LCD para ajustar los parámetros visualizados.



\* Normalmente se pueden ajustar parámetros numéricos dentro de un rango de 0-127.

También se pueden ajustar los parámetros utilizando los botones CURSOR para mover el cursor seleccionado, y los botones -/NO o +/YES para disminuir o aumentar el valor del parámetro seleccionado.



\* Pulse los botones CURSOR ▲ o CURSOR ▼ para pasar por las otras categorías y páginas del menú EDIT.

Pulse el botón EXIT para salir de la categoría del parámetro, o volver a la pantalla del Modo Play.



**Los ajustes de parámetros del sonido elegido se perderán al elegir otro sonido.**

\* Para almacenar el sonido ajustado, Utilice el botón STORE (página 47).

## ■ Función Quick Compare (comparación rápida)

La función Quick Compare permite comparar el sonido actual en un momento dado con el sonido almacenado original, simplemente pulsando el botón de la variación del sonido elegido.

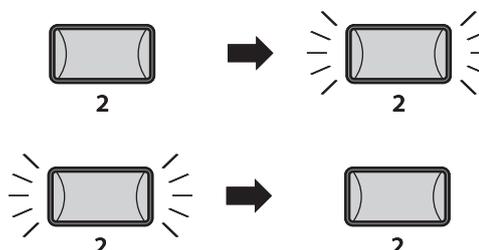
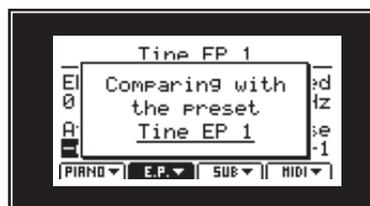
Por ejemplo: revisar ajustes del sonido de piano Jazz Grand 2 (sección PIANO, categoría JAZZ, variación 2).

Pulse el botón de variación 2.

El LED del botón variación empezará a parpadear, y el teclado reproducirá el sonido almacenado original.

Pulse de nuevo el botón de variación 2.

El indicador LED del botón variación dejará de parpadear, se iluminará, y el teclado reproducirá de nuevo el sonido ajustado.



# Los parámetros del menú EDIT (PIANO, E.PIANO, SUB)

## 1 Reverb

### 1. Tipo

7 TIPOS

Este parámetro selecciona el tipo de reverb.

- \* Para más información sobre reverb, por favor refiérese a la página 20.
- \* Este parámetro es común para las tres secciones de sonido.
- \* Este parámetro no se almacena a SOUND sino a SETUP.

### 3. Tiempo

VALOR: 300ms - 8.0s

Este parámetro ajusta el tiempo del reverb.

- \* Para más información sobre reverb, por favor refiérese a la página 20.
- \* Este parámetro es común para las tres secciones de sonido.
- \* Este parámetro no se almacena a SOUND sino a SETUP.

### 2. Pre Delay

VALOR: 0 - 101.6ms

Este parámetro ajusta el tiempo de retraso antes del comienzo de la reverberación.

- \* Para más información sobre reverb, por favor refiérese a la página 20.
- \* Este parámetro es común para las tres secciones de sonido.
- \* Este parámetro no se almacena a SOUND sino a SETUP.

### 4. Profundidad

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta la profundidad del reverb, y también está controlado por el mando REVERB DEPTH de cada sección de sonido.

- \* Para más información sobre reverb, por favor refiérese a la página 20.

## 2 EFX

### 1. Tipo

25 TIPOS

Este parámetro selecciona el tipo de efecto.

- \* Para más información sobre efectos, por favor refiérese a la página 21.
- \* La sección E.PIANO tiene dos páginas para EFX1 y EFX2.
- \* Si están activados los EFX de las secciones PIANO y SUB, el ajuste del la sección PIANO tiene prioridad.

### 2. Parámetros

N/A

Estos parámetros cambian según el tipo de EFX seleccionado, y se utilizan para ajustar la profundidad, velocidad, retroalimentación, etc.

- \* Para más información sobre efectos, por favor refiérese a la página 21.

## 3.1 Técnico Virtual (PIANO)

### 1. Voicing

6 TIPOS

Este parámetro pretende recrear la técnica de ajustar la acción, los macillos y las cuerdas de un piano acústico, permitiendo aumentar el carácter del sonido y la dinámica del MP10.

#### Tipos de Voicing

Tipo de Voicing	Descripción
Normal	Produce el tono normal de un piano acústico en toda la gama dinámica.
Mellow 1/2	Reproduce el efecto de una superficie de macillos más suave para un tono más dulce en toda la gama dinámica.
Dynamic	Este ajuste no es posible con un piano acústico. Las notas tocadas suavemente tendrán un tono dulce, y las notas tocadas con más fuerza tendrán un tono con más brillo. Este ajuste produce un cambio dramático desde dulce a brillante en toda la gama dinámica.
Bright 1/2	Produce un tono con más brillo en toda la gama dinámica.

### 2. Anchura Estereo

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta la anchura del sonido estereo.

### 3. Resonancia de Cuerdas

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta el volumen de la resonancia de las cuerdas.

*Resonancia de las cuerdas se refiere a un fenómeno que existe en los pianos acústicos a través del cual las cuerdas de las notas pulsadas suenan junto con otras notas de la misma serie armónica.*

### 4. Resonancia Apagador

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta el volumen de la resonancia del apagador.

*Pisar el pedal apagador de un piano acústico sube todos los apagadores, permitiendo la vibración libre de las cuerdas. Cuando se toca una nota o un acorde con el pedal sustain pisado, no solo vibran las cuerdas de la nota tocada, sino también los armónicos de otras notas.*

### 5. Efecto Key-off

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta el volumen del efecto key-off.

*Al tocar un piano acústico, sobre todo en la parte de las notas graves, si se toca una tecla con fuerza, y se lo suelta rápidamente, es posible oír el sonido apenas perceptible del apagador tocando las cuerdas inmediatamente antes que se detengan las vibraciones.*

### 6. Ruido Apagador

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta el volumen del ruido del apagador.

*Cuando es pisado y soltado el pedal apagador, a menudo es posible oír el sonido del apagador tocando y soltando las cuerdas.*

### 7. Demora Macillos

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta la demora del macillo golpeando la cuerda cuando se toca pianissimo.

### 8. Ruido Fall-back

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta el volumen del ruido que se oye cuando la acción del teclado se repliega al soltar una tecla.

### 9. Brillo

VALOR: -10 - +10

Este parámetro ajusta el brillo general del sonido del piano independientemente del parámetro del Voicing.

### 3.2 Simulador de Amplificador (E.PIANO)

#### 1. Tipo de Amplificador

6 TIPOS

Este parámetro ajusta el tipo de amplificador.

\* Para más información sobre el Simulador de Amplificador, por favor refiérese a la página 23.

#### 2. Drive

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta la cantidad de overdrive producido por el amplificador, y también se puede controlar con el mando DRIVE de la sección E.PIANO.

\* Para más información sobre el Simulador de Amplificador, por favor refiérese a la página 23.

#### 3. Nivel

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta el volumen del amplificador.

\* Para más información sobre el Simulador de Amplificador, por favor refiérese a la página 23.

#### 4. EQ Amplificador

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta las frecuencias graves, medias y agudas del amplificador.

\* Estos parámetros funcionan independientemente de los mandos EQ principales del MP10.

\* Para más información sobre el Simulador de Amplificador, por favor refiérese a la página 23.

### 3.3 Layer Tone (SUB)

#### 1. Sweep

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido suplementario Sweep que se añade al sonido SUB seleccionado.

#### 2. Bell

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta la cantidad de sonido suplementario Bell que se añade al sonido SUB seleccionado.

## 4 Afinación

#### 1. Afinación Fina

VALOR: -64 - +63

Este parámetro ajusta la afinación del sonido elegido para valores menores de un semitono.

#### 2. Afinación Estirada

9 TIPOS

Este parámetro selecciona el nivel de afinación estirada.

*El oído humano típicamente detecta frecuencias agudas y graves con menos precisión que las frecuencias del rango medio. Por lo tanto, la afinación de un piano acústico está estirada para asegurar que el sonido se oirá bien.*

#### 3. Temperamento

7 TIPOS + 2 USER

Este parámetro selecciona el sistema de afinación del sonido elegido.

\* Para más información sobre Temperamentos, por favor refiérese a la página 39.

\* Ver como se pueden crear temperamentos personales del usuario (USER) en la página User Edit del menú SYSTEM (página 75).

#### 4. Tono del Temperamento

RANGE: C - B

Este parámetro selecciona el tono del temperamento seleccionado. Al usar un temperamento que no sea Temperamento Equal, utiliza este ajuste para elegir la armadura de la pieza.

\* Este parámetro sólo afectará al balance del sistema de afinación, y no al tono del teclado.

## ■ Tipos de Temperamento

Tipo de Temperamento	Descripción
Equal	Este es el método de afinación más popular que divide la escala en doce semitonos idénticos. Este produce los mismos intervalos de acordes en los doce tonos, y tiene la ventaja de modulación del tono sin límite. Sin embargo el tono vuelve menos característico y ningún acorde está en pura consonancia.
Pure Maj/Min	Este temperamento, que elimina disonancias en terceras y quintas, aún es popular para música de coros por su armonía perfecta. Cuando toque en un tono mayor elija 'Pure Maj' y cuando toque en un tono menor elija 'Pure Min.'
Pythagorean	Este temperamento, que utiliza tasas matemáticas para eliminar disonancias en quintas, tiene limitaciones para el uso con acordes, pero produce líneas melódicas características.
Meantone	Este temperamento, que utiliza un medio entre un tono completo mayor y menor para eliminar disonancias en terceras, estaba creado para eliminar la falta de consonancias con ciertas quintas del temperamento Mersenne pure. Produce más hermosos acordes que el Temperamento Equal.
Werkmeis/Kirnberg	Estos dos temperamentos están entre Meantone y Pythagorean. En música con pocas alteraciones, este temperamento produce los hermosos acordes del tono medio, pero al aumentar las alteraciones, este temperamento produce las melodías características del temperamento Pythagorean. Se utiliza ante todo para música clásica escrita en la época barroca para reavivar las características originales.
Sys.User1/2	Temperamento definido por el usuario creado para subir o bajar el tono para cada semitono.

## ■ Crear temperamentos de usuario (USER)

Por favor, refiérese a la explicación User Edit en el capítulo menú SYSTEM (página 75).

## 5 Configuración del Teclado

### 1. Curva de Pulsación

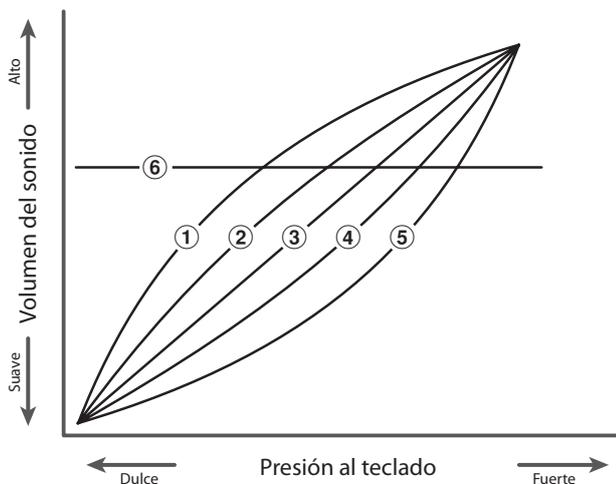
Este parámetro selecciona la curva del rendimiento de la pulsación del teclado.

\* como se pueden crear curvas de usuario personalizadas en la página User Edit del menú SYSTEM (página 74).

#### Tipos de curvas de pulsación

6 TIPOS + 2 USUARIOS

Curva de pulsación	Descripción
Heavy+	Requiere considerablemente más fuerza para conseguir un volumen fuerte.
Heavy	Requiere una pulsación mas pesada para conseguir un volumen fuerte. Ideal para gente con dedos fuertes.
Normal	Reproduce la sensibilidad de pulsación de un típico piano acústico.
Light	Produce un volumen más fuerte aún con una pulsación suave. Para desarrollar fuerza en los dedos.
Light +	Requiere menos fuerza para conseguir una nota fuerte. Para gente con un toque muy delicado.
Off	Produce un volumen constante sin importar la fuerza de las pulsaciones de las teclas.
Sys.User1/2	Una curva de pulsación personalizada, creada para un estilo personal de tocar.



①	Light +
②	Light
③	Normal
④	Heavy
⑤	Heavy +
⑥	Off

### 2. Cambio de Octava

-3 - +3 OCTAVAS

Este parámetro ajusta la cantidad de transposición de octavas en la sección elegida.

### 3. Apagador KS /Tono KS

ON/OFF, RANGO: A-1 - C7

Esta función permite reducir la velocidad del teclado en un rango seleccionado. Esto puede resultar útil para combinar el sonido de piano con el sonido de cuerdas, para reducir el nivel del sonido de cuerdas en el rango de notas más agudas.

El rango del sonido apagador va desde el tono KS hasta la zona más aguda.

\* Esta función no está disponible en la sección MIDI.

#### Crear curvas de pulsación de usuarios (personalizadas)

Por favor, refiérese a la explicación User Edit en el capítulo del menú SYSTEM (página 74).

## 4. Diviso/Punto de división

DESACTIVADO/INFERIOR/SUPERIOR

Esta función divide el teclado en dos partes, y permite a cada sección PIANO, E.PIANO, SUB y MIDI ser asignadas bien a la parte aguda o grave. Cuando SPLIT está apagado (OFF), la sección seleccionada seguirá utilizando todo el teclado.

El punto de SPLIT define el punto en el que las partes agudas y las partes graves están divididas, y es un parámetro común para las cuatro secciones.

\* Los parámetros SPLIT/SPLIT POINT no están almacenados en SOUND, sino solamente en SETUP.

\* El parámetro SPLIT POINT es común para las tres secciones de sonido.

\* Cuando SPLIT está activado (agudo y grave), la sección de sonido seleccionada se enciende automáticamente.

## 5. Ruido Key-off (E.PIANO)

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta el volumen del ruido de soltar las teclas de un instrumento electromecánico.

\* Este parámetro sólo está disponible en la sección E.PIANO.

## 6. Retardo Key-off (E.PIANO)

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta el tiempo de la retardo antes de oír el ruido Key-off.

\* Este parámetro sólo está disponible en la sección E.PIANO.

