

MX300 || Stereo Reverb Effects Processor



MX300 ステレオリバーブレーター 取扱説明書

お買い上げいただき、誠にありがとうございます。
安全に正しくお使いいただくために、ご使用前にこの取扱説明書を必ずお読みください。
この取扱説明書は、お読みになった後も、いつでも見られるところに保管してください。

Lexicon PRO



■安全上のご注意

取扱説明書には、お使いになる方や他の人への危害と財産の損害を未然に防ぎ、安全に正しくお使いいただくために、重要な内容を記載しています。以下の注意事項をよくお読みの上、正しくお使いください。

注意事項は危険や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、誤った扱いをすると生じることが想定される内容を次の定義のように「警告」「注意」の二つに区分しています。

 警告	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容です。
 注意	この表示を無視して誤った取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される内容です。

警告

- 水に入れたり、ぬらさないでください。火災や感電の原因になります。
- AC100V 50/60Hz の電源で使用してください。これ以外の電源では、火災や感電の原因となります。
- 必ず専用の電源コードを使用してください。これ以外のものを使用すると火災の原因となります。
- 付属の電源ケーブルを他の製品に使用しないでください。
- 電源コードの上に重い物をのせたり、熱器具に近づけたり、無理に引っ張ったりしないでください。コードが破損して火災や感電の原因になります。電源コードが傷んだら（断線や芯線の露出など）、直ちに使用を中止し販売店に交換をご依頼ください。
- 水が入った容器や金属片などを、機器の上に置かないでください。こぼれたり、中に入ったりすると、火災や感電の原因となります。
- 万一、落としたり筐体を破損した場合は、直ちに使用を中止し、修理を依頼してください。そのまま使用すると、火災の原因となります。
- 雷が鳴り出したら、金属部分や電源プラグに触れないでください。感電の恐れがあります。
- 煙がでる、異臭がする、水や異物が入った、破損した等の異常がある時は、ただちに電源プラグをコンセントから抜き、修理を依頼してください。異常状態のまま使用すると、火災や感電の原因となります。
- 分解や改造は行わないでください。お客様が保守できる部品は、内部にはありません。分解や改造は保証期間内でも保証の対象外となるばかりでなく、火災や感電の原因となります。

注意

- 不安定な場所に設置しないでください。落下によるけがの原因となります。
- 以下のような場所に設置しないでください。
 - ・直射日光の当たる場所 ・湿気の多い場所
 - ・温度の特に高い場所、または低い場所
 - ・ほこりの多い場所 ・振動の多い場所
- 機器をラックに設置する場合は、必ず専用のラックマウント金具を使用し、重量を支えるために全てのネジをしっかりと固定してください。落下すると、けがや器物を破損する原因となります。
- 配線は、電源コードを抜いてから説明書に従って正しく行ってください。電源コードを差し込んだまま配線すると、感電する恐れがあります。また、誤配線によるショート等は火災の原因となります。
- 電源を入れる前に、音量を最小にしてください。突然大きな音が出て聴覚障害などの原因となります。
- 機器の移動は、電源プラグをコンセントから抜き、他の機器との接続を全て外してから行ってください。
- ぬれた手で電源プラグを抜き差ししないでください。感電の原因となります。
- 電源プラグを抜くときに、電源コードを引っ張らないでください。コードが傷つき火災や感電の原因となります。



目次

■安全上のご注意.....	2	●パラレルとシリアル.....	14
■目次.....	3	●リバーブ.....	14
■はじめに.....	3	・リバーブのパラメーター.....	15
●保証について.....	3	●ディレイ.....	16
●故障かな?と思われる症状が出たときには.....	3	・ディレイのパラメーター.....	16
■梱包内容の確認.....	3	●dbx ダイナミクス.....	17
■クイックスタートガイド.....	4	・dbx ダイナミクスのパラメーター.....	17
●標準的なパラレル接続.....	4	●モジュレーション系エフェクター.....	18
●機器の電源を入れる.....	4	・モジュレーション系エフェクターのパラメーター.....	18
●音声レベルの設定.....	4	■システムメニューの詳細.....	20
●プログラムの選択と読み込み.....	4	■MX-Edit Editor/Librarian (Windows 版および Mac 版).....	23
■接続例.....	5	●MX-Edit ソフトウェアのインストール (Windows 版).....	23
■各部の機能と名称.....	6	●MX-Edit ソフトウェアのインストール (Mac 版).....	23
●前面パネル.....	6	●クイックスタートガイド.....	23
●背面パネル.....	7	●MX-Edit Library.....	24
■ルーティングと構成.....	8	●プログラムの編集.....	24
●ステレオ構成.....	9	●「Program Editor」ウィンドウ.....	24
●デュアルモノ IN/ステレオ OUT 構成.....	9	■プログラムの接続したコンピュータへの保存.....	26
●デュアルモノ IN/OUT 構成.....	9	■プログラムの MX300 本体への保存.....	26
●モノラル IN/ステレオ OUT 構成.....	9	■アーカイブ.....	26
■入出力設定.....	10	■ハードウェア・プラグインとして MX300 を使用する.....	26
■プログラムの選択と読み込み.....	10	●MX-Edit VST プラグインのインストール.....	27
■エフェクターの変更.....	10	●MX300 の接続.....	27
■パラメーターの編集.....	11	●ソフトウェアの設定.....	27
●プログラム画面での編集方法.....	11	●MX300 PLUG-IN ウィンドウの使用法.....	27
●プログラム編集メニューでの編集方法.....	11	■MIDI インプリメンテーションチャート.....	28
●つまみの割り当ての変更.....	11	■MIDI CC マップ.....	29
●ミックス / ルーティングの編集.....	12	●ROUTING1-4、DUAL STEREO EFFECTS.....	29
●Tempo スイッチ.....	12	●ROUTING5、STEREO EFFECTS.....	30
●Bypass スイッチ.....	12	■プリセットリスト.....	31
■プログラムの保存.....	13	■MX300 仕様.....	32
■パラメーターの詳細.....	14		

はじめに

このたびは、MX300 をご購入いただき、誠にありがとうございます。MX300 は高品位なリバーブプロセッサーを搭載した 2ch リバーブプレーターです。1U のコンパクトな筐体にレキシコンの定評あるリバーブアルゴリズムを内蔵。ライブ SR からスタジオ・レコーディングまで多様な用途に対応します。さらに PC やマッキントッシュにハードウェア・プラグインとして接続できるため、DAW で制作した音源に極めて臨場感あふれるリバーブ効果を加えることが可能です。

●保証について

- ・保証書は必ず「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」の記入をご確認いただき、製品とともにお受け取りください。お買い上げ日より 1 年間は保証期間です。保証書記載事項に基づき、無償修理等を保証させていただきます。修理等はお買い上げの販売店までご依頼ください。
- ・お買い上げ時に「お買い上げ年月日」「お買い上げ店名 / 所在地」が正しく記入されていない場合は、保証書が無効になり、無償修理を受けられないことがあります。記載内容が不十分でしたら、速やかに販売店にお問い合わせください。
- ・改造など通常の使用範囲を超えた取扱いによる故障や、設計・製造以外の要因で起きた不都合は期間内であっても保証の対象外となります。

●故障かな?と思われる症状が出たときには

こちらの取扱説明書をもう一度お読みになり、接続や操作などをご確認ください。それでも改善されないときはお買い上げの販売店までお問い合わせください。調整・修理いたします。

梱包内容の確認

パッケージに次のものが入っていることを確認してください。

- MX300 本体
- 電源ケーブル × 1
- MX-Edit/USB ドライバー CD-ROM × 1
- 取扱説明書 (英文、和文各 1 部)
- 保証書

