

POR FAVOR, LEA ESTO ATENTAMENTE:

Le agradecemos la confianza depositada en nuestra marca y pasamos a informarle del proceso actual de garantías.

- La factura de compra, será su justificante en caso de cualquier reclamación sobre el producto.
- La mencionada factura incluirá una serie de apartados para el conocimiento del comprador y deberá ser firmada de conformidad por el mismo.

GARANTÍAS EN LA VENTA DE BIENES DE CONSUMO

1. El consumidor de bienes corporales destinados al consumo privado tiene derecho a la subsanación de las faltas de conformidad que se pongan de manifiesto en los productos adquiridos, de acuerdo con las siguientes reglas:

A.- Salvo prueba en contrario, un bien es conforme con el contrato siempre que cumpla los requisitos siguientes:

- Que el bien adquirido se ajuste a la descripción realizada por el vendedor.
- Que el bien adquirido tenga las cualidades manifestadas mediante una muestra o modelo.
- Que el bien adquirido sirva para los usos a que ordinariamente se destinan los bienes de consumo del mismo tipo.
- Que sea apto para el uso especial que hubiese sido requerido por el consumidor y que el vendedor haya aceptado.
- Que presente la calidad y el comportamiento esperados, especialmente atendidas las declaraciones públicas sobre sus características concretas hechas por el vendedor o el fabricante.

B.- En caso de falta de conformidad del bien con el contrato, el consumidor puede optar, a su elección, entre:

- La reparación del bien o su sustitución, salvo que ello resulte imposible o desproporcionado.

Si la reparación o sustitución no son posibles o son desproporcionadas, el consumidor podrá optar por una rebaja adecuada en el precio o por la resolución del contrato, con devolución del precio.

El consumidor no podrá exigir la sustitución cuando se trate de bienes de segunda mano o bienes de imposible sustitución por otros similares.

2. El vendedor responde de las faltas de conformidad que se manifiesten en un plazo de dos años desde la entrega del bien. No obstante:

- Si la falta de conformidad se manifiesta durante los seis primeros meses desde la entrega de la cosa, se presume que dicha falta de conformidad existía cuando se entregó aquella.
- A partir del sexto mes, el consumidor deberá demostrar que la falta de conformidad existía en el momento de la entrega del bien.

La reparación y, en su caso la sustitución suspenden el cómputo de los plazos que establece la ley. El período de suspensión comenzará desde que el consumidor ponga el bien a disposición del vendedor y concluirá con la entrega del bien reparado o, en caso de sustitución, del nuevo bien.

Durante los seis primeros meses posteriores a la entrega del bien reparado, el vendedor responderá de las faltas de conformidad que motivaron la reparación.

En los bienes de segunda mano, el vendedor y el consumidor podrán pactar el plazo de responsabilidad del vendedor que no podrá ser inferior a un año.

3. El vendedor responderá ante el consumidor de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien.

Cuando al consumidor le resulte imposible o le resulte una carga excesiva dirigirse al vendedor podrá reclamar directamente al fabricante o importador.

La renuncia previa de los derechos que la ley reconoce a los consumidores será nula, siendo asimismo nulos los actos realizados en fraude de la misma.

Son vendedores a efectos de esta ley las personas físicas o jurídicas que, en el marco de su actividad profesional, vendan bienes de consumo.

4. El consumidor deberá informar y reclamar al vendedor en el plazo de dos meses desde que conozca la no conformidad.

REGISTRO DE GARANTÍA:

Le recomendamos que registre su compra a través de la web <http://www.letusa.es/registro>
De esta forma, podremos disponer de la información necesaria en caso de existir algún tipo de reclamación.

En caso de no disponer de conexión a internet, puede realizar el registro de garantía rellenado el siguiente formulario y enviándolo por fax al número **916 414 597** o bien por correo ordinario:

Letusa S.A.
Apdo. 225
28922 Alcorcón
Madrid

Nombre: _____

Apellidos: _____

Domicilio: _____

Localidad: _____

Provincia: _____ Código Postal: _____

Marca del producto adquirido: _____

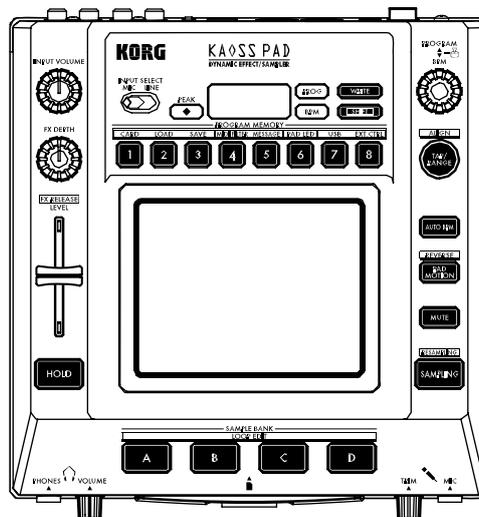
Modelo: _____ Número de Serie: _____

KAOSS PAD

DYNAMIC EFFECT/SAMPLER

KP3

Manual de Usuario



KORG

ⓔ ⓕ ⓖ ⓙ ⓑ

KAOSS PAD
DYNAMIC EFFECT/SAMPLER
KP3

MANUAL DE USUARIO (p.4-27)

Cuidados

Ubicación

El uso de la unidad en los siguientes lugares puede provocar un funcionamiento incorrecto.

- Bajo la luz directa del sol
- Lugares con temperatura o humedad extremas
- Lugares con excesivo polvo o suciedad
- Lugares de excesiva vibración
- Cerca de campos magnéticos

Alimentación

Conecta el alimentador suministrado AC/DC a una toma de corriente con el voltaje correcto. No conectes el alimentador a un enchufe con un voltaje distinto al indicado.

Interferencia con otros dispositivos eléctricos

Las radios y televisiones situadas cerca de esta unidad pueden padecer interferencias en la recepción. Trabaja con esta unidad a una distancia adecuada de radios y televisiones.

Cuidados durante el uso

Para evitar roturas, no apliques una fuerza excesiva a los interruptores o controles.

Cuidados de la unidad

Si el exterior está sucio, límpialo con un paño suave y seco. No utilices limpiadores líquidos como benceno o disolventes, o compuestos limpiadores o abrillantadores inflamables.

Conserva este manual

Después de leer este manual, guárdalo para posteriores consultas.

Evita introducir elementos extraños en tu equipo

Nunca dejes ningún recipiente con líquido cerca de este equipo. Si entra líquido en la unidad, puede provocar un cortocircuito o una descarga eléctrica.

Ten cuidado de no introducir objetos metálicos en él. Si entra algo en el equipo, desconecta el adaptador AC del enchufe. Contacta después con tu distribuidor Korg más cercano o con la tienda donde adquiriste el aparato.

AVISO SOBRE LA REGULACIÓN FCC (EE.UU.)

Este equipo ha sido probado, y ha demostrado cumplir con los límites de uso y funcionamiento de un dispositivo digital de clase B, conforme a lo estipulado en el apartado 15 de la Regulación FCC. Estos requisitos están diseñados para proporcionar la protección necesaria contra interferencias molestas en instalaciones residenciales. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía radioeléctrica y, si no se instala y utiliza siguiendo las instrucciones, puede causar interferencias molestas en las comunicaciones por radio. De todas formas, no existe garantía de que una instalación en concreto vaya a estar libre de interferencias. Si este equipo provoca interferencias en la recepción de radio o televisión, que pueden comprobarse al encender y apagar el equipo, recomendamos al usuario intentar corregir las interferencias con una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar la antena o colocarla en otro lugar.
- Separar el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a una toma de corriente de un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Consultar al distribuidor o a un técnico con experiencia en radio y TV en caso de necesitar ayuda.

Cualquier modificación de este sistema o cambio no consentido o puede invalidar la autorización del usuario para utilizar el equipo.

Distintivo CE para los productos bajo normativa europea

El distintivo CE que aparece en nuestros productos con alimentación AC con fecha anterior al 31 de diciembre de 1996 certifica que se cumple la normativa EMC (89/336/EEC) y la Directiva CE (93/68/EEC).

El distintivo CE posterior al 1 de Enero de 1997 certifica que se cumplen las normativas EMC (89/336/EEC), la normativa para la marca CE (93/68/EEC) y la normativa de bajo voltaje (72/23/EEC).

Además, el distintivo CE que aparece en nuestros productos con alimentación a pilas certifica que se cumple la normativa EMC (89/336/EEC) y la Directiva CE (93/68/EEC).

* Los nombres de compañías, productos o formatos son propiedad o marca registrada de sus respectivos propietarios.

Introducción

Gracias por adquirir el procesador dinámico de efectos/sampler KP3 KAOSS PAD. Para aprovechar sin problemas todo el potencial del KP3, lee este manual con atención y utilízalo tal y como se indica.