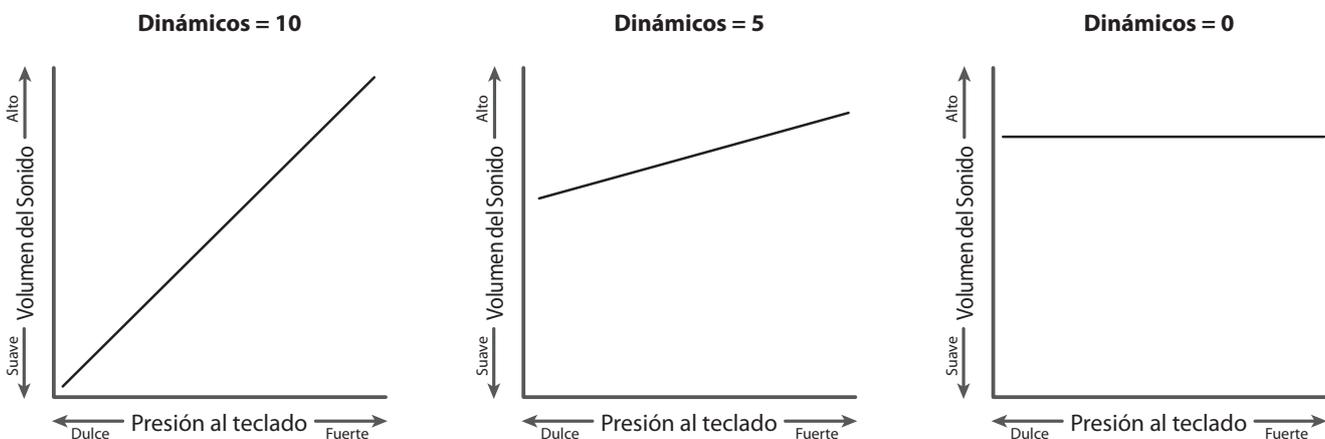
## 7. Dinámicos (SUB/MIDI)

VALOR: 0 (OFF) - 10

Este parámetro ajusta el rendimiento del teclado de las secciones SUB y MIDI en comparación con las secciones PIANO y E.PIANO

Cuando el valor es 10 (por defecto), el rendimiento del teclado es normal. Al disminuirse el valor el rendimiento del teclado es cada vez menos dinámico, y a 0 es completamente plano (de respuesta fija).

\* Este parámetro sólo está disponible en las secciones SUB y MIDI.



## 8. Solo (MIDI)

DESACTIVADO/ÚLTIMO/AGUDOS/GRAVES

Este parámetro activa/desactiva el modo Solo y selecciona el modo de tocar.

Cuando está activado, la reproducción estará restringida a una nota, aunque se toque simultáneamente más de una nota. Se puede utilizar esto para simular las características de un sintetizador monofónico.

Modo Solo	Descripción
Last	Reproduce la última nota de un grupo de notas.
High	Reproduce la nota más aguda de un grupo de notas.
Low	Reproduce la nota más grave de un grupo de notas.

\* Este parámetro sólo está disponible en la sección MIDI.

## 9. Transmisión (MIDI)

ON/OFF

Este parámetro determina si el MP10 envía datos de notas o no a dispositivos externos.

\* Este parámetro sólo está disponible en la sección MIDI.

## 6 Controladores

### 1. Pedal Sordina

ON/OFF

Este parámetro determina si este pedal está activo o no en la sección elegida.

### 2. Modo Pedal Sordina (NO MIDI)

2 TIPOS

Este parámetro selecciona el modo pedal sordina para las secciones de sonidos incorporados. El ajuste 'Hold' permite sostener indefinidamente el sonido sin perder fuerza.

Sección	Modo Pedal Sordina
PIANO	Normal, Mantener
E.PIANO	Normal, Mantener
SUB	Normal, Mantener

\* Este parámetro no está disponible en la sección MIDI.

### 5. Rueda de Variación de Afinación

ON/OFF

Este parámetro determina si la rueda pitch bend está activado o no en la sección elegida.

### 7. Rueda de Modulación

ON/OFF

Este parámetro determina si la rueda de modulación está activada o no en la sección elegida.

### 9. Pedal de Expresión

ON/OFF

Este parámetro determina si el pedal de expresión está activado o no en la sección elegida.

\* Ver la página 14 para más información.

### 3. Pedal Izquierdo

ON/OFF

Este parámetro determina si este pedal está activo o no en la sección elegida.

### 4. Asignar Pedal Izquierdo

SUAVE/SOSTENUTO

Este parámetro determina si el pedal izquierdo de la unidad de dos pedales F-20 funciona como un pedal Suave o un pedal sostenuto. Este parámetro es común en las tres secciones de sonido.

Se controla la sección MIDI independientemente, y puede ser asignado un comando de post-pulsación de CC# 0-119.

Valor	Descripción
Suave	El pedal izquierdo funciona como un pedal suave.
Sostenuto	El pedal izquierdo funciona como un pedal sostenuto.

\* Cuando el parámetro del modo del Pedal Sordina está ajustado a Normal el pedal sostenuto funciona con una debilitación natural. Cuando esté ajustado a Hold (Mantener) el pedal sostenuto funciona con un sostenido indefinido.

\* Este parámetro es común en las tres secciones de sonido. Se controla la sección MIDI independientemente.

### 6. Rango de Rueda de Variación de Afinación

VALOR: 0 - 7 OR 0 - 12

Esta parámetro ajusta el rango de la rueda pitch bend en pasos de un semitono. El máximo rango es distinto para el sonido incorporado (0 - 7) y las secciones MIDI (0 - 12).

PIANO/SUB: 11 FUNCIONES  
E.PIANO: 14 FUNCIONES  
MIDI: 0 - 119, AFT

### 8. Asignar Rueda de Modulación

Este parámetro determina la función de la rueda de modulación. El ajuste por defecto es Modulation. Este es un parámetro común de las tres secciones de sonido, si la función por defecto es Modulación.

Se controla la sección MIDI independientemente, y puede ser asignado un comando de post-pulsación de CC# 0-119.

\* Por favor, refiérase al fin de esta sección para ver el listado de funciones asignables.

\* Este parámetro es común en las tres secciones de sonido. Se controla la sección MIDI independientemente.

PIANO/SUB: 11 FUNCIONES  
E.PIANO: 14 FUNCIONES  
MIDI: 0 - 119, AFT

### 10. Asignar Pedal de Expresión

Este parámetro determina la función del pedal expresión. El ajuste por defecto es Expresión. Este parámetro es común en las tres secciones de sonido, si la función por defecto es Expresión. Se controla la sección MIDI independientemente, y puede ser asignado un comando de post-pulsación de CC# 0-119.

\* Por favor, refiérase al final de esta sección para listado de funciones asignables.

\* Este parámetro es común para las tres secciones de sonido. Se controla la sección MIDI independientemente.

## 11. Interruptor de Pie

ON/OFF

Este parámetro determina si el pedal interruptor de pie está activado o no en la sección elegida.

\* Para más información sobre pedales de conexión, por favor refiérase a la página 14.

## 12. Foot Switch Assign

Este parámetro determina la función del pedal interruptor de pie. Este parámetro es común en las tres secciones de sonido, si la función por defecto es Sostenuto.

Se controla la sección MIDI independientemente, y puede ser asignado un comando de post-pulsación de CC# 0-119.

\* Por favor refiérase al final de esta sección para un listado de funciones asignables.

\* Este parámetro es común para las tres secciones de sonido. Se controla la sección MIDI independientemente.

### ■ Funciones asignables para la rueda de modulación, el pedal de expresión y el interruptor de pie

Secciones PIANO/E.PIANO/SUB	Solo Secciones PIANO/SUB	Solo Sección E.PIANO
Modulación	EFX Dry/Wet	EFX1 Dry/Wet
Panpot	EFX Parámetro 1	EFX1 Parámetro 1
Expresión	EFX Parámetro 2	EFX1 Parámetro 2
Apagador		EFX2 Dry/Wet
Sostenuto		EFX2 Parámetro 1
Suave		EFX2 Parámetro 2
Resonancia		
Límite		

## 7 Mando Assign (Asignar)

La pantalla del Mando Assign está utilizada para asignar parámetros del menú EDIT a los cuatro mandos principales A, B, C, y D para hacer ajustes directos en tiempo real en el modo Play. Dos grupos de parámetros de mandos (primario y secundario) pueden ser asignados a cada sección PIANO, E.PIANO, SUB, y MIDI, dando un control extensivo sobre los sonidos seleccionados.

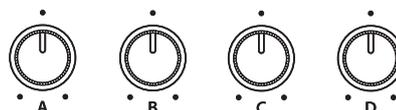
### ■ Asignar parámetros a cada mando

Entrar en la pantalla Asignar Mandos para la sección requerida.

Gire los cuatro mandos de control (A, B, C, D) para seleccionar que parámetro debe ser asignado a cada mando de control en el modo Play.

\* Pulse los botones CURSOR ▲ o CURSOR ▼ para alternar entre los grupos de mandos primario y secundario.

\* Para más información sobre ajustar parámetros en el modo Play, por favor refiérase a la página 19.



# 8 Editar Sonido

### 1. Tiempo de Ataque

VALOR: -64 --+63

Este parámetro ajusta el tiempo de ataque. Valores más altos aumentan el tiempo de ataque, resultando un ataque más largo y lento en el sonido elegido.

### 3. Nivel Sustain

VALOR: -64 --+63

Este parámetro ajusta el nivel de sustain que se oye al mantener pulsada la tecla del sonido elegido.

### 5. Resonancia de Filtro

VALOR: -64 --+63

Este parámetro ajusta la cantidad de deje armónico alrededor de la frecuencia tope del sonido elegido.

### 7. Panpot

VALOR: L64 - R63

Este parámetro ajusta la posición izquierda/derecha del sonido elegido dentro del campo estéreo.

### 2. Tiempo de Disminución de Sonido

VALOR: -64 --+63

Este parámetro ajusta el tiempo de disminución desde el nivel máximo hasta el nivel sustain en el sonido elegido.

### 4. Tiempo Release

VALOR: -64 --+63

Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que disminuya el sonido elegido después de dejar sueltas las teclas.

### 6. Límite de Filtro

VALOR: -64 --+63

Este parámetro ajusta la frecuencia delimitadora. Subiendo este nivel aumenta el brillo del sonido y bajándolo resulta un sonido más sordo.

### 8. Volumen

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta el nivel del volumen del sonido elegido independientemente del fader de volumen de la sección.

# Parámetros del Menú EDIT (MIDI)

## 1 Programa

### 1. Programa

VALOR: 1 - 128

Este parámetro determina que Número del Cambio de Programa será transmitido al recuperar un SETUP. Selecciona el número de programa requerido para el sonido elegido en el dispositivo externo MIDI.

### 2. Bank MSB/LSB

VALOR: 0 - 127, 0 - 127

Este parámetro determina que números MSB y LSB se transmitirán al recuperar un SETUP. El estándar MIDI asigna 128 espacios de almacenamiento, pero se puede ampliar esta cantidad utilizando un MSB y un LSB.

\* Por favor, refiérese al manual de usuario del dispositivo MIDI conectado para más información.

## 2 Transmitir

Parámetros Transmit son parámetros del SYSTEM (Sistema). Estos parámetros de memorizan automáticamente al salir del menú EDIT y no necesitan ser almacenados en cada SETUP.

### 1. Enviar Programa

ON/OFF

Este parámetro determina si se transmitirá o no un Número de Cambio de Programa al recuperar un SETUP.

Para cambiar sonidos en un dispositivo externo MIDI al recuperar un SETUP, ajuste este parámetro a ON.

### 2. Enviar Bank

ON/OFF

Este parámetro determina si Program Bank Numbers (MSB, LSB) (números del banco de programas) se transmitirán o no al recuperar un SETUP.

Si el dispositivo externo MIDI requiere un mensaje Bank Select (Seleccionar Banco), ajuste este parámetro a ON.

### 3. Enviar Volumen

ON/OFF

Este parámetro determina si un mensaje inicial del Volumen MIDI se transmitirá o no al recuperar un SETUP.

\* Mover los faders del volumen transmitirá mensajes de volumen aunque este parámetro sea ajustado a OFF.

### 4. Enviar Controles

ON/OFF

Este parámetro determina si los ajustes del mando de control se transmitirán (ON) o no (OFF) al recuperar un SETUP.

\* Mover los mandos de control transmitirá los valores aunque este parámetro sea ajustado a OFF.

### 5. Transmitir Grabador

ON/OFF

Este parámetro determina si se transmitirán datos o no al reproducir canciones incorporadas.

## 3 Ricezione

Parámetros Receive (Recibir) son parámetros del SYSTEM (Sistema). Estos parámetros de memorizan automáticamente al salir del menú EDIT y no necesitan ser almacenados en cada SETUP.

### 1. Modo Receive

PANEL/SECTION/OMNI ON

Este parámetro determina como el MP10 recibe datos MIDI.

Valor	Modo Receive
Panel	Datos recibidos controlan el panel entero.
Section	Datos recibidos controlan secciones individualmente vía cada canal receive (recibir).
Omni On	Datos recibidos controlan todo el panel, independientemente del canal MIDI.

### 2. Canal Piano

VALOR: 1CH - 16CH

Este parámetro determina el canal de recepción de la sección PIANO cuando el parámetro del modo Recibir está ajustado a Sección.

### 2. Canal E.PIANO

VALOR: 1CH - 16CH

Este parámetro determina el canal de recepción de la sección E.PIANO cuando el parámetro del modo Recibir está ajustado a Sección.

### 3. Canal SUB

VALOR: 1CH - 16CH

Este parámetro determina el canal de recepción de la sección SUB cuando el parámetro del modo Recibir está ajustado a Sección.

## 4 MMC

Parámetros MMC son parámetros del SYSTEM (Sistema). Estos parámetros se memorizan automáticamente al salir del menú EDIT y no necesitan ser almacenados en cada SETUP.

### 1. MMC Dev. ID

VALOR: 0 - 127

Este parámetro determina el ID del dispositivo del MMC (MIDI Machine Control). (Control de la Máquina MIDI)

### 2. Comandos MMC

16 MANDOS

Este parámetro asigna MMC o mandos en tiempo real a los botones RECORDER CONTROL.

### ■ Comandos del botón asignable RECORDER CONTROL

MMC Commands	
01: STOP	08: RECORD PAUSE
02: PLAY	09: PAUSE
03: DEFERRED PLAY	0A: EJECT
04: FAST FORWARD	0B: CHASE
05: REWIND	0C: COMMAND ERROR RESET
06: RECORD STROBE	0D: MMC RESET
07: RECORD EXIT	

Realtime Commands
FA: RealtimeSTART
FB: RealtimeCONTINUE
FC: RealtimeSTOP

# Vista General del Botón STORE

Después de utilizar el menú EDIT y los mandos de control para ajustar los parámetros del sonido elegido, se utiliza el botón STORE para memorizar los ajustes, y asegurar no perder los cambios al apagar el instrumento o seleccionar otros sonidos.

El botón STORE tiene tres funciones distintas: almacenar sonidos distintos, almacenar la configuración entera del panel (SETUP), y almacenar la configuración actual del panel como el por defecto (POWERON).

## ■ Funciones del botón STORE

Función STORE	Descripción
SOUND	Almacena los parámetros del menú EDIT del sonido elegido al botón * variation.
SETUP	Almacena todos los parámetros del menú EDIT todos los ajustes del panel de las secciones de sonido, y todos los ajustes de la sección EQ a una memoria SETUP.
POWERON	Almacena todos los parámetros del menú EDIT, todos los ajustes del panel de las secciones de sonido, y todos los ajustes de la sección EQ como el por defecto.