万が一足りないものがありましたら、購入された販売店までお問い合わせください。

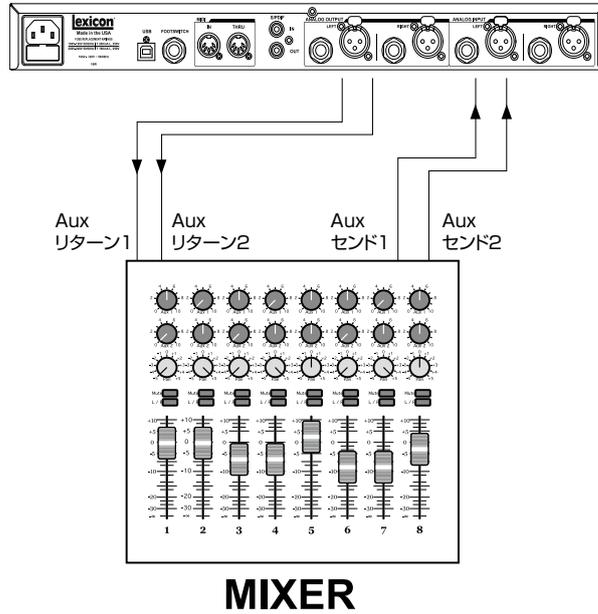


■クイックスタートガイド

この章では MX300 を素早く使用するためのシンプルなパラレル接続（ミキサーとの接続）を紹介します。詳しい機能や使用方法に関しては以降の章を参照してください。

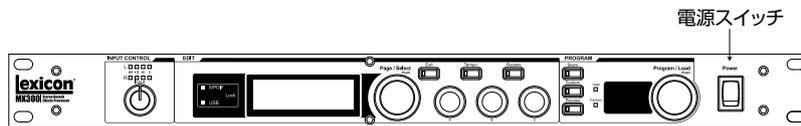
●標準的なパラレル接続

- ①ミキサーのポストフェーダー AUC センド出力を MX300 の Left/Right 入力に接続します。
- ② MX300 の Left/Right 出力をミキサーのステレオ AUC リターン入力（もしくはステレオライン入力か任意のライン入力 2 系統）に接続します。



●機器の電源を入れる

- ①電源コードを MX300 の背面パネルにある電源端子に接続します。
- ②電源コードをコンセントに差し込み、MX300 の前面パネルにある電源スイッチを ON にします。



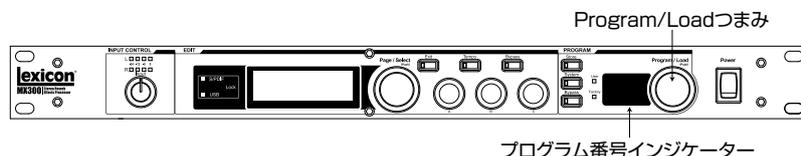
●音声レベルの設定

- ①入力しているソース（ボーカル、ギター、キーボードなど）に合わせてミキサーのゲインを調整します。
- ② AUC マスターレベルを 12 時の位置にるように調整します。
- ③ MX300 の Input レベルを 12 時の位置にるように調整します。
- ④ミキサーに信号を入力します。
- ⑤ミキサーの AUC センドレベル（ポストフェーダー信号）を調整し、MX300 の入力レベルメーターの赤色 LED が一瞬点灯するレベルまで上げます。赤色 LED が常に点灯する状態は MX300 に送られている信号が大きすぎることをあらわしています。その場合はミキサーの AUC マスターまたは AUC センドを下げてください。
- ⑥ AUC リターン 1/2 入力レベルを 12 時の位置にるように調整、もしくは接続によってはステレオライン入力を 0dB の位置に調整します。
- ⑦お好みのエフェクト効果を得られるように AUC センドレベルを調整します。

●プログラムの選択と読み込み

Program/Load つまみを回し、読み込みたいプログラムを表示します。プログラム番号ディスプレイにプログラム番号が点滅表示されます。Program/Load つまみを押すと点滅中のプログラムが読み込まれます。

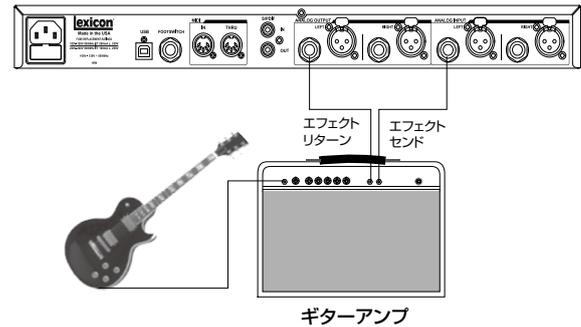
MX300 は 99 個の固定プログラムおよび 99 個のユーザープログラムを搭載しています。固定プログラムかユーザープログラムかはプログラム番号インジケーター左側の LED に表示されます。



■接続例

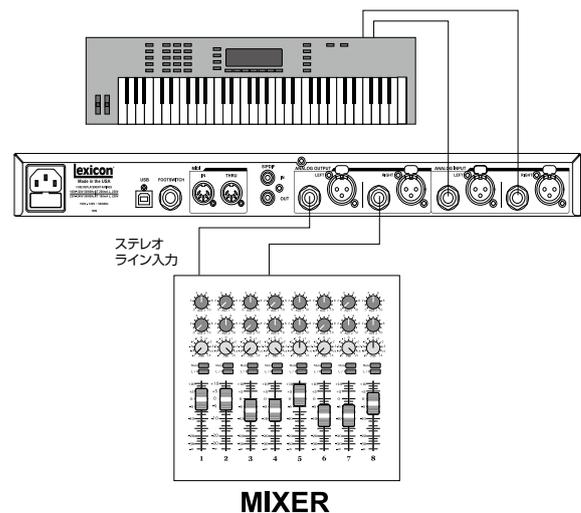
●ギターのエフェクトループ

ギターを接続したギターアンプのエフェクトセンドを MX300 に入力し、出力をアンプのエフェクトリターンに接続します。MX300 の入力設定はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Anlg Mono L」を選択してください（設定方法は 20 ページの「INPUT SOURCE」を参照）。



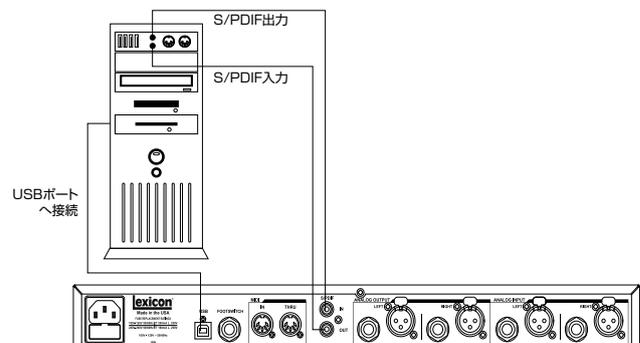
●ラインレベルの楽器の接続

キーボードなどのラインレベル機器をダイレクトに MX300 に接続します。ラインレベル機器の出力を MX300 に入力し、出力信号をミキサーに接続します。MX300 の入力設定はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Anlg Stereo」を選択してください（設定方法は 20 ページの「INPUT SOURCE」を参照）。



●スタジオ（デジタル接続）

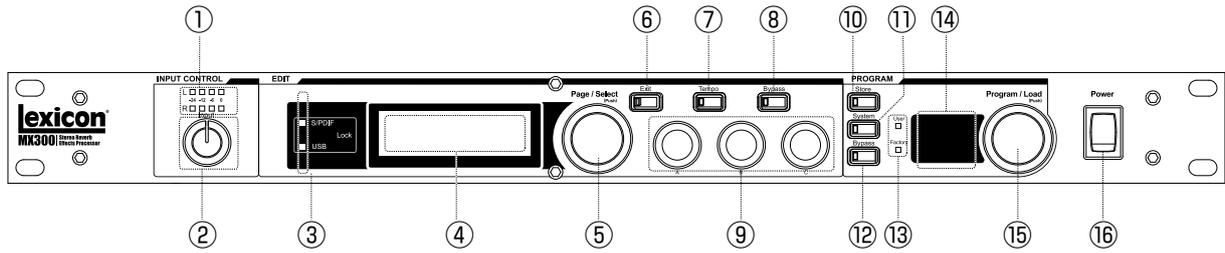
DAW 環境で MX300 をハードウェアプラグインとして使用する場合は接続です。S/PDIF 入出力を備えた I/O インターフェイスまたはデジタルミキサーを使用して MX300 と接続します。MX300 の入力設定はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Digital」を選択し、「Clock Source」も「Digital」を選択してください（設定方法は 20 ページの「INPUT SOURCE」を参照）。