Presentación

El KP3 presenta la tecnología KAOSS de Korg, gracias a la cual, la pantalla táctil puede controlar los parámetros de varios efectos en tiempo real. Basta con tocar, pulsar con el dedo o deslizarlo por la superficie de la pantalla táctil. Se incluye una lámina protectora para conservar la superficie de la pantalla táctil.

Internamente, el KP3 almacena 128 programas de efectos, que varían desde retardos y filtros hasta vocoder e incluso sintetizadores. Las funciones Pad Motion, Hold y Mute dotan a la pantalla táctil de una versatilidad aún mayor. Se pueden modificar y guardar ocho programas favoritos en los botones Program Memory para acceder a ellos con rapidez.

La nueva función FX Release puede producir automáticamente un efecto de delay al levantar la mano de la pantalla táctil, suavizando las transiciones durante la interpretación.

Además, el KP3 es también un sampler sofisticado. Cuenta con entradas para micro y línea, que te permiten samplear distintas fuentes de audio. El resampleado te ofrece la posibilidad de grabar la salida del propio KP3, así como samplear las señales entrantes a través de los efectos internos. Desde los botones Sample Bank se pueden grabar y reproducir muestras de bucles y únicas (one shot). Las herramientas de edición de muestras son capaces de dividir las muestras automáticamente, pero además puedes ajustar a mano el punto inicial del bucle para mantener la sincronización de las muestras.

La detección automática de BPM, el reloj MIDI y la función Tap Tempo garantizan la simultaneidad de la velocidad de reproducción de la muestra y los efectos basados en el tiempo. Puedes guardar muestras y ajustes en tarjetas Secure Digital (SD) o en un ordenador por USB, y volver a cargarlas con rapidez. ¡Disfruta de tu nuevo KP3!

Partes del KP3 y sus funciones

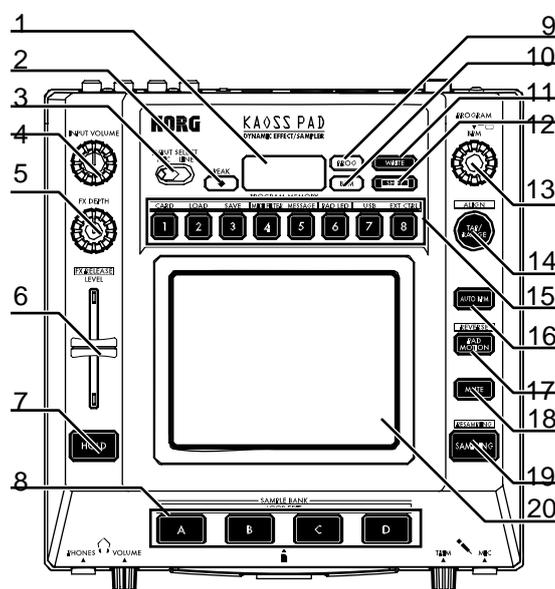
Panel superior

1. Pantalla
2. Indicador [PEAK]
3. Interruptor [INPUT SELECT]
4. Control [INPUT VOLUME]
5. Control [FX DEPTH]
6. Slider LEVEL
(Volumen de reproducción de Sample Bank; consulta la página 14.)
7. Botón [HOLD]
8. Botones [SAMPLE BANK]
9. Indicador [PROG]
10. Indicador [BPM]
- (Parpadea cuando se selecciona un programa BPM.)
11. Botón [WRITE]

12. Botón [SHIFT]
13. Control [PROGRAM/BPM]
14. Botón [TAP/RANGE]
15. Botones [PROGRAM MEMORY 1–8]
16. Botón [AUTO BPM]
17. Botón [PAD MOTION]
18. Botón [MUTE]
19. Botón [SAMPLING]
20. Pantalla táctil

Cuidado de la pantalla táctil

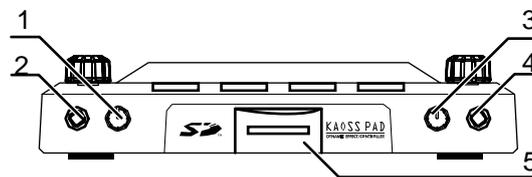
Nunca pulses la pantalla táctil con demasiada fuerza ni coloques objetos pesados sobre ella. Si la manejas bruscamente, puede fracturarse o romperse. Pulsa la pantalla táctil sólo con el dedo; si usas un objeto afilado, se puede rallar. Para limpiarla, pásale un paño suave y seco. No apliques disolventes, ya que se puede deformar.



Panel frontal

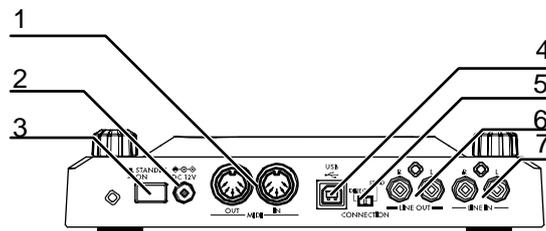
1. Control [PHONES VOLUME]
2. Jack de salida [PHONES]
3. Control [MIC TRIM]
4. Jack de entrada [MIC]
5. Ranura de la tarjeta SD

¡El KP3 debe estar desconectado antes de insertar o retirar la tarjeta SD!



Panel posterior

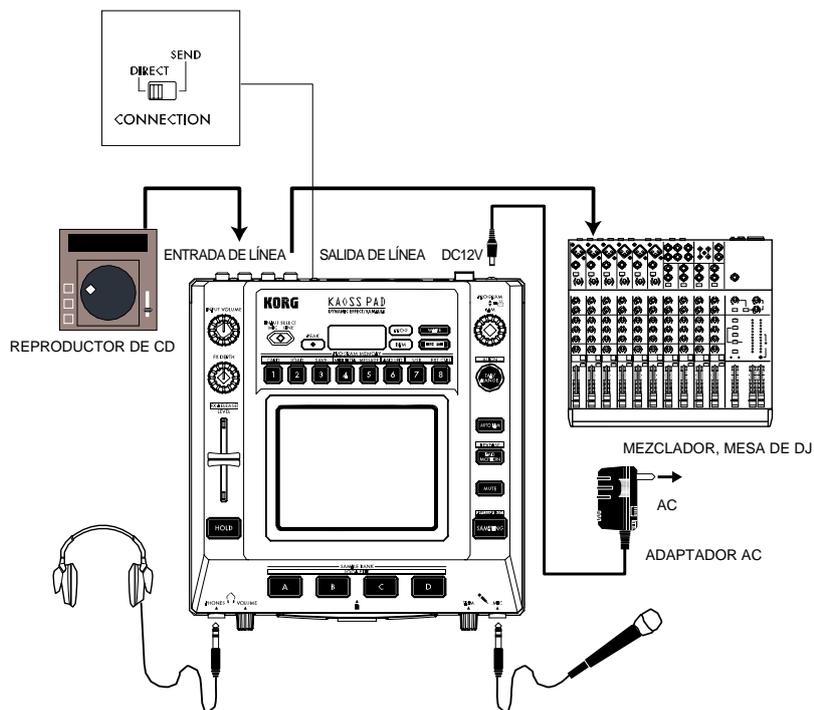
1. Conectores [MIDI IN], [MIDI OUT]
2. Jack DC 12V
3. Interruptor [POWER]
4. Jack [USB]
5. Interruptor [CONNECTION]
6. Jacks [LINE OUT]
7. Jacks [LINE IN]



Conexiones

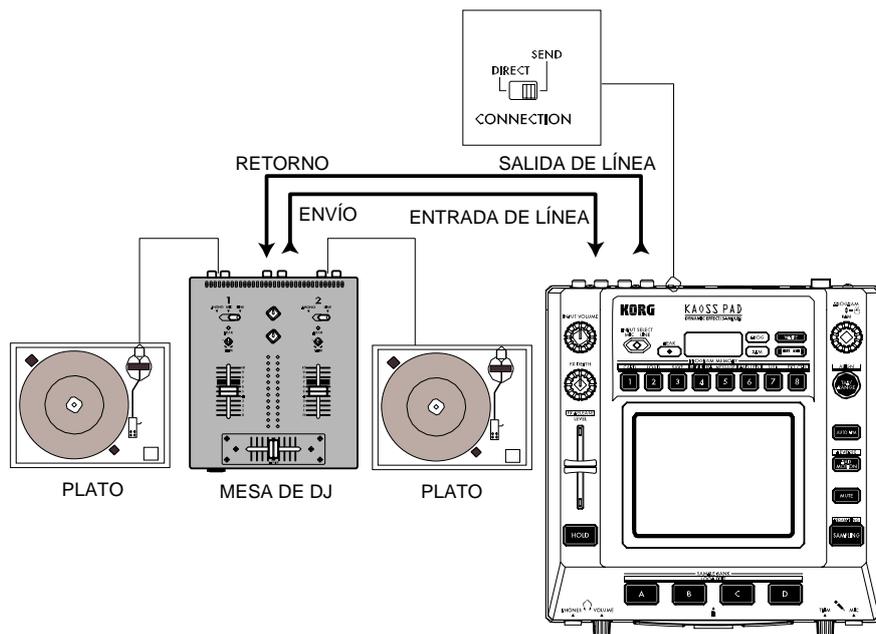
Conexiones básicas

En el ejemplo siguiente, el KP3 se usa "en línea" entre la fuente de audio y las entradas del mezclador. En este caso, se pueden aplicar efectos a la señal de audio entrante, que también se puede samplear. En este tipo de aplicación, el interruptor CONNECTION del panel posterior debería estar en la posición DIRECT. El KP3 tiene jacks de entrada para micro y línea. Usa los jacks que necesites según sea el caso.