\* Salvo parámetros comunes (página 34).

## 1 Almacenar un SONIDO

Esta función almacenará los parámetros del menú EDIT del sonido elegido al botón variation (variación), sobrescribiendo así al sonido actual.

### ■ Acceder a la pantalla STORE (almacenar)

Pulse el botón STORE.

El indicador LED del botón STORE se iluminará, y se visualizará la selección de almacenamiento en la pantalla LCD.



### ■ Seleccionar la función Store Sound (Almacenar el Sonido)

Pulse el botón de función F1 (SOUND) para seleccionar la función Store Sound.

Después pulse el botón de función F4 (EXEC).

La pantalla de confirmación Store Sound se visualizará en la pantalla LCD.

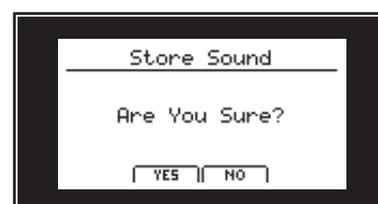


### ■ Confirmar la función Store Sound

Pulse el botón +/YES para confirmar la función Store Sound, o el botón -/NO para volver a la pantalla de selección de almacenamiento.

\* El sonido ajustado sobrescribirá el sonido actual.

\* Para no perder datos, no apague el instrumento mientras que el MP10 está almacenando ajustes del SETUP.



## 2 Almacenar un SETUP

Esta función almacenará todos los parámetros del menú EDIT de las secciones PIANO, E.PIANO, SUB, y MIDI, botones del panel, estados de mandos y ajustes EQ a una de las 156 memorias SETUP del MP10.

### ■ Acceder a la pantalla STORE

Pulse el botón STORE.

El indicador LED del botón STORE se iluminará, y se visualizará la selección de almacenamiento en la pantalla LCD.



### ■ Seleccionar la función Store Setup

Pulse el botón de función F2 (SETUP) para seleccionar la función Store Setup.

Después pulse el botón de función F4 (EXEC).

La pantalla de la selección banco/memoria y entrada de nombre SETUP se visualizará en la pantalla LCD.



### ■ Nombrar el SETUP, seleccionar el banco/memoria

Gire los mandos de control A y B para mover la posición del cursor y seleccionar los caracteres del nombre del SETUP.

Pulse los botones BANK ◀ o BANK ▶ y los botones de memoria SETUP (1-6) para seleccionar el banco y la memoria del nuevo SETUP.

Después pulse el botón de función F4 (EXEC).

La pantalla de confirmación del Store Setup se visualizará en la pantalla LCD.



### ■ Confirmar la función Store Setup

Pulse el botón +/YES para confirmar la función Store Setup, o el botón -/NO para volver a la pantalla anterior.

\* El nuevo SETUP sobrescribirá la memoria SETUP actual.

\* Para no perder datos, no apague el instrumento mientras el MP10 está almacenando ajustes del SETUP.

\* Una vez que SETUP ha sido almacenado, las funciones del panel vuelven a POWERON.



# 3 Almacenar ajustes POWERON

Esta función almacenará todos los parámetros del menú EDIT de las secciones PIANO, E.PIANO, SUB, y MIDI, el botón panel y estados de mandos, y ajustes EQ a la memoria por defecto POWERON del MP10.

## ■ Acceder a la pantalla STORE

Pulse el botón STORE.

El indicador LED del botón STORE se iluminará, y se visualizará la selección de almacenamiento en la pantalla LCD.



## ■ Elegir la función Store PowerOn

Pulse el botón de función F3 (PWRON) para seleccionar la función Store PowerOn.

Después pulse el botón de función F4 (EXEC).

La pantalla de confirmación del Store PowerOn se visualizará en la pantalla LCD.

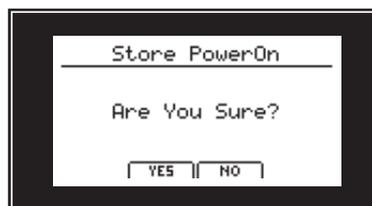


## ■ Confirmar la función Store PowerOn

Pulse el botón +/YES para conformar la función Store PowerOn, o el botón -/NO para volver a la pantalla anterior.

\* La memoria actual POWERON se sobrescribirá.

\* Para prevenir perder datos, no apague el instrumento mientras el MP10 está almacenando ajustes SETUP.



# Memorias SETUP

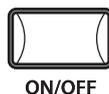
El MP10 permite almacenar en la memoria 156 SETUPS (26 x 6). Esta página explica como seleccionar el banco y la memoria, y recuperar el SETUP.

## ■ Activar/Desactivar SETUP (La configuración)

Pulse el botón ON/OFF (Activar/Desactivar) de la sección SETUP para activar las configuraciones.

El indicador LED del botón ON/OFF de la sección SETUP se iluminará y el SETUP A-1 se recuperará automáticamente.

SETUPS Desactivados



SETUPS Activados

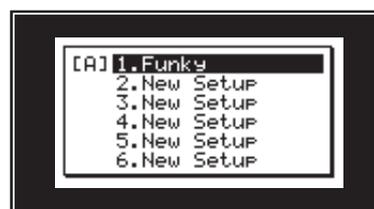


## ■ Seleccionar SETUPS

Pulse los botones BANK ◀ o BANK ▶ para pasar por los bancos de SETUP disponibles.

\* Hay 26 bancos SETUP dentro de un rango A - Z.

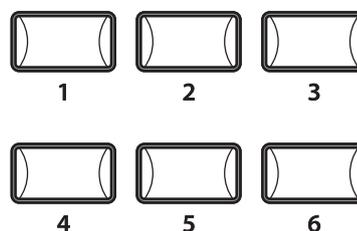
El listado SETUP del banco seleccionado se visualizará en la pantalla LCD.



*Mientras se visualiza el listado SETUP:*

Pulse los botones de memoria SETUP (1-6) para seleccionar la memoria SETUP requerida.

\* Hay 6 memorias SETUP por banco.



# Vista General del Grabador

El grabador del MP10 dispone de una variedad de funciones útiles para grabar y reproducir interpretaciones de la memoria interna del instrumento, o de un dispositivo de memoria USB. Las características de cada método se detallan a continuación.

## ■ Características del grabador del MP10

	Grabador de Canciones (memoria Interna)	Grabador de Audio (Memoria USB)
Formato almacenado/guardado	SMF (MIDI)	MP3/WAV (audio)
Longitud máxima de una canción	90,000 notas	Depende de la capacidad del dispositivo
Nº máximo de canciones	10 canciones	Depende de la capacidad del dispositivo
Ejemplos de aplicaciones	Esbozar ideas, grabar interpretaciones completas, remezclar y editar en un ordenador.	Mandar un mail a amigos, copiar a un CD, etc.
Métodos de reproducción	Reproducir canciones en el MP10 y otros dispositivos MIDI	Reproducir canciones en el MP10 y reproductores de audio etc.
tempo Ajustable	Si, mientras reproducción	No
Overdubbing	No	Si, sin límite
Opciones de conversión	Se puede convertir a MP3/WAV	No se puede convertir a SMF (MIDI)

## ■ Acceder al Grabador

Pulse el botón RECORDER.

El indicador LED del botón RECORDER se iluminará para indicar que la función Recorder (Grabador) está seleccionada.



## ■ Seleccionar el modo Recorder

Pulse el botón de función F1 para alternar entre el Grabador de Canciones Incorporadas y funciones del Grabador de Audio USB.

\* Si un dispositivo de memoria USB está conectado al acceder al grabador, la función Grabador de Audio USB estará automáticamente seleccionada.

\* Si un dispositivo de memoria USB no está conectado al acceder al grabador, la función de Grabador de Canciones Incorporadas estará seleccionada automáticamente.



## ■ Salir del Grabador

Pulse el botón RECORDER.

El indicador LED del botón RECORDER se apagará y la pantalla del modo Play se visualizará.



## ■ Funciones USB

Se pueden encontrar funciones USB adicionales para borrar y renombrar archivos almacenados en dispositivos de memoria USB en el Menú USB (página 66).

# Grabacion de canciones (memoria interna)

La función de grabación de canciones permite grabar unas diez canciones, almacenarlas en la memoria interna, y luego reproducirlas pulsando un botón. Una vez grabadas las canciones pueden ser almacenadas también en un USB, en formato Midi Standard (SMF) o convertidas en archivos audio MP3/WAV

## 1 Grabar una canción

### 1. Activar la función grabación:

Pulsar botón RECORDER.

El indicador LED del botón RECORDER (Grabador) se iluminará y se visualizará la pantalla grabador MIDI en la pantalla LCD.

Si un dispositivo USB está conectado, pulsar el botón F1 (MIDI) para seleccionar la función MIDI de grabación.

Gire el control mando C para seleccionar la memoria de canción para utilizarla en la nueva grabación.

\* Dispone de 10 memorias internas de grabación de canciones

\* Si la memoria de canción seleccionada ya contiene un dato grabado, se borrará automáticamente cuando se grabe la nueva canción.



### 2. Comienzo de la grabación de la canción

Pulsar el botón ●.

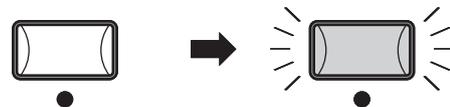
El indicador de LED para el botón ● empieza a parpadear, para indicar que la grabación está en modo espera.

Pulsar una nota en el teclado

El indicador LED del botón ● se iluminará, se visualizará un contador en la pantalla LCD, y la grabación empezará.

\* La grabación también puede empezarse pulsando el botón ►/■ permitiendo un tiempo de descanso o compases vacíos para ser insertados al principio de la canción.

\* Se puede utilizar el metrónomo a modo de ayuda antes de comenzar la grabación e incluso activar 4 tiempos en su comienzo.



### 3. Finalizar la grabación

Pulsar el botón ►/■.

Se apagará el indicador LED del botón ●, y se detendrá la grabación.

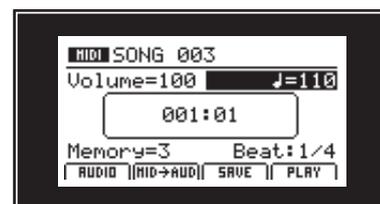
Después de una breve pausa, la pantalla MIDI se muestra en el display LCD

\* Para prevenir la pérdida de datos, evite pulsar OFF (apagar) mientras el MP10 está guardando la grabación de las canciones.

\* La capacidad máxima de grabación es de aproximadamente 90.000 notas, contando con las pulsaciones del botón y del pedal como una nota.

\* Si la máxima capacidad de grabación se alcanza durante dicha grabación, ésta para automáticamente.

\* Canciones grabadas se guardaran en la memoria hasta que se apague el piano.



## 2 Reproducción de la canción

Esta función permite la reproducción de las canciones grabadas y almacenadas en la memoria interna. Para reproducir inmediatamente una canción después de su grabación, seguir este procedimiento desde el paso 2.

### 1. Activar el modo reproducción de canción

Pulsar el botón RECORDER.

El indicador LED del botón RECORDER se iluminará y la pantalla grabación MIDI se visualizará en la pantalla LCD.

Si un dispositivo USB está conectado, pulsar el botón F1 función MIDI para seleccionar la función grabación MIDI.

Gire el control mando C para seleccionar la memoria de canción para reproducirla.



### 2. Comienzo de la reproducción de la canción

Pulsar el botón de la función F4 (play) o ►/■.

El indicador LED del botón ►/■ se iluminará y la canción seleccionada empezará a reproducirse.

Pulsar ◀◀ o ▶▶ para avanzar o retroceder la canción.

Los mandos A y B pueden utilizarse también para ajustar el volumen y el tempo de la reproducción de la canción.

Pulsar el botón ►/■ para detener la reproducción, después pulsar el botón ◀ para reiniciar la reproducción desde el principio de la canción.



\* Para activar el modo "Chain Play", pulsar y mantener presionado el botón ►/■. Todas las canciones grabadas se reproducen en secuencia.

### ■ A-B función de repetición

La función repetir A-B permite repetir continuamente una parte de una canción. Durante la reproducción de una canción:

Pulse el botón A↔B una vez para fijar el punto de comienzo.

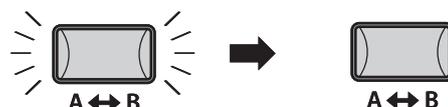
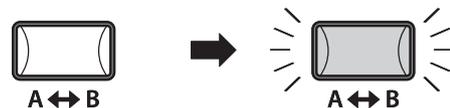
El indicador LED del botón A↔B empezará a parpadear.

Pulse de nuevo el botón A↔B para fijar el punto de terminación.

El indicador LED del botón A↔B se iluminará y se repetirá continuamente la sección seleccionada.

Para cancelar la función Repetir A-B, pulse de nuevo el botón A↔B.

El indicador LED del botón A↔B se apagará y volverá a la reproducción normal.



# 3 Almacenar una canción en un archivo SMF

Esta función se utiliza para almacenar canciones grabadas en un dispositivo de memoria USB en formato SMF / Standard MIDI Format)

## 1. Seleccionar la función de guardar en SMF

Después de seleccionar el grabador MIDI y grabar una canción:

Conectar a un dispositivo de memoria USB.

\* Dispositivos USB deben ser formateados para utilizar sistemas de archivos "FAT" o "FAT32".

Se escaneará el dispositivo, y las funciones MID→AUD y GUARDAR se visualizarán en la parte inferior de la pantalla LCD.

Pulse el botón de función F3 (Guardar).

La pantalla Guardar SMF se visualizará en la pantalla LCD.



## 2. Almacenar un archivo

Girar los mandos de control A y B para mover la posición del cursor y cambiar los caracteres.

\* El almacenaje de los archivos SMF se limita a 18 caracteres.

\* El archivo SMF guardado se almacenará en la carpeta raíz del dispositivo de memoria USB. No es posible almacenar el archivo en otra carpeta.

Girar el mando de control C para seleccionar la memoria de la canción que se desea almacenar en la memoria USB a formato SMF



## 3. Guardar una canción

Pulsar el botón F4 función (EXEC).

La confirmación del almacenaje se muestra en el display LCD.

Pulsar el botón F2 de la función (YES) o el botón de la función (NO) para confirmar o cancelar la operación.

Después de guardar el archivo SMF, la pantalla del grabador MIDI se muestra en el display LCD.



# 4 Convertir una canción en un archivo audio.

Esta función se utiliza para convertir canciones grabadas en la memoria, en archivos de audio MP3/WAV almacenados en el dispositivo USB.

Por favor referirse a la explicación de la sección Grabación en Audio de este capítulo (página 64).

# 5 Cargar un archivo SMF en la memoria

Esta función puede utilizarse para cargar unos archivos SMF en una memoria de grabación de canciones vacía.