■各部の機能と名称

●前面パネル



① L/R: 入力レベルメーター

各入力チャンネルの信号レベルを表示する4セグメントのLEDメーターです。-24 dB、-12 dB、-6 dB、0 dBの範囲で表示します。

② Level: 入力レベル調整つまみ

各ステレオ入力信号の入力レベルを調整するつまみです。ステレオペアごとの調整を行います。

③ステータス LED

続状態を表示するLEDです。「S/PDIF」は背面のデジタル入出力端子が同期ロックしている場合、「USB」はMX300とコンピュータが正常に接続されている場合に点灯します。

④液晶ディスプレイ

プログラムの設定状況やパラメーターの編集情報、本体の設定情報を表示するディスプレイです。

⑤ Page/Select つまみ

エフェクターの編集や本体の設定を行っている場合、つまみを回すとページのスクロール、押すと項目の選択が行えます。

⑥ Exit スイッチ

直前の編集内容を取り消し、1つ前の状態に戻すスイッチです。

⑦ Tempo スイッチ

ディレイタイムを設定するスイッチです。設定する時間に合わせて2回スイッチを叩く(タップする)ことでディレイタイムを設定できます。

⑧ Bypass スイッチ (エフェクター)

選択中のエフェクターをバイパスまたはミュートするスイッチです。

⑨ Edit つまみ

液晶ディスプレイに表示されるパラメーターや設定項目を変更するつまみです。ディスプレイ上のA、B、Cに対応するつまみを回すとパラメーターが変更されます。

⑩ Store スイッチ

設定済みのプログラムをユーザープログラムとして保存するためのスイッチです。

⑪ System スイッチ

システムメニューを呼び出すスイッチです。システムメニューでは入出力設定や画面のコントラストなどMX300本体に付随する設定を行います。

⑫ Bypass バイパススイッチ (プログラム)

選択中のプログラムをバイパスまたはミュートするスイッチです。

⑬ User/Factory LED

選択中のプログラムがユーザープログラムか固定プログラムかを表示するLEDです。

⑭プログラム番号インジケーター

選択中のプログラムの番号を表示します。

⑮ Program/Load つまみ

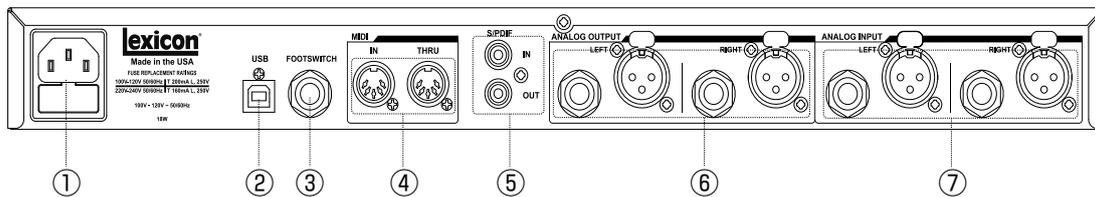
プログラムを選択し、読み込むつまみです。「System Menu」で「PROGRAM LOAD」を「MANUAL」に設定している場合(初期設定)、つまみを押しとプログラムが読み込まれます。「AUTO LOAD」に設定している場合は選択したプログラムが自動的に読み込まれます。

⑯ Power スイッチ

電源をON/OFFするスイッチです。



●背面パネル



①電源コネクター

AC100V、50/60Hzで動作します。付属の電源コードを接続してください。

② USB 接続端子

コンピュータと接続するための USB コネクターです。コンピュータ制御用ソフトウェア「MX-Edit」や他のソフトウェアでのプラグインとして起動する場合に使用します。接続には標準の USB ケーブルを使用してください。USB でコンピュータに接続すると、前面パネル、ステータス LED の「USB」が点灯します。

③ FOOTSWITCH: フットスイッチ接続端子

2 ボタン式フットスイッチを接続する標準フーンジャックの接続端子です。制御する項目はシステムメニューで設定します（詳しくは 22 ページの「FOOTSWITCH<R><T>」を参照）。

④ MIDI IN/THRU: MIDI 接続端子

MIDI 制御用の 5 ピン MIDI DIN 端子です。MIDI IN と MIDI THRU を装備しています (MIDI インプリメンテーション・チャートは 28 ページを参照)。

⑤ S/PDIF: デジタル入出力端子

S/PDIF コネクターのデジタル入出力端子です。44.1 kHz/48 kHz のサンプリングレートに対応し、デジタル入出力が確立すると前面パネルのステータス LED、「S/PDIF」が点灯します。

※ MX300 に 44.1 kHz/48 kHz 以外のサンプリングレートのデジタル機器を入力すると、動作異常が発生する可能性があります。また、S/PDIF ケーブルを抜く場合は、事前にアナログ入力に切り替える（「System Menu」の「Input Source」でアナログに切り替え）、もしくは両方のエフェクターをバイパスしてから行ってください。

⑥ ANALOG OUTPUT: アナログ出力端子

バランス仕様、XLR コネクターおよび標準フーンジャックのアナログ出力端子です。標準フーンジャック (3P) はアンバランス接続時でも信号損失が発生しにくいサーボ・バランスを採用しています。「System Menu」で「ANALOG OUT」を「MONO LEFT」に設定すると、L/R をモノサミングした信号をアナログ出力の LEFT 端子から出力できます。

⑦ ANALOG INPUT: アナログ入力端子

バランス仕様、XLR コネクターおよび標準フーンジャックのアナログ入力端子です。「System Menu」で「INPUT SOURCE」を「ANLG MONO L」に設定すると、LEFT 端子側の入力信号を分岐して L と R チャンネル両方の入力信号経路に送ることができます。

※ XLR および標準フーンジャックは同時に使用できません。フーンジャックを使用する場合は対応する XLR 入力を外してください。



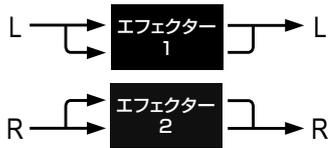
■ルーティングと構成

MX300 は 2ch の入出力システムを搭載したリバーブレーターです。接続する機器や用途に合わせてデュアルモノ構成、カスケード構成、デュアルステレオ構成 (パラレル)、モノスプリット構成、ステレオ構成の 5 つの構成から選択できます。



① STEREO (ステレオ)

LR のステレオ信号に対して 1 台のエフェクターとして動作する構成です。複雑な信号処理を必要としない場合に選択してください。



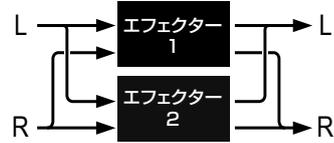
② DUAL MONO (デュアルモノ)

L と R 個別にエフェクター処理を行う構成です。L チャンネルの入力信号がエフェクター 1、R チャンネルの入力信号がエフェクター 2 で処理され、各チャンネルが独立して出力されます。



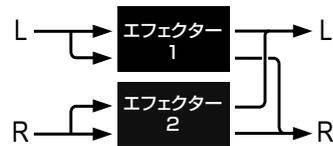
③ CASCADE (カスケード)

L と R の入力信号を並列してエフェクター 1、エフェクター 2 の順に送り、信号処理を行う構成です。



④ PARALLEL (デュアルステレオ)

L チャンネルおよび R チャンネルの入力信号をそれぞれ分岐して両方のエフェクターに送り、処理後の信号をミックスして出力する構成です。



⑤ MONO SPLIT (モノスプリット)

L チャンネルの入力信号をエフェクター 1、R チャンネルの入力信号をエフェクター 2 に送り、処理後の信号をミックスして出力する構成です。



●**ステレオ構成**

入出力ペア（を使用した1台のステレオリバーブレーターとして動作します。入力側はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Anlg Stereo」を選択します。この設定はカスケード、パラレル、ステレオ構成のプログラムで有効です。