Conexiones de la mesa de DJ

El KP3 también se puede usar como procesador de efectos externos conectándolo a los jacks de envío y retorno de efectos de una mesa de DJ (u otro tipo de mezclador). Esto permite aplicar los efectos del KP3 a cualquier señal de audio conectada a la mesa. Para este tipo de aplicación, el interruptor CONNECTION del panel posterior debería estar en la posición SEND. Con esta configuración, la salida del KP3 sólo contendrá la señal procesada y no incluirá la señal original enviada a las entradas del KP3. Usa los controles de volumen de envío y retorno del mezclador para ajustar la profundidad del efecto.



Funcionamiento

Usar el interruptor de corriente

1. Conecta el KP3 al resto del equipo, tal como se muestra en los diagramas de las páginas anteriores, y conecta el adaptador AC a una toma de corriente.

NOTA Nunca uses un adaptador AC distinto del proporcionado.

2. Pulsa el interruptor Power para encender el KP3. La pantalla se iluminará. Para apagar el KP3, pulsa el interruptor Power otra vez para volver a la posición "standby".

Seleccionar la entrada de audio

1. Mediante el interruptor Input Select, elige los jacks de entrada del KP3 que se van a usar.

MIC: El efecto se aplicará a la entrada del micro.

LINE: El efecto se aplicará a las entradas de línea.

Ajustar el volumen

1. Gira el control Input Volume para ajustar el volumen de entrada. El indicador Peak se iluminará en verde, naranja o rojo para indicar el volumen de la señal entrante. Ajusta el volumen de entrada de tal manera que el indicador Peak no se encienda de color rojo.

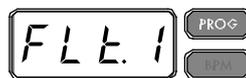
2. Si usas el jack para micro, ajusta el control MIC Trim como convenga según la sensibilidad del micro, para que no se distorsione el sonido.

3. Si escuchas por los auriculares, usa el control Phones Volume para ajustar el volumen de los mismos.

Seleccionar un programa

Los programas se pueden seleccionar de tres maneras.

1. Si en pantalla aparece un número de programa, puedes seleccionar un programa girando el control Program. Si en pantalla aparece el valor de BPM actual, pulsa el control PROGRAM/BPM para cambiar a la pantalla de programa.



El indicador BPM parpadeará si seleccionas un programa que se sincroniza con el BPM.



2. Si pulsas el botón SHIFT mientras giras el control PROGRAM/BPM, avanzarás al primer programa de cada categoría; así no tendrás que recorrer los 128 programas. Una vez seleccionada la categoría que desees, suelta el botón SHIFT y usa el botón PROGRAM/BPM para seleccionar el programa dentro de esa categoría.

3. Por último, los ocho programas favoritos pueden seleccionarse con sólo pulsar uno de los botones PROGRAM MEMORY. (Consulta la página 9.)

El control PROGRAM/BPM es continuo. Cuando llegues al último número de programa, volverás al comienzo de la lista.

Controlar la profundidad de un efecto

1. Si el interruptor CONNECTION del panel posterior está en la posición DIRECT, utiliza el control FX/DEPTH para ajustar la profundidad del efecto. Si lo giras a la derecha, aumentará la profundidad del efecto.

2. Si el interruptor CONNECTION del panel posterior está en la posición SEND, tendrás que recurrir al volumen de envío y retorno del mezclador para controlar la profundidad del efecto.

Hold

Si pulsas el botón HOLD mientras estás tocando la pantalla táctil, puedes levantar el dedo y el efecto continuará como si siguieras tocando la pantalla táctil en la misma posición que cuando hayas pulsado el botón HOLD. Los LED de la pantalla permanecerán iluminados en esa posición.

Función Mute

Si mantienes apretado el botón MUTE, la señal de entrada se cortará momentáneamente, pero la señal con efectos seguirá sonando.

Efecto "transformer"

Pulsando rápido varias veces el botón MUTE, puedes crear efectos rítmicos a partir de una entrada de audio continua, como en la técnica "transformer" que usan los DJ.

FX RELEASE

¿Qué es FX RELEASE?

A veces, realizar la transición de un efecto muy marcado a la señal original puede resultar muy abrupto o repentino. Con FX RELEASE, en cuanto levantas la mano de la pantalla táctil (es decir, en el momento en que desactivas el efecto), se aplica un efecto de delay sincronizado con el valor actual de BPM y después se apaga progresivamente. Esto te permite pasar de manera gradual y más musical de un efecto agresivo, como Distortion o Decimator, al estado "thru".

Guardar el ajuste FX RELEASE

Puedes guardar un ajuste FX RELEASE distinto para cada programa.

1. Para ajustar la profundidad del efecto FX RELEASE para el programa seleccionado actualmente, pulsa el botón SHIFT mientras accionas el slider FX RELEASE.

2. Pulsa el botón WRITE.

Los botones WRITE y PROGRAM MEMORY se pondrán a parpadear. El botón SHIFT se iluminará, actuando como un botón EXIT.

3. Pulsa el botón WRITE de nuevo. El programa se escribirá y el KP3 volverá a su funcionamiento normal.

NOTA Si has seleccionado un programa de efectos que ya usa delay, no se aplicará la función FX Release, sino que prevalecerá el sonido con delay dentro del programa de efectos en el momento en que levantes el dedo de la pantalla táctil, produciendo un efecto similar.

Pad Motion

Pad Motion te permite grabar y reproducir el movimiento de tu dedo en la pantalla táctil. Así puedes reproducir exactamente los mismos complejos movimientos una y otra vez. Además, los LED de la pantalla táctil ofrecen una indicación visual del movimiento.

Incluso puedes guardar la grabación del movimiento en la pantalla táctil como parte de la memoria de programa. (→p.9)

Grabar los movimientos sobre la pantalla táctil

Mantén pulsado el botón PAD MOTION. Cuando tu dedo entre en contacto con la pantalla táctil, el botón PAD MOTION comenzará a parpadear, indicando que se están grabando los movimientos sobre la pantalla. Para detener la grabación, suelta el botón PAD MOTION; entonces comenzará la reproducción de los movimientos memorizados. Pad motion sólo graba unos segundos, por lo que si el botón Pad Motion deja de parpadear y se ilumina en rojo, significa que se ha detenido la grabación y la reproducción de los movimientos comenzará inmediatamente. Para detener la reproducción de los movimientos memorizados, pulsa el botón PAD MOTION una vez más. El botón se apagará.

NOTA Al comenzar la grabación, los movimientos grabados anteriormente se anulan.

Reproducir los movimientos memorizados

Pulsa el botón PAD MOTION; éste se iluminará y los movimientos del dedo sobre la pantalla táctil memorizados comenzarán a reproducirse como un bucle.

Los LED de la pantalla táctil mostrarán el movimiento grabado. Cuando pulses de nuevo el botón PAD MOTION, se apagará y se detendrá la reproducción.

Reproducción inversa

Si pulsas el botón SHIFT al apretar el botón PAD MOTION (REVERSE), los movimientos del dedo memorizados se reproducirán a la inversa. Puedes repetir esta operación para alternar entre "reproducción inversa" → "reproducción normal" → "reproducción inversa."

Guardar los movimientos memorizados

Para guardar los movimientos sobre la pantalla táctil que acabas de grabar, escribe (o reescribe) el programa actual en Program Memory (→p.13).

Especificar el BPM

¿Qué es BPM?

BPM (Beats Per Minute) es el tempo de la canción expresado como el número de pulsos (negras) que se dan en un minuto. Un valor más alto de BPM indica un tempo más rápido.

Ver el BPM

Al encender el KP3, el BPM se ajusta a 120.0. Si en pantalla aparece el programa actual, pulsa el control PROGRAM/BPM para cambiar a la pantalla de BPM.



NOTA Si el reloj está configurado para la sincronización externa, aparecerá "Ext" en la pantalla y no podrás especificar el valor de BPM.

Ajustar el valor de BPM a mano

1. Si en pantalla aparece el programa actual, pulsa el control PROGRAM/BPM para cambiar a la pantalla de BPM.
2. Usa el control PROGRAM/BPM para ajustar el valor de BPM en pasos de 0.1. Si giras el control PROGRAM/BPM mientras pulsas el botón SHIFT, podrás ajustar la parte entera del valor en incrementos de 1.