## ■ Preparar el dispositivo de memoria USB

Primero, preparar una selección de archivos MIDI SMF, copiando los datos a un dispositivo USB.

\* El dispositivo USB debe formatearse para utilizar los sistemas de archivo "FAT" o "FAT32".



### 1. Seleccionar la función Cargar SMF

Después de seleccionar el grabador MIDI:

Girar el mando de control B para seleccionar una memoria de canción vacía. O seguir las instrucciones de la página 57 para borrar una canción ya grabada en la memoria.



Conectar un dispositivo USB

\* Los dispositivos USB deben formatearse para poder utilizar los sistemas de archivo "FAT" o "FAT32".

El dispositivo USB puede leerse, y la función LOAD (cargar) aparece en la parte inferior de la pantalla LCD



Pulsar el botón F3 de la función (LOAD) cargar



Una lista de archivos SMF almacenados en la carpeta del dispositivo USB se muestra en el display LCD.

## ■ Pantalla lista archivo/carpeta

La pantalla del MP10 muestra una lista de los archivos y carpetas guardadas en la memoria del dispositivo USB.

Puede moverse el cursor de selección girando el mando de control A, o pulsando el cursor ▲ o el cursor ▼.

Se utilizan los símbolos < > para indicar un archivo, y se utiliza la entrada más alta [dir up] para volver a la carpeta anterior.



### 2. Seleccionar el archivo SMF para su almacenaje

Girar el control de mando A o pulsar el cursor ▲ o el cursor ▼ para seleccionar el archivo MIDI deseado.

Pulsar la función F4 NEXT (siguiente).

La pantalla Load SMF se muestra en el display LCD.



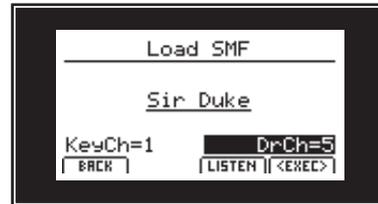
## 5 Almacenar un archivo SMF en la memoria (cont)

### 3. Seleccionar los canales del teclado y la batería

Girar el control de mando C y D para especificar los canales del archivo SMF que deben almacenarse en las pistas del teclado y la batería.

Pulsar el botón de la función F3 LISTEN (escuchar) para la audición del canal seleccionado.

Pulsar el botón de la función F4 EXEC (ejecutar) para almacenar el archivo SMF seleccionado en la memoria de la canción.



### 4. Comienzo de la reproducción de la canción

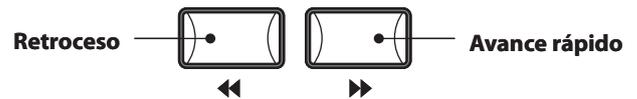
Pulsar el botón de la función F4 PLAY o el botón ▶/■.

El indicador LED del botón ▶/■ se iluminará y el archivo de audio seleccionado empezará a reproducirse.

Pulsar ◀◀ o ▶▶ para retroceder o avanzar la canción.

Los controles de mando AyB pueden utilizarse también para ajustar el volumen y el tiempo de la reproducción de la canción.

Pulsar el botón ▶/■ para detener la reproducción, luego pulsar el botón ◀ para volver a la posición de reproducción de la canción desde el principio.



### ■ A-B Función Repetición

Esta función A-B de repetición permite la repetición constante de una parte de la canción. durante la reproducción de la canción.

Pulsar los botones A↔B una vez para fijar el punto de comienzo.

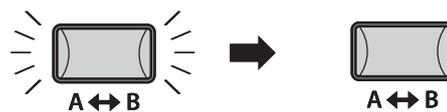
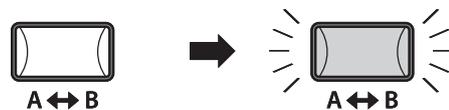
El indicador de LED para el botón A↔B empieza a parpadear.

Pulsar de nuevo el botón A↔B para fijar el punto final.

El indicador LED del botón A↔B se iluminará y la sección especificada se repetirá continuamente.

Para cancelar la función de repetición A-B, pulsar el botón A↔B una vez más.

El indicador LED del botón A↔B se apagará y volverá a la reproducción normal.



# 6 Borrar una canción

Esta función se utiliza para borrar canciones que han sido grabadas de forma incorrecta, o simplemente que ya no se quieran guardar.

## 1. Seleccionar la canción que se quiere borrar.

Después de seleccionar el grabador MIDI y grabar una canción:

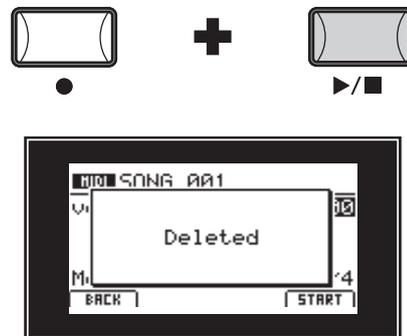
Girar el control de mando B para seleccionar la memoria de la canción que se desea borrar.



## 2. Borrar la canción seleccionada.

Pulsar los botones ● ▶/■. simultáneamente.

Se muestra un mensaje en el display LCD para indicar que la memoria de la canción seleccionada ha sido borrada.



## ■ Borrar todas las canciones grabadas

Para borrar todas las canciones grabadas, utilizar la función RESET RECORDER en la categoría RESET del menú del sistema (página 75).

# Grabación AUDIO/ Reproducción (Memoria USB)

El MP10 tiene también la capacidad de grabar interpretaciones (incluso Line-in: por entrada de línea) como audio digital. Guardando los datos a un dispositivo de memoria USB en formato MP3 o WAV. Esta función es de gran utilidad ya que permite grabaciones profesionales de calidad para producirlas directamente con el instrumento, sin la necesidad de un equipo de sonido adicional, y luego mandarlo por mail a los demás miembros del grupo, escuchar alejado del instrumento, o editar y volver a mezclar mas adelante utilizando una Terminal de audio.]

## ■ Especificaciones de formato de grabación en audio.

Formato Audio	Especificaciones	Bitrate
MP3	44.1kHz, 16 bit, Estereo	192 kbit/s (fijo)
WAV	44.1kHz, 16 bit, Estereo	1.411 kbit/s (sin compresión)

La tecnología codificación audio MPEG Layer-3 de Fraunhofer IIS y Thomson. MP3 Codec es una marca registrada 1195 - 2007, SPIRIT.

## 1 Grabar un fichero audio

### 1. Entrar en modo grabación audio

Conectar un dispositivo de memoria USB

\* Un dispositivo USB debe formatearse para utilizar los sistemas de archivos "FAT" o "FAT32"



Pulsar el botón RECORDER (grabación)

El indicador LED del botón RECORDER se iluminará y la pantalla de grabar audio se visualizará en la pantalla LCD.

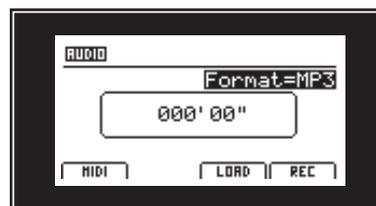


### 2. Selección del archivo en formato audio

Girar el mando de control B para seleccionar el formato del archivo de grabación audio deseado.

\* Los archivos audio MP3 requieren menos espacio de almacenamiento que los archivos audio WAV

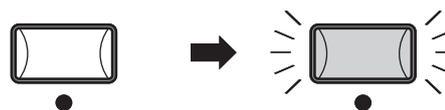
\* Un dispositivo de memoria USB de 1GB puede almacenar más de 12 horas de datos audio de MP3



### 3. Comienzo de la grabación audio

Pulsar el botón F4 de la función (REC) grabación o el botón ●.

El indicador de LED para el botón ● comienza a parpadear, para indicar que la grabación está en modo standby (espera)

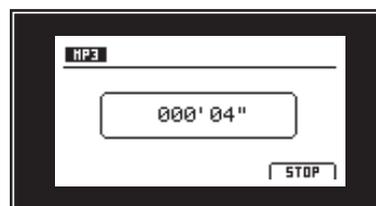


Pulsar una tecla cualquiera del teclado

El indicador LED del botón ● se iluminará, se visualizará un contador en el centro de la pantalla LCD, y la grabación comenzará.

\* La grabación puede también empezar, pulsando el botón ▶/■ permitiendo así un periodo de descanso o un compás de 4 tiempos en blanco al comienzo de la grabación.

\* También se grabará el audio de la entrada LINE IN al archivo MP3/WAV.



## 4. Detener la grabación audio, escuchar la grabación

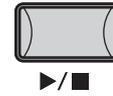
Pulsar el botón ►/■.

El indicador LED del botón ● se apagará y se detendrá la grabación.

Después de una breve pausa la pantalla del audio se muestra en el display LCD.

Pulsar el botón F4 de la función (PLAY) para escuchar la grabación antes de su almacenaje.

\* Para más información sobre los controles de escucha, referirse a la pag 60



## 5. Almacenar el archivo audio grabado.

Mientras la pantalla de escucha se muestra en el display LCD.

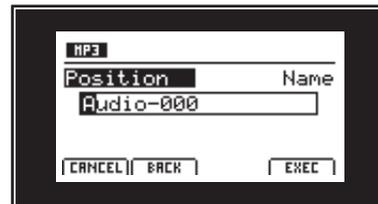
Pulsar el botón F3 de la función (SAVE) guardar.

La pantalla de almacenaje Audio se muestra en la pantalla LCD.

Girar los mandos de control A y B para mover la posición del cursor y cambiar los caracteres.

\* El almacenaje de los archivos se limita a 18 caracteres.

\* El archivo SMF almacenado se archiva en una carpeta del dispositivo de la memoria USB. No es posible almacenar el archivo en una carpeta diferente.

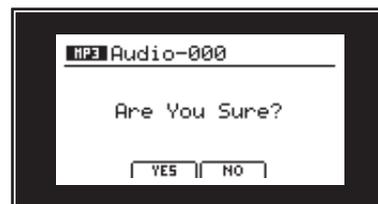


## 6. Confirmar la grabación

Pulsar el botón F4 de la función (EXEC) ejecutar.

La confirmación del almacenaje se muestra en el display LCD.  
Pulsar el botón F2 de la función (YES) o el botón de la función (NO) para confirmar o cancelar la operación.

Después de guardar el archivo SMF, la pantalla del grabador MIDI se muestra en el display LCD.



## ■ Utilizar el Metrónomo con el Grabador de Audio

Se puede activar el metrónomo para permitir la grabación de patrones de ritmo mientras se está tocando. Cuando esté activado, se añadirá una entrada de un compás antes del comienzo de la grabación.

Para grabar con la ayuda del metrónomo, pero sin añadirlo al archivo de audio, utilice el Grabador de Canciones (con el metrónomo activado), y después utilice la función Convertir en Audio para crear el archivo audio.



METRÓNOME

## Grabación AUDIO/ Reproducción (Memoria USB)

El MP10 tiene también capacidad de reproducir en MP3 y WAV los archivos audio almacenados en un dispositivo de memoria USB. Esta función permite la interpretación de los músicos para tocar con acompañamiento, o aprenderse convenientemente los coros o la melodía para una nueva canción.

### ■ Especificaciones del formato de soporte del reproductor de audio.

Formato Audio	Características	Velocidad de Transmisión
MP3	33 kHz/44.1 kHz/48 kHz Mono/Estereo	8-320 kbits (fijo y variable)
WAV	33 kHz/44.1 kHz/48 kHz Mono/Estereo, 8 bit/16 bit	-

La tecnología codificación audio MPEG Layer-3 de Fraunhofer IIS y Thomson. MP3 Codec es una marca registrada 1195 - 2007, SPIRIT.

### ■ Preparar el dispositivo de memoria USB

Primero, preparar una selección de archivos audio MP3 o WAV, copiando los datos a un dispositivo de memoria USB.

\* Un dispositivo USB debe formatearse para utilizar los sistemas de archivos "FAT" o "FAT32"



## 2 Reproducir un archivo audio.

### 1. Entrar en modo reproducción audio.

Conectar un dispositivo de memoria USB.

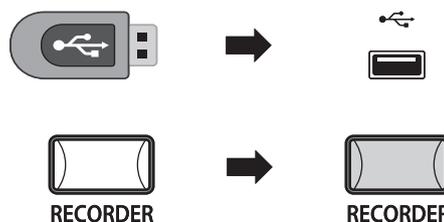
Pulsar el botón RECORDER (grabación).

El indicador LED del botón RECORDER se iluminará y la pantalla de grabación audio se visualizará en la pantalla LCD.

Pulsar el botón F3 de la función (LOAD) almacenar.

Un listado de los archivos MP3 almacenados en la carpeta del dispositivo USB se muestra en el display LCD.

\* Para enumerar los archivos WAV en el dispositivo USB, pulsar el botón F3.



### ■ Archivo del dispositivo USB / pantalla de listado de carpetas.

La pantalla de listado de carpetas del MP10 enumera los archivos y las carpetas almacenadas en la memoria del dispositivo USB.

El cursor de selección puede moverse para girar el mando del control A, o pulsar el botón del cursor ▲ o el cursor ▼.

Se utilizan los símbolos < > para indicar un archivo, y se utiliza la entrada más arriba [dir up] para indicar la carpeta anterior.



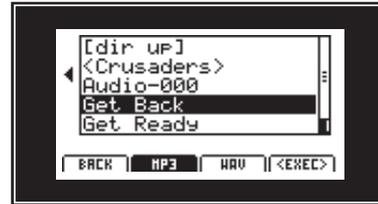
## 2. Seleccionar el archivo a almacenar

Girar el mando de control A o pulsar el cursor ▲ o ▼ para seleccionar el archivo MP3 deseado.

Pulsar el botón F4 de la función (EXEC) ejecutar.

La pantalla del reproductor audio se muestra en el display LCD.

\* Si está disponible el archivo metadata (etiquetas ID3, etc...) también se muestra.



## 3. Comienzo de la reproducción de la canción

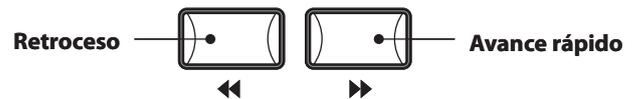
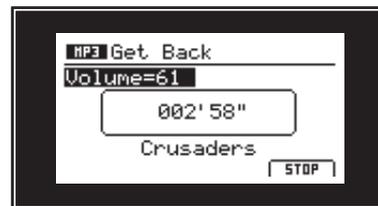
Pulsar el botón F4 de la función (PLAY) reproducción o el botón ▶/■.

El indicador LED del botón ▶/■ se iluminará y el archivo de audio seleccionado empezará a reproducirse.

Pulsar los botones ◀▶ para avanzar o retroceder el archivo audio, y el mando de control A para ajustar el volumen de la reproducción.

Pulsar el botón ▶/■ para detener la reproducción, después pulsar el botón ◀ para volver a la posición del archivo de audio desde el principio.