●**デュアルモノ IN、ステレオ OUT 構成**

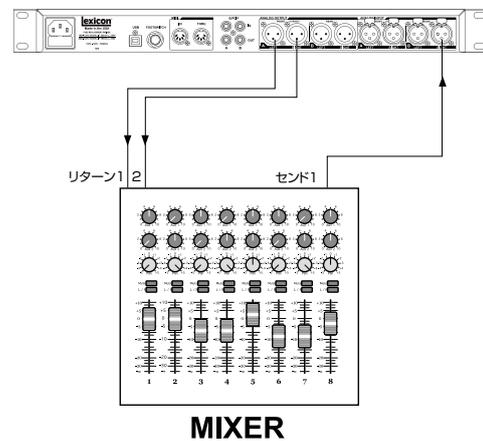
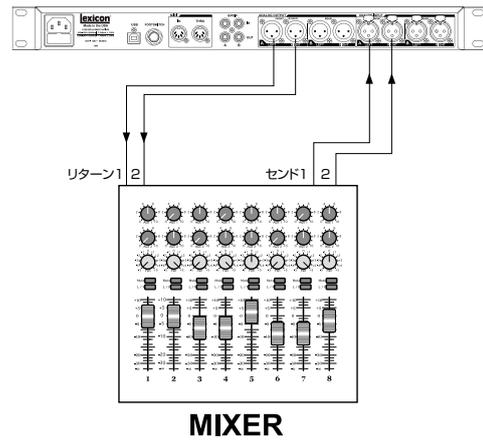
2台のエフェクターとして動作します。独立した2つの入力信号をMX300内部で個別のエフェクターで処理し、ミックス済のステレオ信号として出力します。入力側はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Anlg Stereo」を選択してください。この設定はモノスプリット構成のプログラムで有効です。

●**デュアルモノ IN/OUT 構成**

2台のエフェクターとして動作します。独立した2つの入力信号をMX300内部で個別のエフェクターで処理し、独立した信号として出力します。入力側はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Anlg Stereo」を選択してください。この設定はモノスプリット構成のプログラムで有効です。

●**モノラル IN、ステレオ OUT 構成**

モノラル信号を入力し、ステレオ信号として出力します。入力側はシステムメニューの「INPUT SOURCE」で「Anlg Mono L」を選択してください。この設定はカスケード、パラレル、ステレオ構成のプログラムで有効です。





■入出力設定

MX300は、標準フォンジャック(3P)またはXLRコネクターのアナログ入出力に加え、S/PDIFのデジタル入出力も装備しています。デジタル入出力はアナログ入出力に相当し、常に対応するアナログ出力と同じ信号をデジタル出力しています。以下の手順を参照し、適切に入出力の設定を行ってください。

- ① 前面パネルの System スイッチを押します。
- ② Page/Select つまみを回してシステムメニュー 2 ページ目に移動します。
- ③ Edit つまみ「A」を回すと入力ソースを設定できます。「ANLG MONO L(アナログ/モノラル入力)」「ANLG STEREO(アナログ/ステレオ入力)」「DIG(デジタル)」から正しいソースを選択してください。
- ④ Edit つまみ「B」を回してクロックソースを「INT 44.1kHz(内部44.1kHz)」「INT 48kHz(内部48kHz)」「DIG(外部デジタルソース)」から設定します。

※入力ソースをデジタルに設定した場合、内蔵クロックが使用できなくなるため、クロックソースもデジタルに設定する必要があります。

・デジタル入力ソースを選択する際、「CLOCK SOURCE」を「DIGITAL」に変更しないと、同期の問題が発生し、システムメニュー 3 ページ目の「INPUT SOURCE」に「DIG NO LOCK」と表示されます。正常に同期が確立した場合は「DIG LOCKED」と表示されます。

・対応するサンプリングレートは 44.1 kHz または 48 kHz のみです(内蔵または外部クロックソース)。高いサンプリングレート(88.2 ~ 192 kHz)で動作する外部デジタル出力には対応していないため、接続しないでください。



■プログラムの選択と読み込み

- ① Program/Load つまみを回して希望のプログラムを選びます。選択したプログラム番号はプログラム番号インジケータに表示され、読み込まれるまで点滅します。プログラム名は液晶ディスプレイに表示されます。

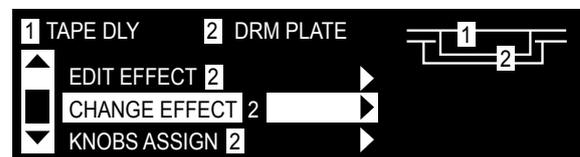
※パラメーターの編集ページなどに移動している場合は Program/Load つまみを回しても動作しません。その場合は System スイッチを 2 回押して通常のプログラム画面に戻した後に操作を行ってください。

- ② Program/Load つまみを押してプログラムを読み込みます。システムメニュー 1 ページ目の「PROGRAM LOAD」を「AUTO LOAD」に設定している場合はプログラムを選択すると同時に自動的に読み込まれます。

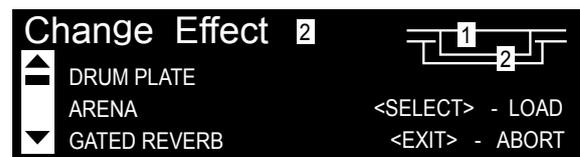
■エフェクターの変更

各プログラムには変更可能なエフェクターが用意されており、用途に合わせてエフェクターを変更できます。以下の手順を参照し変更を行ってください。

- ① プログラム画面が表示された状態で Page/Select つまみを押して、プログラム編集ページを呼び出します。
- ② Page/Select つまみを回して「CHANGE EFFECT 1 または 2」を反転表示します。



- ③ Page/Select つまみを押すと変更可能なエフェクターがリスト表示されます。
- ④ Page/Select つまみを回してリストをスクロールし、使用したいエフェクターを反転表示します。エフェクターの変更を中止する場合は、Exit スイッチを押します。
- ⑤ Page/Select つまみを押すと、新しいエフェクターが有効になります。



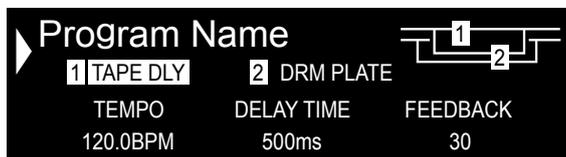
■パラメーターの編集

各プログラムでは、必要に応じてエフェクターのパラメーターが調整できます。パラメーターの編集は、Page/Select つまみと Edit つまみ(A/B/C)を使って行います。以下の手順を参照して編集を行ってください。

●プログラム画面での編集方法

プログラム画面での編集の場合、各エフェクターで編集頻度の高い3つの項目のみ調整が行えます。細かい項目での調整を行う場合は以下の「プログラム編集メニューでの編集方法」を参照して行ってください。

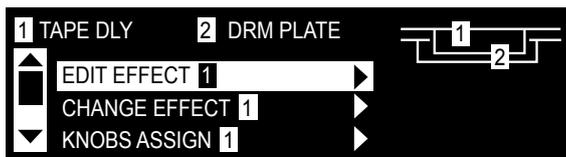
- ①プログラム画面が表示された状態で Page/Select つまみを回して、編集したいエフェクターを反転表示します。



- ② Edit つまみ A/B/C で編集できるパラメーターは液晶ディスプレイ下部の項目と対応しています。つまみを回してパラメーターの調整を行ってください。

●プログラム編集メニューでの編集方法

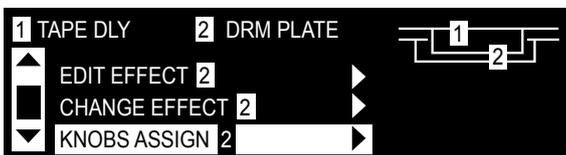
- ①プログラム画面が表示された状態で Page/Select つまみを回して、編集したいエフェクターを反転表示します。
- ② Page/Select つまみを押してプログラム編集メニューを呼び出します。
- ③プログラム編集メニューでは、入出力ペアに配置されたエフェクターを編集できます。Page/Select つまみを回して、「EDIT EFFECT 1 または 2」を反転表示し、Page/Select つまみを押します。
- ④選択したエフェクターの編集ページが表示されます。Page/Select つまみを回して編集を行うパラメーターを表示してください。
- ⑤各パラメーター名の左側に表示される A、B、C は、それぞれ対応する Edit つまみを表しています。対応する Edit つまみを使用して調整を行ってください。