NOTA Auto BPM se desactiva automáticamente.

Ajustar el valor de BPM con Tap Tempo

Si no estás seguro del valor de BPM de una canción, puedes ajustar BPM pulsando el botón TAP/RANGE siguiendo el ritmo de la canción.

1. Pulsa el botón TAP/RANGE tres o más veces siguiendo el ritmo de la canción. El KP3 detectará el intervalo con el que pulsas el botón, y se fijará el valor BPM correspondiente, que aparecerá en pantalla.

Detección automática de BPM

El KP3 puede establecer el valor de BPM automáticamente detectando el ritmo de la canción. Si el BPM de la canción cambia, el valor de BPM del KP3 variará en sincronización.

1. Pulsa el botón AUTO BPM para activar la detección automática de BPM.
2. El botón AUTO BPM se encenderá y se detectará automáticamente el BPM de la fuente de audio entrante.

Si el KP3 no es capaz de detectar el BPM

Pulsa el botón TAP/RANGE varias veces siguiendo el ritmo de la canción; el KP3 detectará automáticamente el BPM tomando como guía el ritmo que hayas marcado a mano.

Debido a cómo actúa la función Auto BPM, quizá detecte un valor incorrecto que sea 1/2 o 2/3 del valor de BPM correcto, o pueden producirse pequeñas desviaciones. En tales casos, puedes usar el botón TAP/RANGE para hacer correcciones. Si pulsas el botón TAP/RANGE mientras está activa la detección automática de BPM, el valor que especifiques a mano pasará a ser el valor central del rango de BPM.

NOTA No es posible detectar el valor de BPM con música que carece de sentido claro del ritmo. El rango de BPM detectable va desde 80 hasta 160.

Especificar el comienzo del compás

Si bien la detección automática de BPM puede capturar el tempo con precisión, puedes reestablecer a mano qué pulso que se considerará el primero del compás. Mientras pulsas el botón SHIFT, pulsa el botón TAP/RANGE (ALIGN); ese instante se fijará como el comienzo de compás. El botón parpadeará en verde al comienzo del compás.

(El compás se establece como 4/4: verde>rojo>rojo>rojo)

NOTA Este ajuste también reajusta la alineación con el comienzo de cada muestra.

Desactivar Auto BPM

Pulsa el botón AUTO BPM, que se apagará. La función Auto BPM se desactivará y se fijará el valor actual de BPM.

Función MIDI Sync

El BPM del KP3 se puede configurar de tal manera que siga los mensajes de reloj MIDI de un dispositivo MIDI externo. Conecta el conector MIDI OUT de un dispositivo MIDI externo (como un secuenciador configurado para transmitir mensajes de reloj MIDI) al conector MIDI IN del KP3.

NOTA Esta función no sincronizará los datos de secuencia con los programas de patrones de ritmos del KP3. Si quieres sincronizar datos secuenciados y los patrones de ritmo internos del KP3, tendrás que insertar un mensaje Touch Pad On al comienzo de cada compás de los datos secuenciados, o bien tocar la pantalla táctil al comienzo de cada frase del KP3 para iniciar el patrón.

NOTA Si quieres que el KP3 reciba mensajes Timing Clock y Touch Pad On, dirígete a Ajustes MIDI (→ p.20) y sigue las instrucciones para "Cambiar la configuración de filtro de mensajes MIDI" (→ p.21), para que se puedan recibir esos mensajes.

NOTA No puedes usar las funciones Tap Tempo ni Auto BPM mientras el KP3 recibe mensajes Timing Clock de un dispositivo MIDI externo.

Almacenar ajustes en PROGRAM MEMORY

Los botones PROGRAM MEMORY te permiten guardar y cargar al instante ocho programas y configuraciones favoritas del KP3.

Se almacenarán los siguientes datos:

- Programa de efectos
- Configuración del control FX DEPTH
- Pad motion
- El estado activado/desactivado del botón HOLD y su posición (coordenadas)

Guardar

1. Pulsa el botón WRITE. Los botones PROGRAM MEMORY y WRITE se pondrán a parpadear.
2. Pulsa el botón PROGRAM MEMORY donde quieras almacenar la configuración. El botón que pulses se pondrá a parpadear y en la pantalla aparecerá "WRT" mientras se escriben los ajustes. Cuando finalice la operación, el KP3 volverá a su estado normal.

Cargar

1. Pulsa uno de los botones PROGRAM MEMORY (1–8); se cargará la configuración almacenada en esa posición de la memoria.

Sampleado

El KP3 puede grabar frases de bucle y muestras únicas (one shot) de una fuente externa. Además, puede resamplear, permitiéndote samplear fuentes de audio externas a través de los efectos internos, o capturar toda la salida del KP3 como una muestra nueva.

Las muestras de bucle pueden durar hasta cuatro compases (16 pulsos), con el BPM del momento en que empieces la grabación. (Por ejemplo, con un tempo de 140, 16 pulsos serían aproximadamente 7 segundos).

Si el valor del tempo es 73 o menor, el número máximo de pulsos que se puede samplear es 8. Si el valor del tempo es 39 o menor, el número máximo de pulsos que se puede samplear es 4. Para una muestra de bucle puedes especificar una duración de 16, 8, 4, 2 o 1 pulsos.

Cuando se crea una muestra de bucle, su reproducción comienza en cuanto termina de grabarse (el botón SAMPLE BANK correspondiente se ilumina en naranja).

Sampleado

1. Pulsa el botón SAMPLING. En este modo, los botones SAMPLE BANK parpadean en rojo, y la pantalla marca "[16]" (el valor predeterminado es 16 pulsos). Para salir sin samplear, pulsa el botón SHIFT.

NOTA Auto BPM se desactiva automáticamente.

2. Usa el control PROGRAM/BPM para indicar la duración del sampleado (en pulsos). La pantalla irá variando entre [16], [8], [4], [2] y [1], según corresponda.
3. Cuando estés listo para grabar, pulsa uno de los botones intermitentes SAMPLE BANK A, B, C o D. El botón SAMPLE BANK seleccionado parpadeará en verde, la pantalla indicará "REC" y comenzará el sampleado. Los botones PROGRAM MEMORY parpadearán consecutivamente indicando el pulso que se está grabando.

4. Si quieres grabar una muestra única (one shot), pulsa el mismo botón SAMPLE BANK antes de llegar al pulso especificado. El sampleado finalizará y se creará una muestra única (one shot). El botón SAMPLE BANK utilizado para la grabación se iluminará en rojo. Será más fácil grabar una muestra única si especificas un valor mayor, como "16".

5. Si transcurre el tiempo especificado en BEAT antes de que pulses el botón SAMPLE BANK, el sampleado finalizará y se creará una muestra de bucle. El KP3 comenzará la reproducción automáticamente y el botón SAMPLE BANK se iluminará en naranja.

NOTA Los datos que estuvieran en el botón SAMPLE BANK seleccionado se sobrescribirán.

Reproducir muestras

Los botones SAMPLE BANK se iluminan en verde si contienen una muestra de bucle o en rojo si contienen una muestra única (one shot). Las teclas que no contienen datos de muestra permanecen apagadas. Cuando pulsas un botón que contiene una muestra de bucle, comienza la reproducción del bucle. El botón se ilumina en naranja durante la reproducción. Pulsa ese botón una vez más para detenerla.

Al pulsar un botón que contiene una muestra única (one shot), éste se apaga momentáneamente y comienza la reproducción de la muestra única.

NOTA Si se ha seleccionado un efecto de muestra para el programa, la reproducción comenzará cuando toques la pantalla táctil, después de seleccionar un botón SAMPLE BANK.

Volumen de la reproducción de muestra

Si quieres ajustar el volumen de la reproducción de muestra para todos los bancos, usa el slider de volumen.

Ajustar el volumen de un banco de muestra individual

1. Mientras pulsas el botón SHIFT, aprieta el botón SAMPLE BANK que desees; éste parpadeará en color verde.

2. Los LED de la pantalla táctil correspondientes al banco seleccionado (es decir, los que se encuentran sobre el botón) mostrarán un gráfico de barras, y los LED situados sobre los bancos restantes indicarán sus respectivos puntos de volumen.

3. Toca la pantalla táctil para ajustar el volumen de reproducción de la muestra para ese banco.



Editar la configuración de reproducción para las muestras de bucle

Para editar los ajustes de reproducción de una muestra de bucle, pulsa el botón SHIFT y, sin soltarlo, pulsa un botón SAMPLE BANK que contenga una muestra de bucle.

NOTA Si pulsas un botón SAMPLE BANK que contiene una muestra única (one shot), el único ajuste que podrás editar será el volumen.

Definir el punto inicial

1. El botón SHIFT se iluminará y el botón SAMPLE BANK especificado pasará a verde intermitente.

En pantalla aparecerá la configuración del punto inicial del bucle.