\* Para activar el modo "Chain Play", pulsar y mantener presionado el botón ▶/■ mientras se selecciona el archivo. El contenido de este archivo se reproducirá en orden alfabético después de la reproducción del archivo inicial.



## ■ A-B- Función de repetición

La función repetir A-B permite repetir continuamente una parte de una canción. Durante la reproducción de una canción:

Pulse el botón A↔B una vez para fijar el punto de comienzo.

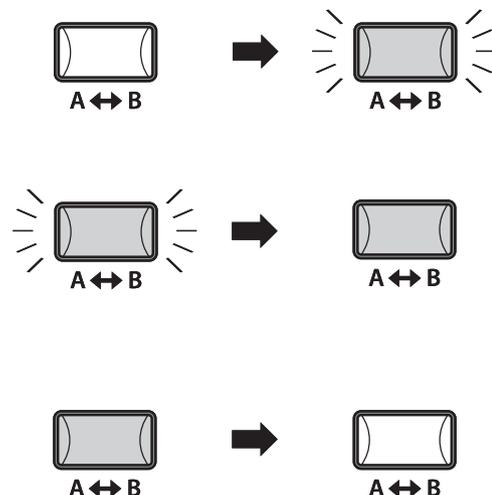
El indicador LED del botón A↔B empezará a parpadear.

Pulse de nuevo el botón A↔B para fijar el punto de terminación.

El indicador LED del botón A↔B se iluminará y se repetirá continuamente la sección seleccionada.

Para cancelar la función Repetir A-B, pulse de nuevo el botón A↔B.

El indicador LED del botón A↔B se apagará y volverá a la reproducción normal.



## 3 Postsincronización de una archivo audio

La función de postsincronizar añade grabaciones a un archivo de audio ya existente, facilitando grabaciones multi-track simples para que sean producidas directamente con el instrumento.

Cada postsincromización se graba en un archivo temporal (el archivo audio original no se modifica), permitiendo un número ilimitado de postsincronizaciones para que finalmente se almacene la grabación final.

### 1. Entrar en modo reproducción audio

Conectar un dispositivo de memoria USB.

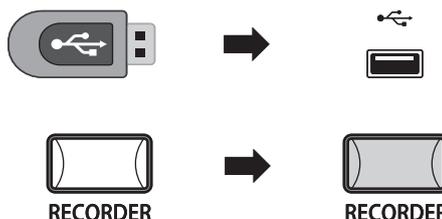
Pulse el botón RECORDER.

El indicador LED del botón RECORDER se iluminará y la pantalla de grabación de audio se visualizará en la pantalla LCD.

Pulse el botón de función F3 (LOAD) (Cargar).

Un listado de archivos MP3 almacenados en la carpeta original del dispositivo USB se muestra en el display LCD.

\* Para enumerar los archivos WAV en el dispositivo USB, pulsar el botón F3



### 2. Seleccionar el archivo de audio para su postsincronización.

Girar mando de control A, o pulsar los botones del cursor ▲ o ▼ para seleccionar el archivo MP3 deseado.

Pulsar el botón F4 de la función (EXEC) ejecutar.

La pantalla de Audio se muestra en el display LCD.

\* Si está disponible, el archivo audio metadata (etiquetas, ID3 etc...) también se muestra.



### 3. Seleccionar la función postsincronización y el formato archivo.

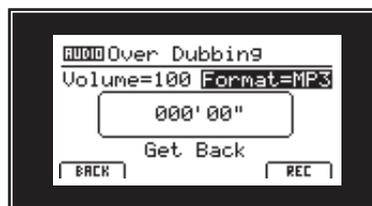
Pulsar el botón F2 de la función (OVERDUB) postsincronización.

La pantalla de selección del formato del archivo de postsincronización se muestra en el display LCD.

Girar el mando de control B para seleccionar el formato del archivo de postsincronización deseado.

\* Los archivos audio MP3 requieren menos espacio de almacenaje que los archivos audio WAV

\* Un dispositivo de memoria USB de 1GB puede almacenar más de 12 horas de datos audio MP3



## 4. Comienzo de la postsincronización

Pulsar el botón F4 de la función (REC) o el botón ●.

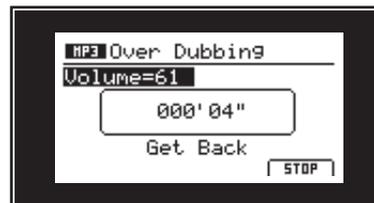
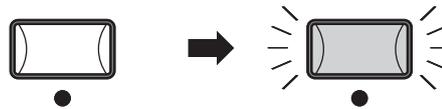
El indicador de LED del botón ● empieza a parpadear, para indicar que la postsincronización está en modo standby (espera).

Si es necesario, girar el mando de control A para ajustar el volumen de la fuente del archivo audio.

Pulsar una tecla del teclado.

El indicador LED del botón ● se iluminará, un contador se visualizará en el centro de la pantalla LCD, y el doblaje empezará.

\* La postsincronización también puede empezarse pulsando el botón ►/■, permitiendo un tiempo de descanso o compases vacíos para ser insertados al principio de esta función.



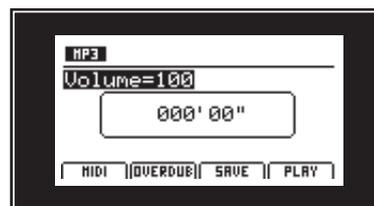
## 5. Finalizar la postsincronización, escuchar la grabación

Pulsar el botón F4 de la función (STOP) detener ►/■.

El indicador LED del botón ● se apagará y el doblaje se detendrá.

Después de una breve pausa, la pantalla del reproductor Audio se muestra en el display LCD.

Pulsar el botón F4 de la función (PLAY) reproducción para escuchar la postsincronización antes de almacenarla, o el botón F2 de la función (OVERDUB) postsincronización para postsincronizar una pista adicional al archivo audio ya postsincronizado.



## 6. Almacenar el archivo audio postsincronizado.

Mientras se muestra la pantalla del reproductor de audio en el display LCD.

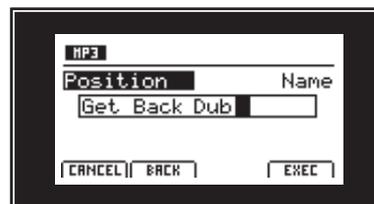
Pulsar el botón F3 de la función (SAVE).

La pantalla de (SAVE AUDIO) almacenaje de audio se muestra en el display LCD.

Girar el mando de control A y B para mover la posición del cursor y cambiar los caracteres.

\* El almacenaje de los archivos audio se limita a un máximo de 18 caracteres.

\* El archivo audio guardado se almacena en una carpeta original en el dispositivo de memoria USB. No es posible almacenar el archivo en una carpeta diferente.



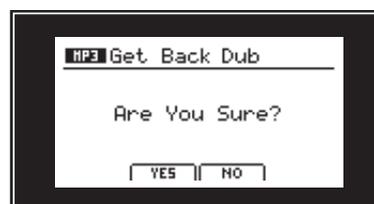
## 7. Confirmación del almacenaje

Pulsar el botón F4 de la función (EXEC) ejecutar.

La pantalla de confirmación del almacenaje se muestra en el display LCD.

Pulsar el botón F2 de la función (YES) o el botón F3 de la función (NO) para confirmar o cancelar la operación de almacenaje de audio.

Después de almacenar el archivo de audio, la pantalla de grabación /reproducción de Audio se muestra en el display de LCD



## 4 Convertir una canción grabada en un archivo de audio

Esta función permite que una canción almacenada en una memoria interna pueda ser reproducida y convertida en un archivo de audio a un dispositivo USB bien en formato MP3 o WAV

### 1. Seleccionar el MIDI a la función audio

Después de seleccionar la grabación MIDI y la canción grabada.

Conectar el dispositivo de memoria USB.

\* El dispositivo USB debe formatearse para utilizar los sistemas de archivo "FAT" o "FAT32"

Este dispositivo USB puede leerse, y la función MID→AUD y SAVE aparecen en la parte inferior del display LCD.

Pulsar el botón F2 de la función (MID→AUD).

La pantalla audio de MIDI se muestra en el display LCD.



Funciones añadidas del USB

### 2. Seleccionar el formato audio, empezar la conversión

Girar el mando de control B para seleccionar el formato audio para la conversión de la canción grabada.

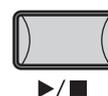
Pulsar el botón F4 de la función (REC) o el botón ●.

El indicador de LED para el botón ● empieza a parpadear, para indicar que la conversión está en modo standby (espera).

Pulsar el botón ▶/■.

El indicador LED del botón ● se iluminará, se visualizará un contador en el centro de la pantalla LCD, y la canción grabada se convertirá en un archivo audio.

\* Las notas que se tocan en el teclado también se graban en el archivo audio.



### 3 Parar la conversión, audición de la grabación

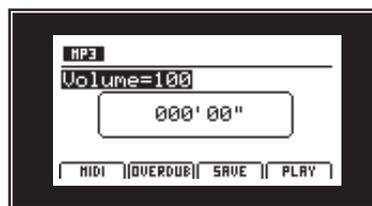
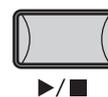
Pulsar el botón ▶/■.

El indicador LED del botón ● se apagará y la conversión se detendrá.

Después de una breve pausa, la pantalla del reproductor Audio se muestra en el display LCD.

Pulsar el botón F4 de la función (PLAY) reproducción para escuchar la conversión antes de guardar el archivo audio.

\* Para más información sobre los controles de reproducción, referirse a página 60.



## 5. Guardar el archivo audio convertido

Mientras se muestra la pantalla del reproductor Audio en el display LCD.

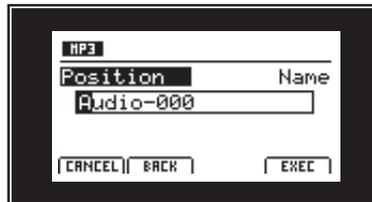
Pulsar el botón F3 de la función (SAVE) guardar.

La pantalla de SAVE AUDIO se muestra en el display LCD.

Girar el mando de control A y B para mover la posición del cursor y cambiar los caracteres.

\* El almacenaje de los archivos es limitado a 18 caracteres.

\* El archivo audio almacenado se archiva en una carpeta del dispositivo de la memoria USB. No es posible almacenar el archivo en una carpeta diferente.

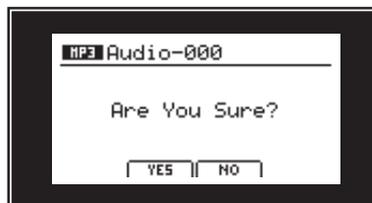


## 6. Confirmar el almacenaje

Pulsar el botón F4 de la función (EXEC) ejecutar.

La pantalla de confirmación de almacenaje (YES) o el botón F3 de la función (NO) para confirmar o cancelar la operación de almacenaje de audio.

Después de guardar el archivo de audio, la pantalla de record/play (grabación y reproducción de Audio se muestra en el display LCD.



# Vista General del Menú USB

El menú USB contiene funciones para cargar, guardar, borrar y renombrar los varios tipos de datos del MP10 guardados en un dispositivo de memoria USB. También es posible formatear el dispositivo de memoria, borrando todos los datos guardados.

## Tipos de datos MP10

Tipo de datos	Descripción	Extensión
SOUND	Una copia de seguridad de los parámetros de un sonido.	.km5
SETUP	Una copia de seguridad de la memoria de un SETUP.	.km6
SMF	Un archivo de canción estándar de formato MIDI (SMF)	.mid
Song	Un archivo audio A MP3/WAV o archivo de canción SMF.	.mp3, .wav, .mid
All Sound	Una copia de seguridad de todos los parámetros almacenados del SOUND del MP10.	.km2
All Setup	Una copia de seguridad de todas las memorias del SETUP del MP10.	.km3
All Backup	Una copia de seguridad de todas las memorias del SETUP, parámetros de SOUND y ajustes del SYSTEM del MP10.	.km4

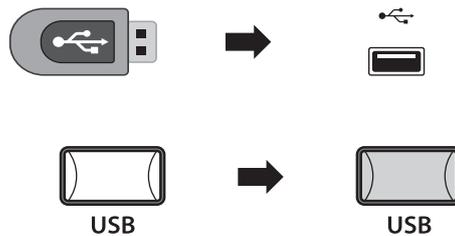
## Acceder al Menú USB

Conectar a un dispositivo de memoria USB.

\* Dispositivos USB deben ser formateados para utilizar sistemas de archivos 'FAT' o 'FAT32'.

Pulse el botón USB.

El indicador LED del botón USB se iluminará, y el menú USB se visualizará en la pantalla LCD.

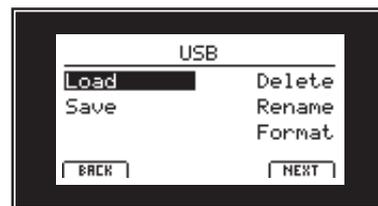


## Seleccionar las funciones USB

Pulse los botones CURSOR y después el botón +/YES o el botón de función F4 (NEXT) para seleccionar y acceder a la página de la categoría requerida.

Utiliza de nuevo el mismo método de control para seleccionar cada función.

Pulse el botón -/NO o la botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.

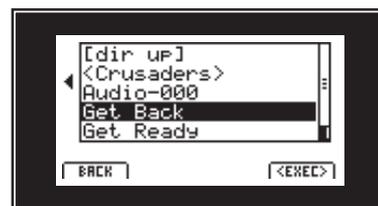


## Pantalla de listados de carpetas/archivos de dispositivos USB

La pantalla de listados de carpetas/archivos del MP10 enumera las carpetas y los archivos almacenados en la raíz del dispositivo USB.

Se puede mover el cursor de selección girando el mando de control A, o pulsando los botones CURSOR ▲ o CURSOR ▼.

Se utilizan los símbolos < > para indicar un archivo, y se utiliza la entrada más arriba [dir UP] para indicar la carpeta anterior.



**Funciones de Load (cargar) sobrescribirá los datos existentes en la memoria interna. Tenga cuidado cuando utilizando estas funciones de no perder datos inesperadamente.**

# Funciones del Menú USB

## 1 Cargar (Load)

Estas funciones permiten cargar datos almacenados en el dispositivo de memoria USB en la memoria interna del instrumento.

### 1. Cargar un sonido

Esta función carga un sonido almacenado en la memoria USB, reemplazando los parámetros preajustados de este sonido.

Después de seleccionar esta función, selecciona el archivo de sonido requerido de la pantalla del listado de archivos/carpetas.

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación de cargar.

\* Después de cargar, se seleccionará automáticamente el sonido, y todas las otras secciones también se apagarán.

### 3. Cargar SMF

Esta función carga un archivo de canción SMF almacenado en un dispositivo USB a la memoria de canciones interna del MP10.

Después de seleccionar esta función, seleccione el archivo SMF requerido de la pantalla del listado de archivos/carpetas. Después utilice los mandos de control A,C y D para especificar la memoria de destino de la canción y de los canales del teclado/ batería.

Por último pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación de cargado.