●つまみの割り当ての変更

ステレオ構成プログラムのみ、プログラム画面下部に表示される3つのパラメーターは任意で設定できます。初期設定では、プログラムごとに調整頻度が高いと思われるパラメーターが割り当てられています。割り当ての変更は、各プログラムのエフェクターごとにカスタマイズできます。

- ①プログラム画面が表示された状態で Page/Select つまみを押して、プログラム編集メニューを表示します。
- ② Page/Select つまみを回して「KNOBS ASSIGN」メニューを反転表示し、Page/Select つまみを押します。



- ③ Edit つまみ A/B/C を使って、プログラム画面で編集できるようにしたいパラメーターを選択します。





●ミックス / ルーティングの編集

プログラムごとにルーティングの変更とウェット / ドライ・ミックスの調整が行えます。この設定によりエフェクターの挿入位置やバランスを細かく設定することが可能です。以下の手順で行ってください。

- ①プログラム画面が表示された状態で Page/Select つまみを押して、プログラム編集メニューを表示します。
- ② Page/Select つまみを回して「EDIT MIX/ROUTING」メニューを反転表示し、Page/Select つまみを押します。



- ③ Edit つまみ A を使って、使用するルーティングを選択します。Edit つまみ B/C を使って、各エフェクターのウェット / ドライ・ミックスを調整します。

※ステレオ構成はエフェクターを1台のみの構成のため「EFFECT 2 MIX」の設定は行えません。



●Tempo スイッチ

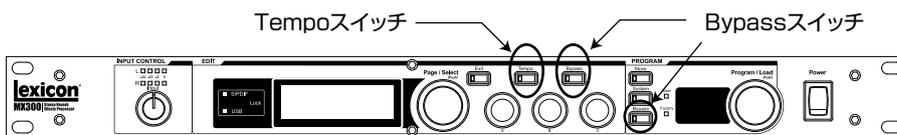
Tempo スイッチは、ディレイタイムの設定と確認を行うスイッチです。プログラムの読み込みを行うと Tempo スイッチは設定されたディレイタイムの速度で点滅します。設定する時間に合わせて2回スイッチを叩く(タップする)ことでディレイタイムを設定できます。また、プログラムによっては、2つのエフェクターを使って2つのディレイをセットアップするものもあります。2番目のディレイのテンポ設定は、Page/Select つまみを回して対応するディレイを反転表示してから Tempo スイッチで行ってください。変更したテンポを後で呼び出す必要がある場合は、プログラムに必ず保存してください。

●Bypass スイッチ

MX300 はエフェクター用とプログラム用の2つの Bypass スイッチを搭載しています。エフェクター用の Bypass スイッチは、液晶ディスプレイで選択されているエフェクターのみをバイパスします。そのため、プログラム内のエフェクターを個別にバイパスすることができます。プログラム用の Bypass スイッチは、プログラム全体をバイパスするためのもので、ON にすると全てのエフェクターがバイパスされます。

Bypass スイッチの機能はシステムメニューの「BYPASS SELECT」の設定により、以下の4つの機能に変化します。

- ・DRY: エフェクターの入出力をミュートして原音のみを出力します。
- ・MUTE: 出力信号を全てミュートします。
- ・INPUT DRY: エフェクターへの入力のみをミュートします(原音は出力されます)。
- ・INPUT MUTE: 入力信号のみをミュートします。





■プログラムの保存

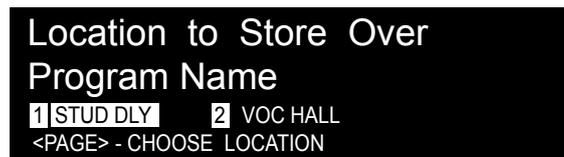
プログラムの設定やパラメーターの調整など、実際の用途に応じて設定を完了したら、プログラムの保存を行ってください。保存は全てユーザープログラム上に行います。

- ① Store スイッチを 1 回押すと保存メニューが呼び出されます。



- ② 新たに保存を行うプログラムの名称を入力します。Page/Select つまみを回すとカーソルの移動、押すと文字の削除、Edit つまみ A は文字の変更、B は大文字小文字の変更が行えます。

- ③ 名前の入力完了したら、Store スイッチを再度押します。



- ④ Page/Select つまみまたは Program/Load つまみを回して保存先のユーザープログラム番号を選択します。

- ⑤ Store スイッチをもう 1 回押すと保存を実行します。





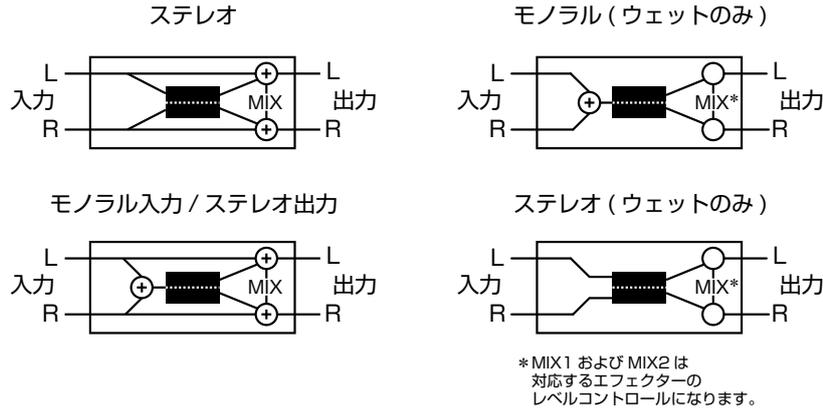
■パラメーターの詳細

●パラレルとシリアル

MX300は、パラレルまたはシリアル(インライン)のエフェクターとして使用することができます。一般に、空間系エフェクター(リバーブやディレイ)はパラレル、ダイナミクス系エフェクター(コンプレッサーやディエッサー)はシリアルで使用します。モジュレーション系エフェクターは、用途に応じた構成を使用します。

パラレルは、信号のコピー(ミキサーのAUXセンドからの信号など)をエフェクターに送り、エフェクター処理済の音(ウェット信号)をミキサーまたはアンプに返すように接続し、そこで原音(ドライ)とブレンドします。この接続方法は、空間系エフェクター(リバーブやディレイ)と一部のモジュレーション系エフェクター(コーラスなど)に使用されます。

シリアルは、出力信号全体をエフェクターに送り、そこからアンプまたはミキサーに信号を送るように接続し、原音(ドライ信号)のブレンドは行いません。この接続方法は、ダイナミクス系エフェクター(コンプレッサー、ディエッサー、イコライザーなど)と多くのモジュレーション系エフェクター(トレモロ、ビブラート、ロータリーなど)に使用されます。



●リバーブ

リバーブは音波が物体や壁などに当たって吸収、反射、拡散することで生じる残響効果です。密閉空間における残響は、空間の広さ、形状、壁面の素材などのさまざまな特徴によって決まり、残響のない録音ソースなどに自然な空気感を与えるのに役立ちます。

- ・HALL：ホール・リバーブ(ステレオ)
(SMALL HALL、LARGE HALL、VOCAL HALL、DRUM HALL)

HALLリバーブはコンサート・ホールの音響特性を再現するリバーブです。初期反射音の密度が比較的低く、時間とともに徐々に増加する残響が特徴で、原音を損なうことなく空気感や音場感を加えます。VOCAL HALLはボーカル用、DRUM HALLはドラム用に特に調整されたHALLリバーブです。VOCAL HALLは空間全体への拡散が少なく、人の声のように急激な過渡変化の低い素材に最適です。DRUM HALLは拡散が多めに設定されており、ドラムやパーカッションといった急激な過渡変化の高い楽器の処理に適しています。別々に録音されたトラックの音同士をなじませたい場合にも効果的です。

- ・PLATE：プレート・リバーブ(ステレオ)
(SMALL PLATE、LARGE PLATE、VOCAL PLATE、DRUM PLATE)