2. Gira el control PROGRAM/BPM para ajustar el punto inicial en pasos de 1/32 de pulso, con un margen de ± 1 pulso.

Definir la división

Las muestras de bucle se pueden dividir en partes iguales. Puedes seleccionar si cada parte resultante se reproducirá o no. Las partes divididas que no se reproducen se omiten, por lo que se acortará la duración total del bucle. Esto te permite crear una variedad de figuras rítmicas y bucles nuevos a partir de los mismos datos originales. Por ejemplo, puedes reproducir únicamente los dos primeros y los dos últimos pulsos de una muestra de cuatro compases, creando así un nuevo bucle de un compás.

1. El botón SHIFT se iluminará y el botón SAMPLE BANK especificado pasará a verde intermitente.

2. Los ocho botones PROGRAM MEMORY se encenderán (por defecto).

Al pulsar el botón correspondiente, podrás activar o desactivar cada división de la muestra.

Resampleado

Mediante el resampleado, puedes crear una muestra combinando varias muestras anteriores o crear una nueva muestra a partir de una muestra existente procesada por un efecto. Puedes resamplear para crear muestras de bucle y únicas. Recuerda que con el resampleado, se graba la salida del KP3, por lo que todos los efectos que crees con la pantalla táctil también se grabarán como parte de los datos de la muestra.

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón SAMPLING.

2. Los botones SAMPLE BANK parpadearán en naranja, y el KP3 entrará en el modo "record-ready".

3. A partir de ahora, sigue las mismas instrucciones para el sampleado de las muestras de bucle y únicas de la sección anterior.

NOTA Cuando pulsas un botón SAMPLE BANK, se detiene la reproducción de los datos asignados a ese botón y se sobrescriben.

Ajustes de las funciones

Si pulsas uno de los botones PROGRAM MEMORY 1–8 mientras pulsas el botón SHIFT, puedes ejecutar diversas funciones, como formatear una tarjeta o guardar/cargar muestras. Sigue este procedimiento para acceder a cualquiera de los ajustes de las funciones y para editar sus parámetros.

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa uno de los botones PROGRAM MEMORY 1–8.

2. Utiliza el control PROGRAM/BPM para seleccionar un parámetro.

3. Pulsa el control PROGRAM/BPM para ver los valores disponibles para ese parámetro.

4. Utiliza el control PROGRAM/BPM para seleccionar un valor.

5. Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para volver a la lista de parámetros. Repite los pasos 2–5 para editar otros parámetros.

6. En este momento, puedes pulsar el botón WRITE (intermitente) para guardar los cambios realizados, o bien puedes pulsar el botón SHIFT para salir sin guardar.

NOTA Mientras el botón TAP/RANGE está encendido en naranja, puedes pulsarlo para volver a la página anterior.

Sobre cada función

[1] CARD

Info: Muestra la capacidad total de la tarjeta SD.

Free: Muestra la capacidad restante de la tarjeta SD.

Form: Formatea la tarjeta SD.

[2] LOAD

Carga datos de la tarjeta SD en el KP3.

[3] SAVE

Guarda datos del KP3 en la tarjeta SD.

[4] MIDI FILTER

Especifica la configuración del reloj MIDI y el filtrado de mensajes MIDI.

[5] MESSAGE

Especifica el canal por el que se transmitirán/recibirán mensajes MIDI y asigna un cambio de control a cada controlador.

Puedes especificar números de nota para los botones SAMPLE BANK.

GLCH (Canal global)

SAMPA, B, C, D (Botones Sample Bank)

PAD X, PAD Y, PAD T (Pantalla táctil)

FX.DP (Control FX Depth)

SLDR (Slider Level/FX RELEASE)

HOLD (Botón HOLD)

[6] PAD LED

Prog: Activa/desactiva la función que muestra el nombre del programa en el LED de la pantalla táctil cuando se produce un cambio de programa.

ILLU: Especifica la iluminación que muestra en el LED de la pantalla táctil cuando transcurre cierto tiempo desde la última vez que se toca la pantalla táctil.

"oFF": La iluminación se apagará.

"ChAr": Aparecerá una cadena de texto en movimiento. Puedes usar el software incluido para editar esta cadena de texto.

"TYP.1–8": Se mostrarán diversos patrones de iluminación.

"TYP.C": Se cambiará automáticamente entre los patrones de iluminación TYP.1 a TYP.8.

NOTA La iluminación no funciona si Hold está activo, ni mientras se varían los ajustes de las funciones.

ScrI: Especifica la velocidad con la que el texto se desplaza.

Este ajuste determina la velocidad con la que se desplazará el LED de la pantalla táctil.

Puedes escoger entre velocidad lenta (Show), media (Mid) o rápida (Fast).

NOTA No puedes cambiar la velocidad de la pantalla de iluminación.

[7] USB

Puedes conectar el KP3 al ordenador y leer/escribir el contenido de la tarjeta insertada por USB. Para más información, consulta "Conectar un ordenador".

[8] EXT.CTRL

Te permite usar el KP3 como un controlador MIDI. En este modo no funcionarán los efectos.

El KP3 transmitirá los mensajes MIDI asignados a cada controlador mediante el programa incluido para edición en PC.

Para la pantalla táctil, puedes escoger entre ocho patrones de asignación de mensajes MIDI distintos.

Puedes asignar mensajes MIDI a los siguientes controladores: Control PROGRAM/BPM, PROGRAM MEMORY 1–8, SAMPLE BANK A–D, FX DEPTH, LEVEL SLIDER, PAD (X, Y, TOUCH) y HOLD.

NOTA Con el botón SHIFT puedes salir de EXT.CTRL.

Tarjeta SD

Puedes usar una tarjeta SD para guardar o cargar datos en la memoria interna del KP3. También puedes cargar muestras (archivos WAV o AIFF) creadas por ordenador en el KP3 por medio de una tarjeta.

NOTA Antes de que puedas usar la tarjeta SD, debes formatearla en el KP3. No uses el ordenador o una cámara digital para formatear (inicializar) una tarjeta que pretendes utilizar con el KP3. Si la tarjeta se formatea en un dispositivo distinto, quizá no funcione correctamente con el KP3.

NOTA El KP3 debe estar desconectado antes de insertar o retirar la tarjeta.

NOTA La tarjeta SD no se incluye. Debe adquirirse por separado.

NOTA El KP3 es compatible con tarjetas SD con un voltaje de 2,7–3,6V y capacidad de 16 MB–2 GB, y tarjetas SD con ID.

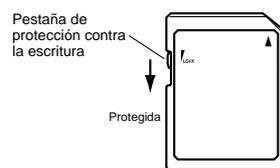
Cuidados de la tarjeta SD

- Puede que la tarjeta SD se haya calentado después de su uso. Desconecta el KP3 y espera a que se enfríe la tarjeta antes de extraerla.
- Las tarjetas SD son piezas de precisión. No las dobles, las tires al suelo ni las sometas a impactos.
- No uses o guardes tarjetas SD en lugares con temperaturas extremas, como bajo la luz directa del sol, un vehículo cerrado o cerca de un calentador, o en lugares con gran humedad o polvo excesivo.
- No uses o guardes las tarjetas SD en lugares donde se vean expuestas a fuerte electricidad estática o ruido eléctrico.
- No permitas que se adhiera suciedad o elementos extraños a los contactos de la tarjeta SD. Si los contactos se ensucian, límpialos suavemente con un paño seco.
- Cuando no uses la tarjeta SD, guárdala en la funda protectora que viene incluida con la tarjeta para evitar que la electricidad estática pueda dañarla.
- No dejes la tarjeta SD al alcance de los niños, ya que podrían tragársela.
- Lee atentamente y sigue las instrucciones que acompañan a la tarjeta SD.

Sobre la protección contra la escritura de una tarjeta SD

Las tarjetas SD tienen una pestaña de protección contra la escritura que evita que los datos se puedan sobrescribir por accidente y perderse.

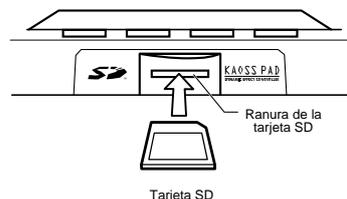
Si colocas dicha pestaña en la posición de protección, será imposible escribir o borrar los datos de la tarjeta o formatearla. Si necesitas guardar los datos editados en la tarjeta, cambia la pestaña a su posición original sin protección.



Insertar/cambiar tarjetas

Insertar una tarjeta

Inserta la tarjeta, asegurándote de que tenga la orientación correcta. Los contactos dorados deberían quedar mirando hacia abajo y la esquina biselada, a la derecha.



Extraer la tarjeta

Empuja la tarjeta hacia dentro para soltarla y saldrá por sí sola.

NOTA Antes de que puedas usar la tarjeta SD, debes formatearla en el KP3. Es posible que la tarjeta no funcione si la formateas en otro dispositivo.