\* Después de cargar la pantalla MIDI grabación/reproducción se visualizará en la pantalla LCD y se seleccionará automáticamente la memoria de destino de la canción.

\* Para más información sobre el grabador de canciones, por favor refiérase a la página 52.

### 4. Cargar AllSound

Esta función sustituye los parámetros preajustados de todos los sonidos incorporados de un archivo All Sound almacenado en un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, seleccione el archivo AllSound requerido de la pantalla del listado de archivos/carpetas.

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación de cargar.

### 6. Cargar AllBackup

Esta función restaura los parámetros de todas las memorias SETUP, parámetros de sonido, y ajustes del SYSTEM de un archivo All Backup de un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, seleccione el archivo AllBackup requerido de la pantalla del listado de archivos/carpetas.

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación de cargar.

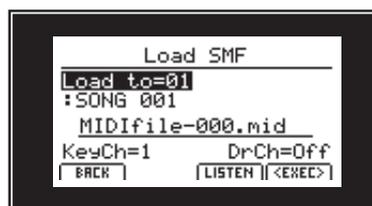
### 2. Cargar un SETUP

Esta función carga un archivo de SETUP almacenado en un dispositivo de memoria USB en una de las 156 memorias de SETUP del MP10.

Después de seleccionar esta función, selecciona el archivo de SETUP requerido de la pantalla del listado de archivos/carpetas. Después pulse los botones de memoria BANK y SETUP para seleccionar la memoria de SETUP de destino.

Por último pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación de cargar.

\* Después de cargar, se seleccionará automáticamente el SETUP.



### 5. Cargar AllSetup

Esta función recupera todas las memorias SETUP de un archivo AllSetup almacenado en un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, seleccione el archivo AllSetup requerido de la pantalla del listado de archivos/carpetas.

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación de cargar.

## 2 Guardar (Save)

Estas funciones permiten guardar datos almacenados en la memoria interna del instrumento en un dispositivo de memoria USB.

### 1. Guardar un sonido

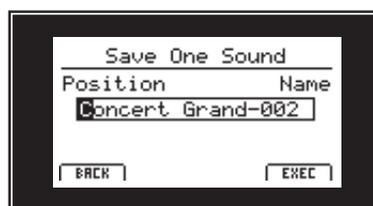
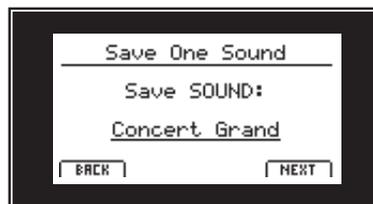
Esta función guarda los parámetros del sonido actualmente seleccionado a un dispositivo de memoria USB.

\* Si la sección MIDI esté actualmente seleccionada, se guardará automáticamente el sonido actual de la sección PIANO.

Después de seleccionar esta función, se visualizará una confirmación en la pantalla LCD. Pulse el botón de función F4 (NEXT) para continuar.

Teclea un nombre del archivo de sonido guardado utilizando los mandos de control A y B, después pulse el botón de función F4 (EXEC).

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación.



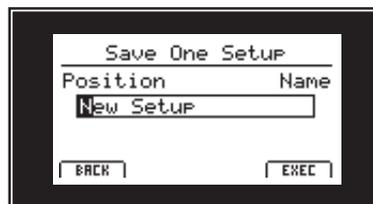
### 2. Guardar un SETUP

Esta función guarda una memoria SETUP a un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, se visualizará una confirmación en la pantalla LCD. Pulse los botones de memoria BANK y SETUP para seleccionar la memoria SETUP de destino, después pulse el botón de función F4 (NEXT) para continuar.

Teclea un nombre del archivo de SETUP guardado utilizando los mandos de control A y B, después pulse el botón de función F4 (EXEC).

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación.



### 3. Guardar SMF

Esta función almacena una canción guardada a un dispositivo de memoria USB en un formato SMF.

Después de seleccionar esta función, se visualizará la pantalla de guardar SMF en la pantalla LCD. Selecciona la memoria de canción para guardar utilizando el mando de control C, y teclea un nombre del archivo SMF guardado utilizando los mandos de control A y B, después pulse el botón de función F4 (EXEC).

Por último, pulse los botones de función F2 o F3 para confirmar o cancelar la operación.

\* Para más información sobre el grabador de canciones, por favor refiérase a la página 52.



## 4. Guardar All Sound

Esta función guarda los parámetros de todos los sonidos internos a un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, teclea un nombre del archivo de All Sound guardado utilizando los mandos de control A y B, después pulse el botón de función F4 (EXEC).

## 6. Guardar All Backup

Esta función guarda los parámetros de todos los sonidos internos, todas las memorias SETUP, y todos los ajustes SYSTEM a un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, teclee el nombre del archivo de All Backup guardado utilizando los mandos de control A y B, después pulse el botón de función F4 (EXEC).

## 5. Guardar All Setup

Esta función guarda todas las memorias SETUP almacenadas en el instrumento a un dispositivo de memoria USB.

Después de seleccionar esta función, teclea un nombre del archivo de All Setup guardado utilizando los mandos de control A y B, después pulse el botón de función F4 (EXEC).

# 3 Borrar (Delete)

Estas funciones permiten borrar datos guardados en un dispositivo de memoria USB.

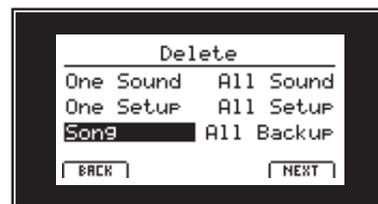


**Funciones Delete borrarán datos del dispositivo de memoria USB conectado. Tenga cuidado cuando utilizando estas funciones para evitar pérdidas inesperadas de datos.**

### 1. Seleccionar el tipo de archivo a borrar

Pulse los botones CURSOR, después el botón +/YES o el botón de función F4 (NEXT) para seleccionar el tipo de archivo a borrar.

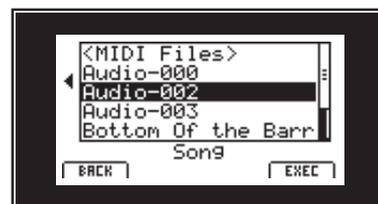
Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.



### 2. Seleccionar el archivo a borrar

Gire el mando de control A o pulse los botones CURSOR para mover el cursor de selección. Después pulse el botón +/YES o el botón de función F4 (EXEC) para borrar el archivo.

Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.



### 3. Confirmar el archivo borrado

Pulse el botón de función F2 (YES) o F3 (NO) para confirmar o cancelar la operación de borrar el archivo.

Después de borrar el archivo, se visualizará el menú principal USB en la pantalla LCD.



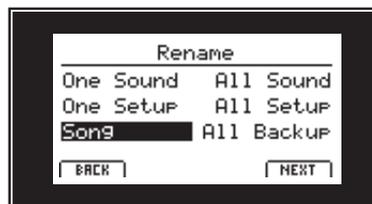
# 4 Renombrar (Rename)

Estas funciones permiten renombrar datos guardados en un dispositivo de memoria USB.

### 1. Seleccionar el tipo de archivo a renombrar

Pulse los botones CURSOR, después el botón +/YES o el botón de función F4 (NEXT) para elegir el tipo de archivo a renombrar.

Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.



### 2. Seleccionar el archivo a renombrar

Gire el mando de control A o pulse los botones CURSOR para mover el cursor de selección. Después pulse el botón +/YES o el botón de función F4 (EXEC) para renombrar el archivo.

Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.



### 3. Renombrar el archivo

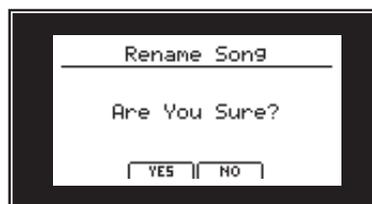
Gire los mandos de control A y B para mover la posición del cursor y cambiar el carácter, después pulse el botón +/YES o el botón de función F4 (EXEC) para renombrar el archivo.



### 4. Confirmar el archivo renombrado

Pulse el botón de función F2 (YES) o F3 (NO) para confirmar o cancelar la operación de renombrar el archivo.

Después de renombrar el archivo, se visualizará el menú principal USB en la pantalla LCD.



# 5 Formatear (Format)

Esta función permite formatear un dispositivo de memoria USB, borrando todos los datos almacenados.

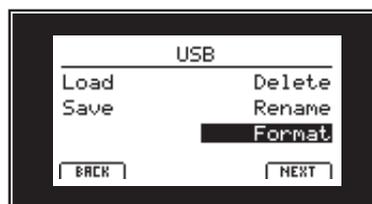


**La función Format borrará todos los datos almacenados en el dispositivo de memoria USB conectado. Tenga cuidado cuando utilizando estas funciones para evitar pérdidas inesperadas de datos.**

## 1. Seleccionar la función Formatear

Pulse los botones CURSOR, después el botón +/YES o el botón de función F4 (NEXT) para elegir la función Format.

Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.

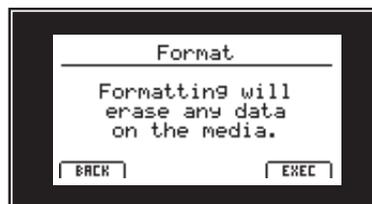


## 2. Primer aviso de confirmación

Se visualizará el primer aviso de confirmación en la pantalla LCD.

Pulse el botón +/YES o el botón de función F4 (EXEC) para seleccionar la función proceder a formatear.

Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.

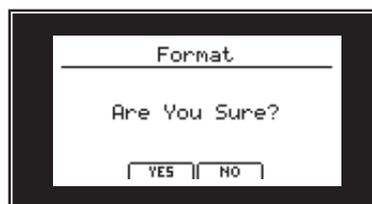


## 2. Último aviso de confirmación

Se visualizará el último aviso de confirmación en la pantalla LCD.

Pulse el botón +/YES o el botón de función F4 (EXEC) para seleccionar la función Format.

Pulse el botón -/NO o el botón de función F1 (BACK) para volver a la pantalla anterior.



# Vista General del Menú SYSTEM

El menú SYSTEM contiene parámetros y ajustes que afectan a la operación general del MP10.

Los ajustes están agrupados en cuatro categorías: Utility, Offset, User, y Reset, seleccionadas utilizando los botones de función.

Parámetros del SYSTEM se memorizarán automáticamente al salir del menú.

## ■ Parámetros del Menú SYSTEM

Utility	System Tuning, System Channel, LINE IN Attenuate, Volume Fader Action, LED Brightness, Out Mode, LCD Reverse, LCD Contrast, Foot Switch Mode, Eff. SW Mode, Lock Mode
Offset	EQ Offset ON/OFF, EQ Offset Hi/Mid/Lo, Reverb Offset
User	User Touch Curve, User Temperament
Reset	Reset One Sound, Reset One Setup, Reset System, Reset Recorder, Reset All Sound, Reset All Setup, Reset PowerOn, Factory Reset

## ■ Acceder al menú SYSTEM

Pulse el botón SYSTEM.

El indicador LED del botón SYSTEM se iluminará, y el Menú SYSTEM se visualizará en la pantalla LCD.

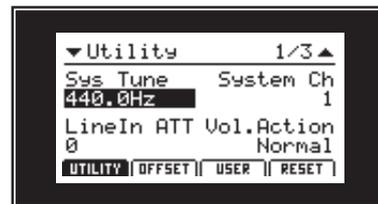


## ■ Seleccionar la categoría de parámetro SYSTEM

Después de acceder al Menú SYSTEM:

Pulse los botones de función F1, F2, F3, o F4 para seleccionar la categoría de parámetro SYSTEM requerido.

Botón Función	Categoría Parámetro SYSTEM
F1	Utility
F2	Offset
F3	User
F4	Reset



## ■ Ajustar parámetros SYSTEM

Gire los cuatro mandos de control (A, B, C, D) situados en cada lado de la pantalla LCD para ajustar los parámetros visualizados.

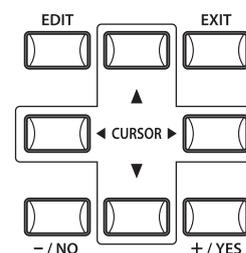
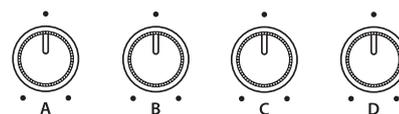
También se puede ajustar parámetros por utilizar los botones CURSOR para mover el cursor de selección, y los botones -/NO o +/YES para aumentar o disminuir el valor del parámetro seleccionado.

\* Pulse los botones de CURSOR ▲ o CURSOR ▼ para pasar por las otras páginas del menú SYSTEM.

Pulse el botón EXIT para salir del Menú SYSTEM y volver a la pantalla del modo Play (reproducir).

\* Los parámetros del ajuste del SYSTEM se memorizarán automáticamente.

\* Para prevenir la pérdida de datos, evita apagar el MP10 mientras guardar ajustes del Menú SYSTEM.



# Parámetros del Menú SYSTEM

## 1 Utility

### 1. System Tuning

VALOR: 427.0 - 453.0 HZ

Este parámetro ajusta la afinación global maestra del MP10 en incrementos de 0.5Hz.

\* El ajuste por defecto es A = 440.0 Hz

### 3. Nivel LINE IN

VALOR: 0 - 127

Este parámetro ajusta la ganancia del conector LINE IN del MP10.

Si el nivel de salida del dispositivo externo está demasiado alto, reduzca el valor de este parámetro. Si la salida está demasiado baja, aumente el valor de este parámetro.

### 5. Brillo LED

LOW/HIGH

Este parámetro ajuste el brillo de los LEDs del panel.

Valor	Descripción
Low	Brillo bajo, diseñado para escenarios oscuros.
High	Brillo alto, apto para ambientes con más luz.

\* El ajuste por defecto es Alto

### 7. Inverso LCD

ON/OFF

Este parámetro invierte los pixeles negro y blanco de la pantalla LCD, para mejorar la visibilidad en ciertas situaciones.

\* El valor por defecto es desactivado.

### 9. Modo Interruptor de Pie

NORMAL/SETUP+/PLAYBACK

Este parámetro determina la función del interruptor de pie.

Valor	Descripción
Normal	El interruptor de pie funciona como se define en el Menú EDIT.
Setup+	El interruptor de pie selecciona la próxima memoria SETUP.
Playback	El interruptor de pie comienza y detiene la reproducción de la canción seleccionada.

\* El ajuste por defecto es normal.

### 2. Canal de sistema

VALOR: 1CH - 16CH

Este parámetro selecciona el canal de System MIDI en lo cual se recibe mensajes MIDI cuando el modo Receive esta ajustado a Panel (página 46)

\* El ajuste por defecto es 1ch.

### 4. Accion del Fader de Volumen

NORMAL/CATCH

Este parámetro determina como los faders de volumen de la sección afectan al parámetro del volumen.

Valor	Descripción
Normal	El volumen cambia inmediatamente al mover el fader.
Catch	El volumen no cambia hasta que el fader llega al valor del volumen previamente guardado, así previniendo saltos inesperados de volumen.