PLATEリバーブは、スプリングで垂直に吊り下げた薄く大きな金属プレートを利用したリバーブです。プレートに取り付けられたトランスデューサーに信号を送りプレートを振動させることで残響効果を生み出させます。MX300のPLATEリバーブは、初期拡散が多く明るめの残響音が得られる金属プレートの残響音をシミュレートしたものです。PLATEリバーブは、音楽の一部として原音に丸みや厚みを加えるため、ポップ・ミュージックの打楽器のリバーブ処理によく使用されます。

- ・ROOM：ルーム・リバーブ(ステレオ)
ROOMリバーブは、狭い部屋の音響特性をシミュレートしたもので、主にナレーション用途に役立ちます。また、アンプ録音したエレキギターの音を太くする場合にも使われます。

- ・CHAMBER：チェンバー・リバーブ(ステレオ)
初期のレコーディング・スタジオでは、エコー・チェンバーと呼ばれる専用室にスピーカーとマイクロホンを設置して残響を得ていました。CHAMBERリバーブは、エコー・チェンバーをモデリングしたリバーブで、減衰時の音質変化がほとんどない均一な残響が得られます。減衰時の色づけが少ないため、さまざまな素材に適していますが、特にボーカルに使用すると色づけなく量感を豊かにできます。

- ・GATED：ゲート・リバーブ(モノ入力/ステレオ出力)
GATEDリバーブは、プレート・リバーブなどの残響音をノイズゲートに送ることによって生み出されます。減衰時間は固定で、ホールド時間によって持続時間やサウンドが変化します。GATEDリバーブは、残響音が減衰せずに一定時間持続した後、突然途切れます。スネアやタムなどの打楽器に最適です。

- ・REVERSE：リバース・リバーブ(モノ入力/ステレオ出力)
REVERSEリバーブは、通常のリバーブとは逆に働くリバーブです。通常のリバーブは、まず初期反射音が最大音量で聞こえ、残響音が徐々に減衰しますが、REVERSEリバーブはまず弱い反射音(本来はリバーブの消え際)が聞こえた後、徐々に残響音が大きくなり、突然途切れます。



・ **AMBIENCE** : アンビエンス・リバーブ (ステレオ)

AMBIENCE は、減衰が目立たない中小規模の部屋の音響特性をシミュレートしたリバーブです。ボーカル、ギター、打楽器などによく使用されます。

・ **STUDIO** : スタジオ・リバーブ (ステレオ)

STUDIO リバーブは、音響管理が行き届いたレコーディング・スタジオの音響特性をシミュレートしたリバーブです。

・ **ARENA** : アリーナ・リバーブ (ステレオ)

ARENA リバーブは、屋内競技場やスタジアムなどの大規模空間の音響特性を再現します。2 次反射時間が長く、高域成分が少ないという特徴があり、中域・低域主体の残響音が得られます。「特殊効果」など、非常に長い残響時間が必要な用途に最適です。ただし、明瞭度が低下することがあり、音数の多いミックスには向いていません。

・ **SPRING** : スプリング・リバーブ (ステレオ)

スプリングに接続された 1 組の圧電性結晶を一方はスピーカー、もう一方はマイクロホンとして動かせることによって生じる SPRING リバーブをモデリングしたものです。独特の響きがあり、クラシック・ロックやロカビリーのギター・サウンドに適しています。

● **リバーブのパラメーター**

・ **PRE DELAY**

直接音から 1 次反射音までの時間です。通常は 10 ~ 25 ms に設定すると最も自然な効果が得られます。音数が多いミックスや混濁感があるミックスの場合、「PRE DELAY」値を大きくすると明瞭度が増し、各楽器の分離がよくなります。

・ **MID RT/DECAY**

残響時間です。設定値を大きくすると残響時間が長くなり、音場感が大きくなりますが、明瞭度が低下する場合があります。設定値を小さくすると残響時間が短くなり、明瞭な音場感や微妙な残響効果が得られます。

・ **DIFFUSION**

初期反射音の密度です。設定値を大きくすると初期反射音の密度が高くなり、小さくすると密度が低くなります。実際の空間では、不規則な壁は拡散率が高く、広い平壁は拡散率が低い傾向にあります。ドラムやパーカッションの場合は大きめに設定してください。

・ **SHAPE/SPREAD**

HALL リバーブの全体的な空気感を設定します。「SHAPE」は残響音のエンベロープ形状を表わし、設定値を最も小さくすると、残響は急激に増加した後、すぐに減衰します。設定値を大きくするにつれて残響の増加速度が緩やかになり、SPREAD によって設定した時間の間持続します。中間に設定すると、大ホールに残響特性を再現したエンベロープ形状が得られます (「SPREAD」が中間以上、「SIZE」が 30m 以上に設定されている場合)。「SPREAD」の値を小さくすると、エンベロープの最初に残響が発生した後、サステインがほとんどなくなります。大きくするにつれて残響が増加し、サステインが長くなります。

・ **SIZE**

初期反射後の拡散の増加率です。この設定によって音響空間の広さが決まります。単位はメートル(m)で、空間の長手方向の長さとはほぼ一致します。このパラメーターを変更すると一時的に出力がミュートされます。

・ **RT HC**

残響信号に対するローパス・フィルター(6 dB/oct)のカットオフ周波数です。この周波数より上の残響成分は減衰します(反射音は減衰しません)。この設定で高域をロールオフすると自然な響きの残響音が得られます。低く設定すると残響音の再反射が抑えられ、実際の残響時間が短くなります。

・ **LIVELINESS**

後部残響音の高域成分です。設定値を大きくすると、高域が増加して明るい残響音を得られ、小さくすると低域が増強されて暗い残響音を得られます。

・ **BASS BOOST**

クロスオーバーより下の周波数をブースト/カットする量です。必要なブースト/カット量は、処理する素材に大きく左右されます。

・ **BASS BOOST FREQUENCY**

MID RT と LOW RT の境界周波数です。この設定は、ブーストする周波数よりも最低 2 オクターブ高く設定してください (例: 100 Hz をブーストする場合、400 Hz 辺りに設定)。低域をブーストする場合は 400 Hz 辺り、低域をカットする場合は 1.5 kHz 辺りに設定すると最適な効果が得られます。

・ **ER TIME**

初期反射音が発生するまでの時間です。

・ **ER LEVEL**

初期反射音のレベルです。

・ **FEEDBACK DELAY**

PLATE リバーブの共振周波数です。

・ **FEEDBACK LEVEL**

PLATE リバーブの存在感やきらびやかさを調整します。

・ **BOING**

スプリング・リバーブの物理的特性であるスプリングの振動量を調整するパラメーターです。



●ディレイ

ディレイは、原音を繰り返す効果を行うエフェクターです。ディレイの出力を入力に戻すと（フィードバック）、エコーになります。1つの繰り返す音が一連の繰り返す音になり、繰り返すごとに徐々に弱くなります。

・STUDIO DELAY：スタジオ・ディレイ（ステレオ）

最大 2.5 秒のステレオ・ディレイです。信号が入力されるとディレイ出力を減衰させるダッカーを備え、ディレイの繰り返す音によって原音が不明瞭になるのを防げます。

・Mono DELAY：モノラル・ディレイ（モノ入力 / ステレオ出力）

最大 5 秒のモノラル・ディレイです。最もクリーンで正確なディレイが得られます。ダッカーも装備しています。

・TAPE DELAY：テープ・ディレイ（モノ入力 / ステレオ出力）

最大 5 秒のモノラル・ディレイです。磁気テープをループ状にし、録音ヘッドと再生ヘッドを近接配置した特殊なテープ・レコーダによって生み出すテープ・ディレイをモデリングしています。テープ速度の調整でディレイタイムもコントロールできます。テープ・ディレイはテープ・レコーディングと同様、高域成分の損失が大きいという特徴があります。

・PONG DELAY：ピンポン・ディレイ（モノ入力 / ステレオ出力）

最大 5 秒のモノラル・ディレイです。ディレイの繰り返す音の定位を左右に移動します。原音の定位は元の位置（センター）から変わりません。

・MODULATED DELAY：モジュレーション・ディレイ（ステレオ）

最大 2.5 秒のステレオ・モジュレーション・ディレイです。LFO（低周波発振器）によってディレイの繰り返す音にコーラス効果を生み出します。サウンドに変化を持たせたい場合に効果的です。