Usar tarjetas de memoria SD

Comprobar la capacidad total de la tarjeta

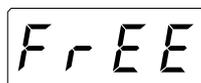
1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 1 (CARD).
2. Utiliza el control PROGRAM/BPM para seleccionar "InFo" (capacidad de la tarjeta).



3. Pulsa el control PROGRAM/BPM para ver la capacidad total de la tarjeta. Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para seleccionar otro parámetro; pulsa el botón SHIFT para volver al funcionamiento normal.

Comprobar la capacidad restante de la tarjeta

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 1 (CARD).
2. Utiliza el control PROGRAM/BPM para seleccionar "FrEE" (capacidad restante de la tarjeta).



3. Pulsa el control PROGRAM/BPM para ver la capacidad restante de la tarjeta. Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para seleccionar otro parámetro; pulsa el botón SHIFT para volver al funcionamiento normal.

Formatear la tarjeta

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 1.
2. Utiliza el control PROGRAM/BPM para seleccionar "ForM".



3. Pulsa el control PROGRAM/BPM; en pantalla aparecerá "NO."

4. Utiliza el control [PROGRAM/BPM] para seleccionar "yes" y pulsa el control PROGRAM/BPM para formatear la tarjeta. Cuando haya acabado la operación, la pantalla indicará "End".

Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para seleccionar otro parámetro; pulsa el botón SHIFT para volver al funcionamiento normal.

NOTA Todo el contenido de la tarjeta se pierde al formatearla. Si el KP3 no es capaz de formatear la tarjeta, aparecerá "Err" (Error) en pantalla.

NOTA No uses el ordenador o una cámara digital para formatear (inicializar) una tarjeta que pretendes utilizar con el KP3. Debes realizar la operación de formateo con el KP3. Si la tarjeta se formatea en un dispositivo distinto, quizá no funcione correctamente con el KP3.

Guardar en la tarjeta

Puedes guardar datos de muestra, memoria de programa, ajustes globales, o toda la configuración en la tarjeta.

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 3 (SAVE).
2. Con el control PROGRAM/BPM, selecciona el tipo de datos que deseas guardar.

"SMP.A" – "SMP.D": Datos de muestra

"ProG": Contenido de un programa de memoria

"ALL": Todos los archivos

"GLOb": Archivo de configuración global

3. Pulsa el control PROGRAM/BPM; aparecerán los números de archivo disponibles para guardar: 00–99 para cada uno de los botones de banco de muestra, 00–09 para todos los demás tipos de datos. Con el control PROGRAM/BPM, selecciona el número que deseas guardar.

"-01-": El número de archivo seleccionado está vacío.

"[01]": El número de archivo seleccionado (en este caso "01") ya contiene datos, y se reemplazarán (sobrescribirán) con los datos que guardes ahora.

"[-]": Existe un archivo o carpeta con un nombre idéntico que no se puede escribir.

4. Pulsa el control PROGRAM/BPM, después gíralo para seleccionar "yes" y, por último, vuelve a pulsarlo para ejecutar la operación de guardado. Cuando haya acabado la operación, la pantalla indicará "End".

Pulsa el botón SHIFT para volver al funcionamiento normal.

NOTA No podrás guardar si la tarjeta SD está protegida.

Nunca apagues la unidad o extraigas la tarjeta SD mientras está guardando o formateándose. Si lo haces, la tarjeta SD puede quedar inservible.

Cargar datos de la tarjeta

Para cargar datos guardados en la tarjeta, haz lo siguiente:

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 2 (LOAD).
2. Con el control PROGRAM/BPM, selecciona el tipo de datos que deseas cargar.

“SMP.A”–“SMP.D”: Datos de muestra

“Snd.A”–“Snd.D”: WAVE, AIFF

“Prog”: Contenido de un programa de memoria

“ALL”: Todos los archivos

“GLOB”: Archivo de configuración global

3. Gira el control PROGRAM/BPM para ver los números de archivo disponibles para cargar: 00–99 para cada uno de los botones de banco de muestra, 00–09 para todos los demás tipos de datos.

Con el control PROGRAM/BPM, selecciona el número de archivo que deseas cargar.

Si vas a cargar un archivo WAVE o AIFF, selecciona el archivo deseado.

NOTA En el caso de los archivos WAVE o AIFF, el KP3 reconocerá sólo los nombres de archivo que se compongan por un número de dos dígitos más una extensión de archivo, como por ejemplo “00.wav” o “99.aif”. Si existen dos archivos .wav y .aif con el mismo número de dos dígitos, prevalecerá el archivo WAVE.

NOTA Los archivos WAVE y AIFF se cargarán como muestras de bucle. Puedes resamplear una muestra de bucle y la capturas como una muestra única (one shot) deteniendo la grabación antes de que termine de manera automática. Después puedes guardar el bucle único (one shot) como una muestra KP3 y usarla siempre como muestra única.

4. Utiliza el control PROGRAM/BPM para seleccionar “yes”. Pulsa el control PROGRAM/BPM para cargar los datos. Cuando haya acabado la operación, la pantalla indicará “End”.

Pulsa el botón SHIFT para volver al funcionamiento normal.

Funciones MIDI

¿Qué es MIDI?

MIDI son las siglas de Musical Instrument Digital Interface (interfaz digital de instrumentos musicales), y es un estándar mundial para intercambiar diversa información relativa a la interpretación entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores.

Sobre la tabla de implementación MIDI

El manual de usuario de todos los dispositivos MIDI incluye una “tabla de implementación MIDI”. Esta tabla te permite comprobar los tipos de mensaje MIDI que se pueden transmitir o recibir. Cuando uses dos dispositivos MIDI (o más) conjuntamente, compara sus tablas de implementación MIDI para ver qué tipos de mensajes MIDI pueden transmitir y recibir entre ellos.

* En la implementación MIDI suministrada aparte encontrarás más información sobre la funcionalidad MIDI. Para obtener la implementación MIDI, contacta con el distribuidor Korg.

Conexiones MIDI

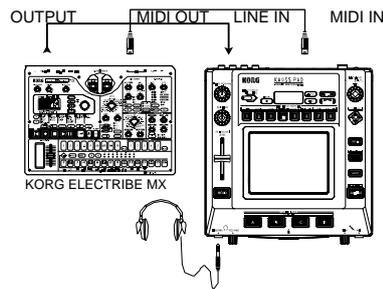
Para transmitir y recibir mensajes MIDI se usan cables MIDI, disponibles en el mercado. Conecta esos cables entre los conectores MIDI del KP3 y los conectores MIDI del dispositivo MIDI externo con el que quieres transferir datos.

Conector MIDI IN: Este conector recibe mensajes MIDI de otro dispositivo MIDI. Conéctalo al conector MIDI OUT del dispositivo externo.

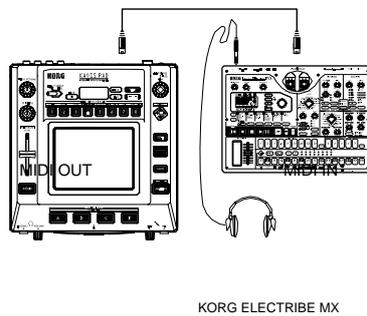
Conector MIDI OUT: Este conector transmite mensajes del KP3. Conéctalo al conector MIDI IN del dispositivo externo.

NOTA Si conectas el conector USB al ordenador e instalas el controlador USB-MIDI, la conexión USB transmitirá y recibirá los mismos mensajes MIDI que los conectores MIDI.

Usar el KP3 como procesador de efectos bajo control MIDI



Usar el KP3 como controlador MIDI (modo EXT CTRL)



Ajustes MIDI

Además de usar el KP3 como procesador de efectos, puedes transmitir mensajes MIDI desde el KP3 para usarlo como un controlador en tiempo real de un sintetizador u otro dispositivo MIDI externo. Asimismo, puedes conectar el KP3 a un secuenciador MIDI y grabar los mensajes MIDI que se transmiten al accionar la pantalla táctil. Al reproducir los mensajes MIDI grabados, puedes reproducir las operaciones realizadas en la pantalla táctil.

Cambiar el canal MIDI

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 5 (MESSAGE).
2. Gira el control PROGRAM/BPM para elegir "GL.Ch" y pulsa el control PROGRAM/BPM. Aparecerá el canal MIDI seleccionado actualmente.
3. Utiliza el control PROGRAM/BPM para cambiar el canal MIDI.

4. Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para volver a la lista de parámetros MESSAGE.
5. En este momento, puedes pulsar el botón WRITE (intermitente) para guardar los cambios realizados, o bien puedes pulsar el botón SHIFT para salir sin guardar.

Sobre los canales MIDI

Para transmitir información independientemente a varios dispositivos MIDI a través de un solo cable MIDI, se existen dieciséis canales. Si el dispositivo transmisor se asigna al canal MIDI "1", los mensajes MIDI no se recibirán a menos que el dispositivo receptor también esté asignado a ese canal.