\* El ajuste por defecto es Normal.

### 6. Modo Salida

STEREO/2X MONO

Este parámetro permite cambiar la señal Line-out del MP10 de estereo a dual-mono.

Esto puede resultar útil en ciertas situaciones, permitiendo usar una salida para un altavoz monitor, y la otra conectada a la mesa de mezclas.

Valor	Descripción
Stereo	La señal Line-out es estereo normal.
2xMono	La señal Line-out es mono en las dos conexiones.

\* El ajuste por defecto es estero.

\* Para evitar problemas de sonido inesperados, efectos estero como AutoPan se apagarán cuando esté seleccionado 2xMono.

### 8. Contraste LCD

VALOR: 1 - 10

Este parámetro ajuste el contraste de la pantalla LCD. El contraste se vuelve más marcado al aumentar el valor.

### 10. Modo Efecto SW

PRESET/TEMP.

Esta función determina si se recuperan o no el estado activado/desactivado de los botones EFX, REVERB, y AMP al seleccionar sonidos.

Valor	Descripción
Preset	El estado activado/desactivado está recuperado al seleccionar sonidos.
Temp	El estado activado/desactivado no está recuperado al seleccionar sonidos.

\* El ajuste por defecto es Preset.

## 10. Modo Bloqueo

BLOQUEO DE PANEL/BLOQUEO DE RUEDA/BLOQUEO FSW/BLOQUEO EXP

Esta función determina que controles de panel estarán bloqueados al pulsar el botón Panel Lock.

Valor	Descripción
Panel Lock	Todas las operaciones de panel salvo las del teclado, ruedas, pedales y botón PANEL LOCK están bloqueadas
Wheel Lock	Solamente las ruedas Pitch Bend y Modulation están bloqueadas.
FSW Lock	Solamente el interruptor de pie asignable (FSW) está bloqueado.
EXP Lock	Solamente el pedal de expresión (EXP) está bloqueado.

\* El ajuste por defecto es Panel Lock.

## 2 offset

### 1. Compensación EQ activada/desactivada ON/OFF

Este parámetro determina si la compensación EQ está activada o no. Esto permite aplicar un EQ global independientemente de la sección EQ y por lo tanto de cambios SETUP.

Valor	Descripción
ON	Compensación EQ está activada.
OFF	Compensación EQ está desactivada.

\* El ajuste por defecto es desactivado.

### 2. Compensación EQ Graves/Medios/Agudos

VALOR: -9DB -+9DB

Estos parámetros ajusten los valores de compensación EQ de las frecuencias de los rangos graves, medios y agudos.

Parámetro	Descripción
Lo	El valor de la frecuencia compensación EQ del rango grave.
Mid	El valor de la frecuencia compensación EQ del rango medio.
Hi	El valor de la frecuencia compensación EQ del rango agudo.

\* Los valores Compensación EQ se añadirán a los valores de la sección EQ. Los valores EQ combinados tienen límite de  $\pm 9$ .

### 3. Compensación Reverberación

VALOR: 0 (APAGADO) - 100%

Este parámetro ajuste la compensación de la profundidad de la reverberación.

Esto permite aplicar una reverberación global independientemente del ajuste de la profundidad de la reverberación de las secciones PIANO, E.PIANO, o SUB.

\* El ajuste por defecto es 100%.

## 3 User

La categoría User contiene funciones para crear curvas de pulsación personalizadas y temperamentos de teclado.

### ■ Crear una curva de pulsación personalizada (User Touch Curve)

Gire el mando de control A para seleccionar la curva de pulsación User1 o User2.



Pulse el botón ● (RECORDER CONTROLS).

Se visualizará el análisis de la curva de pulsación personalizada (User Touch Curve) en la pantalla LCD, avisando tocar el teclado.

Toque el piano suavemente y muy fuerte, permitiendo que el instrumento pueda examinar la forma personal de tocar.

\* Puede que necesite más de un intento para crear un User Touch Curve con precisión. Reducir la posición del fader del volumen maestro al nivel más bajo suele ayudar.

Pulse de nuevo el botón ●.

Se analizará el rango de la velocidad de tocar, y se creará una nueva, personalizada, curva de pulsación.

Pulse de nuevo el botón ● para almacenar la curva de Pulsación personalizada, o el botón de función F3 (CANCEL) para volver a la pantalla anterior.



## ■ Crear un temperamento personalizado

Gire el mando de control B para seleccionar el temperamento User1 o User2.

Pulse el botón ● (RECORDER CONTROLS).

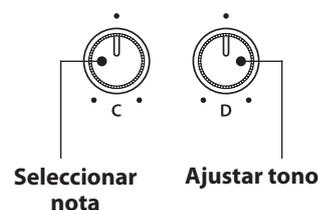
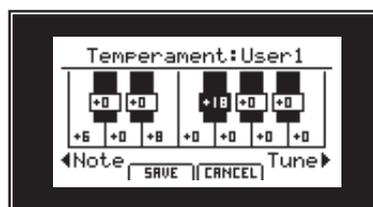
Se visualizará la pantalla de temperamento en la pantalla LCD.

Gire el mando de control C para seleccionar la nota a ajustar.

Gire el mando de control D para ajustar el tono de la nota seleccionada.

\* Se puede ajustar el tono de cada tecla dentro de un rango de -50 - +50 cents. Un semitono = 100 cents.

Pulse el botón F2 (SAVE) para almacenar el temperamento personalizado, o pulse el botón F3 (CANCEL) para volver a la pantalla anterior.



## 4 Restaurar

La categoría Reset contiene funciones para restaurar sonidos, setups, y ajustes a ellos por defecto original de la fábrica. Utiliza los botones cursor para seleccionar la función requerida y el botón +/YES para ejecutar la operación.



**Una vez ejecutadas, estas funciones Reset no se pueden deshacer. Tenga cuidado cuando utilizando estas funciones para evitar pérdidas inesperadas de datos.**

### 1. Restaurar Un sonido

Esta función restaura el sonido actualmente seleccionado a como viene por defecto de la fábrica.

Tenga cuidado seleccionar el sonido correcto antes de acceder al Menú SYSTEM y ejecutar esta función.

### 3. Restaurar Sistema

Esta función restaura todos los parámetros SYSTEM, incluso Transmitir MIDI, Recibir y parámetros MMC.

### 5. Restaurar All Sound

Esta función restaura todos los sonidos a como viene por defecto de la fábrica.

### 7. Restaurar PowerOn

Esta función restaura la memoria PowerOn a como viene por defecto de la fábrica.

### 2. Restaurar Un Setup

Esta función restaura una memoria SETUP a como viene por defecto de la fábrica.

Utiliza el SETUP BANK y los botones 1-6 para seleccionar la memoria SETUP para restaurar.

### 4. Restaurar Grabador

Esta función restaura todas las memorias de canciones incorporadas.

### 6. Restaurar All Setup

Esta función restaura todas las memorias SETUP a como viene por defecto de la fábrica.

### 8. Restauración de la Fábrica

Esta función hace una restauración global de todos los sonidos, SETUPS, ajustes del SYSTEM, y memorias de canciones incorporadas.

# Listado de Canciones

## ■ Sección PIANO

Concert		Pop		Jazz	
1	Concert Grand	1	Pop Piano	1	Jazz Grand 1
2	Studio Grand	2	Bright Pop Piano	2	Jazz Grand 2
3	Mellow Grand	3	Mellow Pop Piano	3	Standard Grand

## ■ Sección E.PIANO

Tine		Reed		Others	
1	Tine EP 1	1	Reed EP 1	1	Modern EP
2	Tine EP 2	2	Reed EP 2	2	Clavi 1
3	Tine EP 3	3	Reed EP 3	3	Clavi 2

## ■ Sección SUB

Strings		Pad		Others	
1	Hybrid Strings	1	Pad 1	1	Vibraphone
2	Hybrid Ensemble	2	Pad 2	2	Harpsichord
3	Beautiful Str.	3	String Pad	3	Choir Ooh/Ahh

# Listado de Patrones de Ritmo

## 16 Swing

- |   |                |
|---|----------------|
| 1 | Funk Shuffle 1 |
| 2 | Funk Shuffle 2 |
| 3 | Hip Hop 1      |
| 4 | Hip Hop 2      |
| 5 | Hip Hop 3      |
| 6 | Hip Hop 4      |
| 7 | 16 Shuffle 1   |
| 8 | 16 Shuffle 2   |
| 9 | 16 Shuffle 3   |

## 16 Funk

- |    |              |
|----|--------------|
| 10 | Funky Beat 1 |
| 11 | Funky Beat 2 |
| 12 | Funky Beat 3 |
| 13 | Funk 1       |
| 14 | Funk 2       |
| 15 | Funk 3       |

## 16 Straight

- |    |              |
|----|--------------|
| 16 | Jazz Funk    |
| 17 | 16 Beat 1    |
| 18 | 16 Beat 2    |
| 19 | 16 Beat 3    |
| 20 | 16 Beat 4    |
| 21 | Ride Beat 4  |
| 22 | Rim Beat     |
| 23 | Roll Beat    |
| 24 | Light Ride 1 |
| 25 | Dixie Rock   |

## 16 Latin

- |    |              |
|----|--------------|
| 26 | Surdo Samba  |
| 27 | Latin Groove |
| 28 | Light Samba  |
| 29 | Songo        |
| 30 | Samba        |
| 31 | Merenge      |

## 16 Dance

- |    |              |
|----|--------------|
| 32 | Funky Beat 4 |
| 33 | 16 Beat 5    |
| 34 | Disco 1      |
| 35 | Disco 2      |
| 36 | Techno 1     |
| 37 | Techno 2     |
| 38 | Techno 3     |
| 39 | Heavy Techno |

## 16 Ballad

- |    |               |
|----|---------------|
| 40 | Ballad 1      |
| 41 | Ballad 2      |
| 42 | Ballad 3      |
| 43 | Ballad 4      |
| 44 | Ballad 5      |
| 45 | Light Ride 2  |
| 46 | Electro Pop 1 |
| 47 | Electro Pop 2 |
| 48 | 16 Shuffle 4  |

## 8 Ballad

- |    |              |
|----|--------------|
| 49 | Slow Jam     |
| 50 | 50's Triplet |
| 51 | R&B Triplet  |

## 8 Straight

- |    |             |
|----|-------------|
| 52 | 8 Beat 1    |
| 53 | 8 Beat 2    |
| 54 | Smooth Beat |
| 55 | Pop 1       |
| 56 | Pop 2       |
| 57 | Ride Beat 1 |
| 58 | Ride Beat 2 |
| 59 | Ride Beat 3 |
| 60 | Slip Beat   |

## 8 Rock

- |    |             |
|----|-------------|
| 61 | Jazz Rock   |
| 62 | 8 Beat 3    |
| 63 | Rock Beat 1 |
| 64 | Rock Beat 2 |
| 65 | Rock Beat 3 |
| 66 | Rock Beat 4 |
| 67 | Blues/Rock  |
| 68 | Heavy Beat  |
| 69 | Hard Rock   |
| 70 | Surf Rock   |
| 71 | R&B         |

## 8 Swing

- |    |                |
|----|----------------|
| 72 | Motown 1       |
| 73 | Fast Shuffle   |
| 74 | Motown 2       |
| 75 | Country 2 Beat |

## Triplet

- |    |                |
|----|----------------|
| 76 | Triplet Rock 1 |
| 77 | Triplet Rock 2 |
| 78 | Bembe          |
| 79 | Rock Shuffle 1 |
| 80 | Rock Shuffle 2 |
| 81 | Boogie         |
| 82 | Triplet 1      |
| 83 | Triplet 2      |
| 84 | Reggae         |
| 85 | Gospel Ballad  |
| 86 | Waltz          |

## Jazz

- |    |              |
|----|--------------|
| 87 | H.H. Swing   |
| 88 | Ride Swing   |
| 89 | Fast 4 Beat  |
| 90 | Afro Cuban   |
| 91 | Jazz Waltz 1 |
| 92 | Jazz Waltz 2 |
| 93 | 5/4 Swing    |

## 8 Latin

- |     |            |
|-----|------------|
| 94  | H.H. Bossa |
| 95  | Ride Bossa |
| 96  | Beguine    |
| 97  | Mambo      |
| 98  | Cha Cha    |
| 99  | Tango      |
| 100 | Habanera   |

# Especificaciones

## ■ Kawai MP10 Piano de Escenario Profesional

Teclado	88 teclas de madera con superficies Ivory Touch Acción de piano de cola RM3 con Let-off	
Fuente de sonido	Ultra Progressive Harmonic Imaging™ (UPHI)	
No. de sonidos	27 voces	
Polifonía	max. 192 notas	
Secciones	Interna:	PIANO, E.PIANO, SUB
	Externa:	MIDI
Efectos	Reverb	7 tipos
	EFX:	25 tipos
	Amp. Sim:	6 tipos (Sección E.PIANO)
	EQ:	ecualizador de 3-bandas (ajuste de la frecuencia del rango medio)
Grabador incorporada	10 canciones - capacidad de memoria de aproximadamente 90,000 notas	
Metrónomo	Click:	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8
	Rhythm:	100 patrones de batería
Memoria Interna	SOUND	27 memorias
	SETUP:	156 memorias (6 x 26 bancos)
Funciones USB	Reproducir Audio:	MP3: 32 kHz/44.1 kHz/48 kHz, Mono/estereo, Bitrate: 8-320 kbit/s (fijo y variable) WAV: 32 kHz/44.1 kHz/48 kHz, Mono/estereo
	Grabar Audio:	MP3: 44.1 kHz, 16 bit, estereo, 192 kbit/s (fijo) WAV: 44.1 kHz, 16 bit, estereo, 1,411 kbit/s (sin comprimir)
	Cargar/Guardar:	One Sound, One Setup, SMF, All Sound, All Setup, All Backup
	Otras:	Borrar, Renombrar, Formatear
Almacenamiento	Memoria USB, USB floppy disk drive	
Pantalla	LCD de 128 x 64 pixeles con luz del fondo	
Conexiones	Salida:	1/4" Salida (L/MONO, R) XLR Salida (L, R) con Ground Lift Switch Auriculares
	Entrada:	1/4" Entrada (L/MONO, R)
	MIDI:	MIDI IN, MIDI OUT, MIDI THRU
	USB:	USB a Host, USB a dispositivo
	Control de pie:	Apagador/Suave, Expresión (asignable), Interruptor de pie (asignable)
	Alimentación:	Entrada AC
	Consumo de alimentación	25 W
Dimensiones	1380 (An) x 427.5 (P) x 184.5 (Al) mm	
	(No incluye atril) 54 3/8 (An) x 16 7/8 (P) x 7 1/4 (Al) in.	
Peso	31.8 kg (70.11 lbs)	
Accesorios incluidos	Pedal apagador/suave (F-20), Atril, cable de potencia, Manual de usuario	