・REVERSE DELAY：リバース・ディレイ（モノ入力 / ステレオ出力）

最大 2.5 秒のモノラル・ディレイです。録音済みのテープをテープ・ディレイで逆から再生し、その効果を録音するという、スタジオ・テクニックのディレイを再現します。逆回転風のディレイ音になり、信号の前にディレイが鳴るような感じが得られます。

・2-TAP DELAY：2 タップ・ディレイ（ステレオ）

ディレイタイムを基準にして各タップをリアルタイムに設定できるピンポン・ディレイの効果を生み出します。2つのタップは、実際のディレイタイムのパーセント値（1～100%）として計算されます（たとえば、ディレイタイムを 500 ms、TAP 1 を 50%、TAP 2 を 100% に設定した場合、TAP 1 のディレイタイムは 250 ms、TAP 2 のディレイタイムは 500 ms になります）。タップの間隔を狭くするとディレイのステレオ・イメージが広がり、タップの間隔を広くするとリズムカルなディレイラインが得られます。

●ディレイのパラメーター

・TEMPO

現在設定されているディレイタイムを BPM（1 分間に何回ビートが刻まれるか）で表示します。実際の時間（ms、s）は下記の「DELAY TIME」で表示され、Tempo スイッチ、MIDI からの受信、または Edit スイッチで調整が可能です。

・DELAY TIME

現在設定されているディレイタイムを実際の時間（ms、s）で表示します。BPM は上記の「TEMPO」で表示され、Tempo スイッチ、MIDI からの受信、または Edit スイッチで調整が可能です。

・FEEDBACK

ディレイの出力信号をディレイ入力に戻すことによって得られるディレイの繰り返しの回数です。一連の繰り返す音は、繰り返すごとに徐々に弱くなります。設定値を大きくすると繰り返し回数が多くなり、小さくすると少なくなります。このパラメーターを最大に設定すると REPEAT HOLD が ON になり、ディレイの繰り返す音が無限に再生されますが、ディレイへの入力はミュートされます。REPEAT HOLD は、STUDIO DELAY、DIGITAL DELAY、および PONG DELAY でのみ有効です。

・HIGH PASS FILTER

このレベルより下の周波数は減衰します。

・LOW PASS FILTER

このレベルより上の周波数は減衰します。

・DUCKER LEVEL

信号が入力されたときのディレイ信号のレベルです。設定したレベルまでディレイ信号が減衰（最大 18 dB）、原音の明瞭度を高めることができます。無音状態になるとレベルは通常の設定に戻ります。

・DUCKER THRESHOLD

STUDIO DELAY および DIGITAL DELAY は、信号が入力されたときにディレイの繰り返す音を 6 dB 減衰させるダッカー機能を備え、減衰することでディレイ効果を保ちながら原音との混濁を防ぐことができます。このパラメーターはダッカーが動作を開始する入力レベルを設定します。

・SMEAR

「スミア」（信号の劣化や周波数損失）の量です。この値を大きくするにつれて、ディレイの各繰り返す音が原音よりも不明瞭になります。特に TAPE DELAY に最適です。

・TAP 1/2

2-TAP DELAY の 2 つのディレイタイムです。各タップのパラメーターはディレイ・テンポのパーセントで設定します。



・LEVEL 1/2

TAP 1 および TAP 2 の出力レベルです。

・PAN 1/2

TAP 1 および TAP 2 のステレオ定位です。

・MOD DEPTH

MODULATED DELAY のモジュレーションの強さ（深さ）です。この設定により、ディレイの繰り返し音に対して微妙なコーラス効果から深いコーラス効果まで得られます。

● dbx ダイナミクス

MX300 は、世界的に定評のある dbx のテクノロジーを採用したディエッサーとコンプレッサーを搭載し、スタジオ・クオリティのダイナミクス処理を実現します。

・DE-ESSER：ディエッサー - ステレオ

ボーカルのサ行などの子音で発生する歯擦音を低減するエフェクターです。

※モノ入力 / デュアルステレオ構成のエフェクターでドライ信号を出力しません。

・COMPRESSOR：コンプレッサー - ステレオ

信号のダイナミックレンジを制御します。一般に、ベースやドラムのサウンドをタイトにする場合や、ボーカルの粒立ちをそろえる場合に役立ちます。

コンプレッサーは、信号レベルが設定したスレッシュホールドを超えると、レシオによって設定された量だけ出力レベルを抑制します。例えばスレッシュホールドを -12 dB、レシオを 4:1 に設定した場合、信号レベルが -12 dB を超えると、入力信号が 4 dB 増加しても出力信号は 1 dB しか増加しません。その処理を行うことで信号のレベル変動が抑えられますが、全体的な音量は原音よりも小さくなります。小さくなった音量はゲイン補正によって補うことで聴感上の音圧をあげることができます。

※モノ入力 / デュアルステレオ構成のエフェクターでドライ信号を出力しません。

● dbx ダイナミクスのパラメーター

・FREQUENCY

ディエッサーを動作させる周波数帯域を設定します。1600 Hz ~ 10 kHz の範囲（耳障りな歯擦音が発生する最も一般的な帯域）で設定します。

・BANDWIDTH

帯域幅（周波数帯域の Q）の設定です。値を大きくするにつれて帯域幅が狭くなり、ディエッシング効果が目立たなくなります。

・RATIO

スレッシュホールドを超えた信号レベルの減衰量を設定します。例えば 2:1 に設定した場合、スレッシュホールドを 2dB 超えた入力信号は圧縮されて 1dB だけ大きく出力されます。∞:1 に設定するとリミッターとして動作します。

・THRESHOLD

コンプレッサーが動作し始める信号レベルを設定します。例えば、スレッシュホールドを -10dBu に設定した場合、-10dBu を超えた信号は圧縮されますが、-10dBu 以下の信号はそのままのレベルで通過します。

・GAIN

コンプレッサーによって減衰したゲインの補正に使用します。深くコンプレッションをかけてからゲインで信号を増幅すれば聴感上の音圧を上げることができます。

・ATTACK

信号がスレッシュホールドを超えてからコンプレッサーが動作するまでの時間を設定します。急激な過渡変化の多い素材は早めに設定すると効果的です。

・RELEASE

コンプレッサーが解除されるまでの時間を設定します。リリース時間の設定が早すぎる、または遅すぎるとパンピングやブリージングが発生し、音量が急に下がったりすることがあります。

・KNEE

コンプレッションの特性を設定します。HARD KNEE に設定している場合、信号がスレッシュホールドに達するとレシオで設定された比率でのコンプレッションが忠実に動作します。それに対して SOFT KNEE モードの場合、スレッシュホールド以前から徐々にコンプレッサーが動作し始め、レシオの設定に近づいていく滑らかなコンプレッションが行われます。

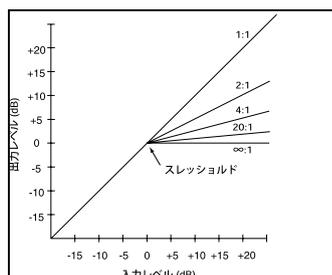


図 1：HARD KNEE モードのコンプレッション特性

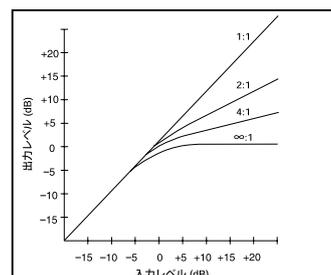


図 2：SOFT KNEE モードのコンプレッション特性



●モジュレーション系エフェクター

・CHORUS：コーラス（ステレオ）

原音からごくわずかにピッチをずらした信号を原音に加えることによって、豊かなサウンドを生み出します。一般に、トラックのサウンドを太くしたい場合やギターに胴鳴り感を加えたい場合、ボーカルに厚みを持たせたい場合に使用します。

・FLANGER：フランジ（ステレオ）

本来、2 台のテープ・レコーダーで同じプログラムを同時に録音や再生し、一方のテープ・リール（フランジ）に手で圧力を加えて回転数をずらすことによって作り出された効果です。その結果、位相のキャンセルと強調が繰り返して起こり、金属的な特徴的なサウンドが得られます。