Cambiar los números de cambio de control o los números de nota

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 5 (MESSAGE).
2. Con el control PROGRAM/BPM, selecciona el controlador cuya configuración deseas cambiar. Pad X, Pad Y, PAD touch, Fx Depth, slider, HOLD y MUTE transmiten/reciben mensajes de cambio de control. Los Sample A-D pads transmiten/reciben mensajes de nota.
3. Con el control PROGRAM/BPM, selecciona un número de cambio de control o número de nota dentro del intervalo 0-127.

Si seleccionas un número de control que ya se ha asignado a otro controlador, se iluminará el punto decimal. Si asignas ese valor, el controlador correspondiente transmitirá y recibirá los mismos mensajes de cambio de control que el otro controlador.

4. Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para volver a la lista de parámetros MESSAGE.

5. En este momento, puedes pulsar el botón WRITE (intermitente) para guardar los cambios realizados, o bien puedes pulsar el botón SHIFT para salir sin guardar.

Cambiar la configuración de filtro de mensajes MIDI

1. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 4 (MIDI FILTER). En pantalla aparecerán los mensajes que se van a filtrar.

2. Con el control PROGRAM/BPM, selecciona el mensajes que deseas filtrar. Puedes especificar la configuración de filtro para la transmisión y recepción de CLOCK, ProG, CC y SYS.E.

3. Utiliza el control PROGRAM/BPM para habilitar o deshabilitar la transmisión/recepción. Elige entre diS (deshabilitar) o EnA (habilitar). Para la configuración de Clock, escoge Int, Ext o Auto.

NOTA Si eliges la opción "Ext" para Clock y los datos de reloj se reciben tanto por MIDI como por USB, tendrán prioridad los datos de la conexión USB.

4. Para guardar los ajustes, pulsa el botón WRITE. Si decides no guardarlos, pulsa el botón SHIFT.

5. Pulsa el botón TAP/RANGE (iluminado en naranja) para volver a la lista de parámetros MESSAGE.

6. En este momento, puedes pulsar el botón WRITE (intermitente) para guardar los cambios realizados, o bien puedes pulsar el botón SHIFT para salir sin guardar.

Para guardar los ajustes editados

Pulsa el botón WRITE para guardar la configuración MIDI que has editado. Si pulsas el botón SHIFT, volverás al funcionamiento normal sin guardar.

NOTA Si apagas la unidad sin guardar la configuración, volverá al estado anterior.

Mensajes transmitidos y recibidos

Con la configuración de fábrica (salvo para EXT CTRL*), el KP3 puede transmitir y recibir los siguientes mensajes MIDI.

Datos transmitidos/recibidos	Mensaje MIDI transmitido/recibido	(Ajuste de fábrica)
Pantalla táctil, eje X	Control change	(#12)
Pantalla táctil, eje Y	Control change	(#13)
Pantalla táctil activar/desactivar	Control change	(#92)
Slider LEVEL	Control change	(#93)
Control FX DEPTH	Control change	(#94)
Botón HOLD	Control change	(#95)
Botón SAMPLE BANK A	note on/off	(#36)
Botón SAMPLE BANK B	note on/off	(#37)
Botón SAMPLE BANK C	note on/off	(#38)
Botón SAMPLE BANK D	note on/off	(#39)
Control PROGRAM/BPM	Program change	(0-127)
	Timing clock	

*Para más información sobre los mensajes cuando el KP3 está en modo EXT CTRL, consulta el manual del Editor KP3 incluido en el CD-ROM.

Compartir datos entre el KP3 y un ordenador

El KP3 está equipado con un conector USB que, al conectarlo directamente al ordenador, te permite transferir datos de muestra y archivos de configuración guardados en la tarjeta al ordenador para hacer copias de seguridad.

Gracias a la conexión USB, puedes usar el KP3 como dispositivo MIDI-USB que transmite y recibe mensajes MIDI sin tener que conectar cables MIDI.

NOTA Cuando estás en modo USB, puedes pulsar el botón SHIFT para volver al funcionamiento normal. Si pulsas el botón SHIFT mientras el KP3 se está comunicando con el ordenador, aparecerá una advertencia y no podrás salir del modo USB.

Conectar el conector USB

Si conectas el conector USB del KP3 directamente al ordenador, podrás usar el ordenador para gestionar los datos de la tarjeta que se encuentre en ese momento en la ranura de la tarjeta del KP3.

Sigue el procedimiento que corresponda según el sistema operativo de tu ordenador.

Usuarios de Windows XP

NOTA Antes de continuar, enciende el ordenador y arranca el sistema operativo.

1. Usa un cable USB para conectar el KP3 a tu ordenador.

Enchufa el conector del USB conectado al ordenador en el conector USB del KP3.

Asegúrate de que el conector esté bien orientado e introdúcelo completamente.

NOTA Cuando conectes el KP3 por primera vez, se instalará automáticamente el controlador de dispositivo estándar de Windows.

2. En el ordenador aparecerá el nombre de unidad de la tarjeta insertada en la ranura.

3. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 7 (USB). La pantalla indicará "USB".

El contenido de la tarjeta del KP3 no se verá en el ordenador hasta que ejecutes "USB Storage Mode".

Hasta que no hayas realizado el paso 5, no debes desconectar el cable USB, extraer la tarjeta de la ranura ni encender o apagar el ordenador. Eso podría dañar los datos.

4. Para ver el contenido de la tarjeta del KP3, abre la unidad que se ha agregado al ordenador en el paso 2.

Copia los datos deseados al ordenador. También puedes copiar datos del ordenador a la tarjeta.

5. Sal del modo USB.

En el Explorador o en Mi PC, haz clic con el botón derecho en el icono "Disco extraíble" y elige "Expulsar". A continuación, pulsa el botón SHIFT del KP3 para salir del modo USB.

NOTA Cuando vayas a desconectar el KP3 del ordenador, antes debes salir del modo USB y después desconectar el cable USB.

Usuarios de Macintosh (Mac OS9.0.4, OSX 10.3.9 o posteriores)

1. Usa un cable USB para conectar el KP3 a tu ordenador.

Enchufa el conector USB en el conector USB del KP3. Asegúrate de que el conector esté bien orientado e introdúcelo completamente.

Si usas Mac OS9, aparecerá un mensaje indicando que no se ha instalado el controlador, pero puedes cerrar simplemente el cuadro de diálogo sin instalar el controlador.

2. Mientras aprietas el botón SHIFT, pulsa el botón PROGRAM MEMORY 7 (USB). La pantalla indicará "USB".

3. En el ordenador aparecerá el nombre de unidad de la tarjeta insertada en la ranura.

Mientras se vea esta pantalla, no debes desconectar el cable USB, extraer la tarjeta de la ranura ni encender o apagar el ordenador. Eso podría dañar los datos.

4. Para ver el contenido de la tarjeta del KP3, abre la unidad que se ha agregado al ordenador en el paso 2.

Copia los datos deseados al ordenador. También puedes copiar datos del ordenador a la tarjeta.

5. Cuando vayas a desconectar el KP3, arrastra la unidad desde el escritorio hasta la papelera.

A continuación, pulsa el botón SHIFT del KP3 para salir del modo USB.

NOTA Cuando vayas a desconectar el KP3 del ordenador, antes debes salir del modo USB y después desconectar el cable USB.

Sobre el contenido de la tarjeta

En el directorio raíz de la tarjeta se crearán los siguientes archivos y carpetas.

Archivos que puedes guardar

SAMPLE Data	00–99.KPS
GLOBAL Data	0–9.KPG
PROGRAM Memory Set	0–9.KPP
All Data	0–9.KPA

Archivos que puedes cargar

SAMPLE Data:	00-99.KPS
	00-99.WAV
	00–99.AIF
GLOBAL Data:	0–9.KPG
PROGRAM Memory Set:	0–9.KPP
All Data:	0–9.KPA

NOTA Si en la tarjeta existe un archivo All data con el nombre "0.KPA", ese archivo se cargará automáticamente al iniciar el KP3.

NOTA Los archivos WAVE o AIFF que se pueden cargar son archivos Mono/Stereo PCM longitudinales de 8/16/24 bits. Si los datos tienen una profundidad de bits distinta de 16, se recortarán a datos de 16 bits, comenzando por los bits más importantes, y si la profundidad de bits es menor, los datos se completarán con ceros. Coloca los archivos en el directorio raíz de la tarjeta. Los archivos WAVE o AIFF cuya frecuencia de muestreo no sea 48 kHz se reproducirán con una afinación distinta que en el ordenador. Si quieres que se mantenga la afinación, usa el programa de edición para PC para convertir el archivo de audio al formato KP3.

NOTA Los archivos WAVE y AIFF no contienen datos que el KP3 necesita para reproducir la muestra, por lo que se cargarán con los valores de Tempo = 120 y Beat = 16. Si los datos reales son más breves, los fragmentos que falten se tratarán como silencios.

Instalación del software

Instalar el software

Contenido del CD-ROM

El CD-ROM incluido contiene lo siguiente.