# Implementación MIDI

## 1 Datos Reconocidos

### 1. Mensaje de canal voz

#### Note off

Status	2nd Byte	3rd Byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)  
kk=Note Number :00H - 7fH(0 ~ 127)  
vv=Velocity :00H - 7fH(0 ~ 127)

#### Note on

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)  
kk=Note Number :00H - 7fH(0 ~ 127)  
vv=Velocity :00H - 7fH(0 ~ 127)

#### Control Change Bank Select (MSB)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)  
mm = Bank Number MSB :00H-7fH (0 ~ 127)  
ll = BankNumber LSB :00H-7fH (0 ~ 127)

#### Modulation

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	01H	vvH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)  
vv = Modulation depth :00H - 7fH(0 ~ 127)

Default = 00H

#### Data Entry

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)  
mm,ll=

Valor indicated in RPN/NRPN :00H - 7fH(0 ~ 127)  
\*see RPN/NRPN chapter

#### Volume

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	07H	vvH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)  
vv=Volume :00H - 7fH(0 ~ 127)

Default = 7fH

#### Panpot

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	0aH	vvH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 - ch.16)  
vv=Panpot :00H - 40H - 7fH(left ~center~right)

Default = 40H(center)

# Implementación MIDI

## 1. Mensaje de canal voz (cont.)

<b>Expression</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0bH	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Expression		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 7fH
<b>Damper Pedal</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	40H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Valor		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H
0 - 63=OFF, 64 - 127=ON			
<b>Sostenuto Pedal</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	42H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Valor		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H
0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON			
<b>Soft Pedal</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	43H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Valor		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H
0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON			
<b>Sound controllers #1-9</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	46H	vvH	Sustain Level
BnH	47H	vvH	Resonance
BnH	48H	vvH	Release time
BnH	49H	vvH	Attack time
BnH	4aH	vvH	Cutoff
BnH	4bH	vvH	Decay time
BnH	4cH	vvH	Vibrato Rate
BnH	4dH	vvH	Vibrato Depth
BnH	4eH	vvH	Vibrato Delay
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Valor		:00H - 7fH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
<b>Effect Control</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	5bH	vvH	Reverb depth
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Valor		:00H - 7fH(0 ~ 127)	

## 1. Mensaje de canal voz (cont.)

### NRPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=MSB of the NRPN Parámetro number		
ll=LSB of the NRPN Parámetro number		

NRPN numbers implemented in MP8II are as follows

#### NRPN # Data

MSB	LSB	MSB	Function & Range	Default
01H	08H	mmH	Vibrato Rate mm:00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	09H	mmH	Vibrato Depth mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	0aH	mmH	Vibrato Delay mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	20H	mmH	Cutoff mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	21H	mmH	Resonance mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	63H	mmH	Attack time mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	64H	mmH	Decay time mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
01H	66H	mmH	Release time mm :00H - 7FH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H

\* Ignoring the LSB of data Entry

\* It is not affected in case of modifying cutoff if tone does not use the DCF.

### RPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

mm=MSB of the RPN Parámetro number

ll=LSB of the RPN Parámetro number

RPN number implemented in MP8II are the followings

#### RPN # Data

MSB	LSB	MSB	LSB	Function & Range	Default
00H	00H	mmH	llH	Pitch bend sensitivity mm :00H-0cH (0~12 [half tone]),ll:00H	Default=02H
00H	01H	mmH	llH	Master fine tuning mm,ll :20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192x50/8192 ~ 0 ~ +8192x50/8192 [cent])	
7fH	7fH	--	--	RPN NULL	

### Program Change

Status	2nd Byte	
CnH	ppH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
pp=Program number		:00H - 7fH(0 ~ 127)
		Default = 00H

### Pitch Bend Change

Status	2nd Byte	3rd Byte
EnH	llH	mmH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm,ll=Pitch bend valor		:00 00-7f 7fH(-8192~0~+8192)
		Default = 40 00H

## 2. Mensaje de Modo de canal

---

### All Sound OFF

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel number                   :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

### Reset All Controller

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number                   :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

### All Note Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7bH	00H

n=MIDI channel number                   :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

## 3. Mensaje del Sistema en Tiempo Real

---

Status	Active sensing
FEH	

# 2 Datos Transmitidos

## 1. Mensje de Canal voz

<b>Note off</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
9nH	kkH	00H	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
kk=Note Number		:00H - 7fH(0 ~ 127)	
<b>Note on</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
9nH	kkH	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
kk=Note Number		:00H - 7fH(0 ~ 127)	
vv=Velocity		:00H - 7fH(0 ~ 127)	
<b>Control Change</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	ccH	vvH	
* Sending by Assignable Control Mandos			
<b>Program Change</b>			
Status	2nd Byte		
CnH	ppH		
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
pp=Program number		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H
<b>Pitch Bend Change</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
EnH	llH	mmH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
mm,ll=Pitch bend valor		:00 00-7f 7fH(-8192~-0~+8192)	Default = 40 00H

## 2. Mensaje de modo del canal

<b>Reset All Controller</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	79H	00H	
n = MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
*Sending by [PANIC] function			
<b>All Note Off</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	7bH	00H	
n = MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
*Sending by [PANIC] function			
<b>MONO</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	7eH	mmH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
mm=mono number		:01H(M=1)	
<b>POLY</b>			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	7fH	00H	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	

## 3. Mensaje del Sistema en Tiempo Real

Status	
FAH	Start
FBH	Continue
FCH	Stop

\* Enviar por la función [TRANSPORT]

## 3 Datos Exclusivos

### MMC commands

\* Sending by [TRANSPORT] function

\* Transmit only

F0 7F <device ID> 06 <command> F7

device ID: 00H - 7FH

command:

01:STOP, 02:PLAY, 03:DEFERRED PLAY, 04:FAST FORWARD, 05:REWIND, 06:RECORD STROBE, 07:RECORD EXIT, 08:RECORD PAUSE, 09:PAUSE, 0A:EJECT, 0B:CHASE, 0C:COMMAND ERROR RESET, 0D:MMC RESET

## 4 SONIDO/SETUP Programa/Banco

Si el parámetro del modo Recibir MIDI está ajustado a Panel (página 46), el MP10 solo recibe datos en el canal Sistema. Para cambiar sonidos incorporados utilizando MIDI, por favor, refiérase al listado de números del programa SONIDO a continuación.

\* Aviso: si el MP10 recibe el número de programa desde 1 - 128 y el número de banco MSB o 1 en el canal sistema, el MP10 cambiará al modo SETUP y restaurará el SETUP correspondiente. Cuando el modo recepción esté en Sección, se puede recibir el MP10 a cada sección de sonidos incorporados individualmente.

### Modo Panel

#### Número de programa SETUP

BANK#MSB	1:	SETUP mode ON
BANK#LSB	0-25:	BANK A-Z
PROGRAM	0-5:	Setup Variation 1-6

#### Número de programa de Sonido

BANK#MSB	0:	SETUP mode OFF
BANK#LSB	0:	PIANO Section
	1:	E.PIANO Section
	2:	SUB Section
PROGRAM	0-8:	Sound variation 1-9

\* Solo se activa una sección de sonido.

### Modo Sección

BANK#MSB	(ignored)	
BANK#LSB	(ignored)	
PROGRAM	0-8:	Sound variation 1-9

\* Para el canal de recepción de cada sección.

\* No relacionado con SETUP activado/desactivado.

## 5 Tabla de Números de Cambio de Control (CC#)

Número de Control		Función deControl
Decimal	Hex	
0	0	Bank Select (MSB)
1	1	Modulation Wheel or lever
2	2	Breath Controller
3	3	(undefined)
4	4	Foot Controller
5	5	Portament Time
6	6	Data Entry (MSB)
7	7	Channel Volume
8	8	Balance
9	9	(undefined)
10	A	Panpot
11	B	Expression Controller
12	C	Effect Controller1
13	D	Effect Controller2
14	E	(undefined)
15	F	(undefined)
16-19	10-13	General Purpose Controller1~4
20-31	14-1F	(undefined)
32	20	Bank Select (LSB)
33-63	21-3F	(LSB of Control Number 1-32)
64	40	Hold1 (Damper Pedal or Sustain)
65	41	Portamento On/Off
66	42	Sostenuto
67	43	Soft Pedal
68	44	Legato Footswitch
69	45	Hold2 (freeze etc)
70	46	Sound Controller1 (Sound Variation)
71	47	Sound Controller2 (Filter Resonance/Harmonic Intensity)
72	48	Sound Controller3 (Release Time)
73	49	Sound Controller4 (Attack Time)
74	4A	Sound Controller5 (Brightness/Cutoff)
75	4B	Sound Controller6 (Decay Time)
76	4C	Sound Controller7 (Vibrato Rate)
77	4D	Sound Controller8 (Vibrato Depth)
78	4E	Sound Controller9 (Vibrato Delay)
79	4F	Sound Controller10
80-83	50-53	General Purpose Controller5~8
84	54	Portament Control
85-90	55-5A	(undefined)
91	5B	Effect1 Depth (Reverb Send Level)
92	5C	Effect2 Depth
93	5D	Effect3 Depth (Chorus Send Level)
94	5E	Effect4 Depth
95	5F	Effect5 Depth
96	60	Data Increment
97	61	Data Decrement
98	62	Non Registered Parameter Number (LSB)
99	63	Non Registered Parameter Number (MSB)
100	64	Registered Parameter Number (LSB)
101	65	Registered Parameter Number (MSB)
102-119	66-77	(undefined/reserved)
120-127	78-7F	Channel Mode Message

## ■ Kawai MP10 Piano profesional de escenario

Date: August 2010 Version: 1.0

Function		Transmit	Receive		Remarks
			Panel	Section	
Basic Channel	Default	1-16	1-16	1-16	
	Changed	1-16	1-16	1-16	
Mode	Default	3	3	3	
	Messages	3, 4 (M=1)	X	X	
	Altered	*****			
Note Number:	True Voice	0-127 *****	0-127	0-127	
Velocity	Note ON	O 1-127	O 1-127	O 1-127	
	Note OFF	X	X	X	
After Touch	Key's	X	X	X	
	Ch's	O (*1)	X	X	
Pitch Bend		O	O	O	
Control Change	0, 32	O	O	X	Bank Select
	1	O	O (*2, 3)	O	Modulation
	6, 38	O	X	O	Data Entry
	7	O	X	O	Volume
	10	O	X	O	Panpot
	11	O	O (*2, 3)	O	Expression (EXP)
	64	O	O (*2)	O	Hold1 (Damper)
	66	O	O (*2, 3)	O	Sostenuto (FootSW)
	67	O	O	O	Soft
	70, 71	O	X	O	Sustain, Resonance
	72, 73, 74, 75	O	X	O	RLS, ATK, CTF, DCY
	76, 77, 78	O	X	O	Vibrato (Rate, Depth, Delay)
	91	O	X	O	Reverb Depth
	98, 99	X	X	O	NRPN LSB/MSB
	100, 101	X	X	O	RPN LSB/MSB
0-119	O (*1)	X	X		
Prog Change:	True #	O *****	O 0-127	O 0-127	
System Exclusive		O	X	X	
Common	: Song Position	X	X	X	
	: Song Select	X	X	X	
	: Tune	X	X	X	
System Real Time	: Clock	X	X	X	
	: Commands	O	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	O	
	: Reset All Controller	O	O	O	
	: Local ACTIVADO/DESACTIVADO	X	X	X	
	: All Note OFF	O	O (123-127)	O (123-127)	
	: Active Sense	X	O	O	
	: Reset	X	X	X	
Notas	*1: asignado a la rueda de modulación, EXP, FootSW or Mando A-D *2: Ajustes Activado/Desactivado de cada sección están en el Menú EDIT. *3: La función está asignada a MOD/EXP/FootSW en el Menú EDIT. (El efecto `por defecto es #01.MODp/#11.Exp/#66.Soste)				

"Mode1: OMNI ON, POLY"  
"Mode3: OMNI OFF, POLY"

"Mode2: OMNI ON, MONO"  
"Mode4: OMNI OFF, MONO"

O: Si  
X: No

# Actualización de software

Esta página contiene instrucciones para actualizar el sistema software

Leer las instrucciones cuidadosamente antes de proceder a dicha actualización.

## ■ Verificar la versión de software

Para verificar la versión instalada en el MP10, pulsar y mantener presionado el botón STORE, después encender el instrumento. La versión del programa de software aparece en la primera línea de la pantalla LCD.

Si el número de la versión del programa es mayor o igual a la versión actual, no hace falta hacer nada más.

\* Apagar y encender de nuevo el instrumento para volver a la operación normal.

Si el número de la versión del programa es inferior a la versión actual, seguir las siguientes instrucciones.



## 1. Preparar el dispositivo de memoria USB

Copiar el archivo actualizado del **MP10\_040.SYS** a la carpeta z

\* El dispositivo USB debería estar formateado con un sistema de archivo "FAT" o "FAT32".



## 2. Conectar el dispositivo de memoria USB

Mientras el instrumento está apagado:

Conectar el dispositivo de memoria al puerto USB.

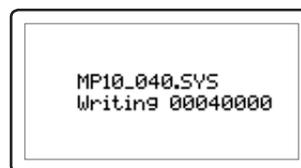


## 3. Comenzar con la actualización

Pulsar y mantener presionado los botones 4, 5 y 6 en la sección de SETUP, después encender el instrumento.

El proceso de actualización comenzará de forma automática después de unos segundos, y los mensajes de información aparecen en la pantalla LCD.

\* No quitar el dispositivo de memoria durante el proceso de actualización del software.

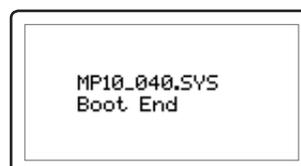


## 4. Terminar la actualización, desconectar el dispositivo de memoria USB

Después de unos 30 segundos, un mensaje aparece en la pantalla LCD, indicando que la actualización del software ha terminado.

Desconectar el dispositivo de memoria USB, apagar y encender el instrumento. La versión actualizada del software funciona automáticamente.

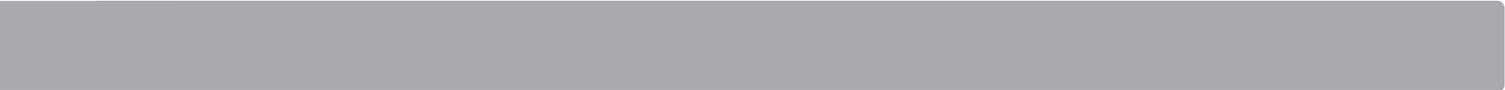
\* Si la actualización no se ha realizado con éxito, repetir el proceso desde el punto 1.











# **KAWAI**

---

THE FUTURE OF THE PIANO

MP10 Manual De Usuario

KMSZ-0038 : 816887

OW1042S-SJ1107

Version 2

Printed in Indonesia

Copyright © 2011 Kawai Musical Instruments Mfg. Co.,Ltd. All Rights Reserved.