- Programa de edición
- Controlador USB-MIDI KORG
- Manual de usuario de Editor KP3 (PDF)
- Licencia de uso del programa (PDF)

Antes de usar

- Todos los derechos de autor del programa asociado a este producto son propiedad de Korg Corporation.
- La licencia de uso del programa asociado a este producto se incluye aparte. Debes leerla antes de instalar el programa. La instalación del programa se considerará como la aceptación de esta licencia de uso.

Requerimientos del sistema

Controlador USB-MIDI KORG

Windows XP

Sistemas operativos compatibles

Microsoft Windows XP Home Edition/ Professional Edition Service Pack 2 o posteriores

Equipos compatibles (el controlador MIDI para x64 Edition es una versión Beta)

Equipos compatibles

Ordenador que cumpla con los requerimientos para Microsoft Windows XP y esté equipado con un puerto USB. (Se recomienda un procesador Intel.)

Mac OS X

Sistemas operativos compatibles

Mac OS X 10.3.9 o posterior

Equipos compatibles

Ordenador Apple Macintosh que cumpla con los requerimientos para Mac OS X y esté equipado con un puerto USB.

Editor KP3

Windows XP

Sistemas operativos compatibles

Microsoft Windows XP Home Edition/ Professional Edition Service Pack 2 o posteriores

Equipos compatibles

Ordenador que cumpla con los requerimientos para Microsoft Windows XP y esté equipado con un puerto USB.

Mac OS X

Sistemas operativos compatibles

Mac OS X 10.3.9 o posterior

Equipos compatibles

Ordenador que cumpla con los requerimientos para Mac OS X y esté equipado con un puerto USB.

Instalar el controlador USB-MIDI KORG y el programa de edición en Windows XP

NOTA Para instalar o desinstalar programas en Windows XP debes tener privilegios de administrador. Para más información, consulta al administrador de tu sistema.

NOTA Antes de conectar el KP3 al ordenador por USB, debes usar el instalador de la aplicación KP3 para instalar las herramientas del controlador USB-MIDI de KORG.

Instalador de la aplicación KP3

El instalador de la aplicación KP3 instala automáticamente las herramientas del controlador USB-MIDI KORG y el software Librería de samples/Editor MIDI en el ordenador.

1. Inserta el CD-ROM que se incluye en la unidad de CD-ROM del ordenador. Normalmente, "KP3 Application Installer" debería iniciarse de manera automática. Si el ordenador está configurado de tal manera que el instalador no arranque automáticamente, navega hasta la unidad de CD-ROM y haz doble clic en "KorgSetup.exe".

2. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar las herramientas del controlador USB-MIDI KORG y el programa Editor KP3.

NOTA Debes instalar las herramientas del controlador USB-MIDI de KORG si quieres usar la Librería de samples/Editor MIDI a través del puerto USB.

3. Cuando hayas instalado todo el software seleccionado, sal del instalador.

4. Si es necesario, instala el controlador USB-MIDI KORG.

Para más detalles sobre el procedimiento de instalación, consulta "Instalar el controlador USB-MIDI KORG" a continuación.

Instalar el controlador USB-MIDI KORG

Para usar la Librería de samples/Editor MIDI a través de una conexión USB, debes instalar el controlador USB-MIDI KORG en el ordenador.

Para instalar el controlador USB-MIDI KORG, usarás las herramientas del controlador USB-MIDI de KORG.

1. Antes de proseguir, finaliza la instalación de las herramientas del controlador USB-MIDI de KORG en el ordenador.

2. Conecta un cable USB entre el puerto USB del ordenador y el puerto USB del KP3. Ahora, enciende el KP3.

Cuando el ordenador detecte que el KP3 está conectado, se instalará automáticamente el controlador estándar de Windows. (Pero ése no es el controlador USB-MIDI KORG.)

NOTA El controlador debe instalarse por separado para cada puerto USB. Si quieres conectar el KP3 a un puerto USB distinto del que has utilizado al instalar el controlador USB-MIDI KORG, tendrás que volver a instalar el controlador USB-MIDI KORG para ese puerto.

3. En la barra de tareas, haz clic en [Inicio] → [Todos los programas] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [Install KORG USB-MIDI device].

Se iniciará la utilidad de instalación.

4. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el controlador USB-MIDI KORG.

Durante la instalación, es posible que aparezca un cuadro de diálogo advirtiéndote que no se ha superado la prueba del logotipo de Windows. Sólo tienes que hacer clic en [Continue] para continuar.

NOTA Si no puedes instalarlo, puede ser que el ordenador esté configurado para bloquear la instalación de los controladores que no tengan una firma digital. Revisa la configuración del ordenador, tal como se describe en "Desbloquear la instalación de los controladores sin firma".

5. Cuando termines de instalar el controlador USB-MIDI KORG, sal del instalador. Si te preguntan si deseas reiniciar el ordenador, elige [Si] para reiniciarlo.

Para más detalles sobre la instalación, la configuración o la desinstalación del controlador USB-MIDI KORG, consulta el manual de instalación (HTML). Para ver el manual de instalación, haz clic en el botón [Inicio] de la barra de tareas y elige [Todos los programas] → [KORG] → [KORG USB-MIDI Driver Tools] → [Installation Manual].

Los puertos de controlador KP3 y MIDI

Puerto PAD

La aplicación del ordenador recibe los mensajes MIDI del KP3 (datos de controlador, etc.) a través de este puerto.

Puerto CTRL

El ordenador transmite mensajes MIDI al KP3 a través de este puerto.

Configurar Editor KP3

Para más información sobre la configuración y el uso de Editor KP3, consulta el manual de usuario de Editor KP3.

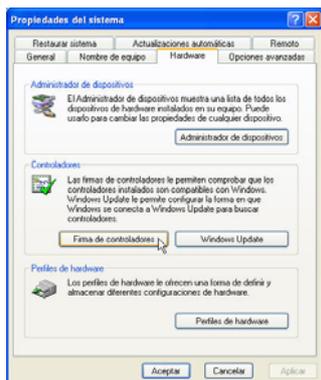
Desbloquear la instalación de los controladores sin firma

Si el ordenador está configurado para bloquear la instalación de los controladores sin firma, no podrás instalar el controlador USB-MIDI KORG. Sigue estas instrucciones para cambiar esa configuración y poder instalar el controlador.

1. En la barra de tareas, haz clic en [Inicio] → [Panel de control] para abrir este último.

2. En el Panel de control, haz doble clic en [Sistema] y haz clic en la pestaña [Hardware].

3. En la sección "Controladores", haz clic en [Firma de controladores].



4. En "¿Qué acción desea que realice Windows?" elige [Ninguna] o [Advertir] y, después, haz clic en [Aceptar]. Si es necesario, cuando termines de instalar el controlador USB-MIDI KORG, devuelve esta configuración a su estado anterior.



Instalar el controlador MIDI KORG y el programa de edición en Mac OS X

Instalar el software

Vamos a ver cómo iniciar los instaladores del controlador USB-MIDI KORG y del programa Editor KP3 e instalarlos por separado.

1. Inserta el CD-ROM que se incluye en la unidad de CD-ROM del ordenador.
2. En el CD-ROM, haz doble clic en el instalador (.pkg) del programa que desees instalar.

Los instaladores se encuentran en las siguientes carpetas:

- Controlador USB-MIDI KORG
Carpeta "KORG USB-MIDI DRIVER" → KORG USB-MIDI DRIVER.pkg

- Editor KP3
Carpeta "KP3 Editor" → KP3 Editor.pkg

3. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar el controlador USB-MIDI KORG y el programa Editor KP3.

NOTA Debes instalar el controlador USB-MIDI KORG en el ordenador si quieres usar Editor KP3 a través del puerto USB.

4. Cuando hayas instalado el software, sal del instalador.

Los puertos de controlador KP3 y MIDI

Puerto PAD

La aplicación del ordenador recibe los mensajes MIDI del KP3 (datos de controlador, etc.) a través de este puerto.

Puerto CTRL

El ordenador transmite mensajes MIDI al KP3 a través de este puerto.

Configurar la Librería de samples/Editor MIDI

Para más información sobre la configuración y el uso de la Librería de samples/Editor MIDI, consulta el manual de usuario de Editor KP3.

Especificaciones

Número de programas:	128
Entrada:	Jack de entrada de micro / jack monaural Jacks de entrada de línea / jacks RCA
Salida:	Jacks de salida de línea / jacks RCA Jack para auriculares / jack estéreo
MIDI:	IN, OUT
USB:	Tipo B
Alimentación eléctrica:	DC 12V 700mA
Elementos incluidos:	Adaptador AC, lámina protectora de la pantalla táctil
Peso:	1,3 kg / 2,87 libras
Medidas:	210 (ancho) x 226 (profundo) x 49 (alto) mm / 8,27" (ancho) x 8,90" (profundo) x 1,93" (alto)

* El diseño y las especificaciones pueden cambiar sin previo aviso.