・PHASER：フェイザー（ステレオ）

LFO（低周波発振器）によって周波数ノッチを自動的に上下に変化させることにより、「櫛形フィルター」のような周期的に振動する効果を生み出します。キーボード（特にパッド系プリセット）やギターに最適です。

・TREMOLLO/PAN：トレモロ / パン（ステレオ、ウェットのみ）

信号の振幅にリズムカルな変化を生み出します。TREMOLLO は両方のチャンネルの振幅に同時に動き、PANNER は各チャンネルの振幅に交互に動きます。

・ROTARY：ロータリー（モノ入力 / ステレオ出力、ウェットのみ）

教会などで使用されていた電子オルガンに荘厳なビブラート / クワイア効果を加えるために開発されたもので、スピーカー自体が回転することで特殊な音響効果を生み出します。最も有名な Leslie Model 122 は、高音用のホーンと低音用のローターというそれぞれ逆方向に回転する 2 つの回転スピーカーを搭載しており、2 段階の回転速度切り替え（低速・高速）が可能です。スピーカーの回転速度の変化によって非常に幻想的なサウンドになります。

ROTARY エフェクターは、Leslie タイプのキャビネットをモデリングしたもので、入力信号を高域信号と低域信号に分け、各信号にピッチシフト、トレモロ、およびパンを同期させてかけることによって回転効果を生み出します。実際のロータリースピーカーと同様に、高域（ホーン）と低域（ローター）の周波数は逆方向に「回転」します。ホーンとローターの回転速度は独立して調整可能で、オリジナル機の構成部品の慣性をシミュレートした加速度・減速度特性が得られるように設計されています。

・VIBRATO：ビブラート（ステレオ、ウェットのみ）

信号のピッチを一定の速度で上下に変化させることで滑らかに振動するサウンドを生み出します。

・PITCH SHIFT：ピッチシフト（ステレオ）

入力信号の周波数スペクトルをシフトします。音のピッチを変えることにより、微妙なデチューンから最大 ± 2 オクターブ幅でのピッチシフトまで、さまざまな効果が得られます。MX300 の PITCH SHIFT は、全てのスケール音を同じ間隔でシフトするクロマチック・シフターです。ギターやモノフォニック・シンセに非常に効果的であるほか、ボーカルに特殊効果が必要な場合にも役立ちます。

・DETUNE：デチューン（ステレオ）

原音からわずかにピッチをずらした信号を加えて、音に厚みを持たせます。「ダブル・トラッキング」のシミュレートに最適です。また、CHORUS の代わりに使用すれば、モジュレーションの速度によって生じる音揺れのないコーラス・サウンドが得られます。

●モジュレーション系エフェクターのパラメーター

・SPEED

モジュレーションの速度を設定します。

・DEPTH

効果の強さを設定します。LFO 出力のみに働き、個々の波形の出力には影響しません。

・VOICES

CHORUS で重ねていく信号（ボイス）の数を設定します。

・REGEN

フィードバックを得るために入力に戻すモジュレーション信号の量を表します。値を大きくするほど共振が強くなります。

・DIFFUSION

エフェクター音の密度感です（リバーブの DIFFUSION と同様）。コーラスに微妙な温かみを加えることができます。

・PREDELAY

フランジ効果を生み出す 2 つの信号のオフセット量を設定します。値を小さくするとタイトなフランジ効果、大きくすると強いフランジ効果が得られます。

・WAVEFORM

モジュレーションする波形を設定します。

・PHASE

振幅または深さを左右同時に変化させるか、左右交互に変化させるかを設定します。

・PHASE STAGES

フェイザーの段数です。4、8、12 で設定します。





■システムメニューの詳細

MX300 全体の設定は「System Menu」で行います。「PROGRAM LOAD」、「OUTPUT LEVEL」などの設定項目のほか、設定を工場出荷時の状態に戻す「FACTORY RESTORE」も用意しています。設定の変更は全てのプログラムに影響します。設定を行うには、まず System スイッチを押して「System Menu」を表示し、Page/Select つまみを使ってメニューをスクロールしてください。「System Menu」を終了する場合は Exit スイッチを押します。



・BYPASS SELECT

以下の 4 つのバイパス・オプションが用意されています (選択は EDIT つまみ C を使って行います)。

- DRY: エフェクターの入出力をミュートして原音のみを出力します。
- MUTE: 入出力信号を全てミュートします。(何も出力されません)。
- INPUT DRY: エフェクターへの入力のみをミュートします。リバーブの残響音はミュートされません。また、ドライ信号も出力されます。
- IN MUTE: 入力信号を全てミュートします。リバーブの残響音はミュートされません。

・CONTRAST

液晶ディスプレイのコントラストを調整します。EDIT つまみ B を使って調整してください。

・PROGRAM LOAD

プログラムを手動で読み込むか、選択と同時に自動的に読み込むかを設定します。デフォルトは「MANUAL」です。EDIT つまみ C を使って選択してください。



・INPUT SOURCE

MX300 はアナログ入力とデジタル入力を装備していますが、使用する入力に応じて入力ソースの設定を変更する必要があります。設定項目は「ANLG MONO L」、「ANLG STEREO」、「DIGITAL」です。「INPUT SOURCE」は、アナログ入力またはデジタル入力に対応します。片方のアナログ入力チャンネルだけを使用する場合は、「ANLG MONO L」を選択し、音源を LEFT 入力端子に接続してください。また、全ての入力 (アナログおよびデジタル) に機器を接続しておき、状況に応じて入力を切り替えることも可能です。設定は EDIT つまみ A を使って行います。

・CLOCK SOURCE

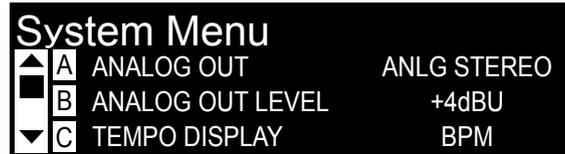
使用するクロックソースを手動で選択することができます。「INT 44.1 KHZ」に設定するとサンプリングレート 44.1 kHz の内部クロック、「INT 48 KHZ」に設定するとサンプリングレート 48 kHz の内部クロックを使用します。「DIGITAL」に設定した場合、アナログ入力の使用時も S/PDIF 入力からの外部クロックを使用します。外部クロックを受信するのは S/PDIF A 入力のみです。デジタル入出力の詳細については、10 ページの「入出力設定」を参照してください。設定は EDIT つまみ B を使って行います。

・DIGITAL OUT

MX300 は、エフェクト処理された信号をアナログ出力に送ると同時に、エフェクト処理前のデジタル信号を S/PDIF デジタル出力に送ることができます。この機能は、レコーディングの際、エフェクト処理された音をモニターしながらエフェクター処理前の音をデジタル録音したい場合に便利です。エフェクト処理前の信号をデジタル出力に送るには、「DIGITAL OUT」を「DRY」に設定してください。設定は EDIT つまみ C を使って設定します。

※この機能は、入力ソースがアナログ信号に設定されている場合にのみ働き、S/PDIF 入力端子からのデジタル入力信号には働きません。デジタル入出力信号は、「DIGITAL OUT A」および「DIGITAL OUT B」の設定に関係なく通常どおりエフェクト処理されます。





・ANALOG OUT

アナログ出力をステレオまたはモノラルに設定します。出力ペアごとに設定することができます。片方のアナログ出力チャンネルだけを使用する場合は、「ANLG LEFT」に設定してください。このパラメーターはアナログ出力のみに対して働きます。設定は EDIT つまみ A を使って行います。

・ANALOG OUT LEVEL

MX300 の出力レベルを設定します。設定値は「+4 dBu」（主に業務用機器）または「-10 dBV」（主に民生用機器）です。接続する機器の入力レベルについては、それぞれの機器の取扱説明書で確認してください。設定は EDIT つまみ B を使って行います。

・TEMPO DISPLAY

ディレイタイムの表示単位を設定します。設定値は、「ms」（ミリ秒）または「BPM」（拍 / 分）です。設定は EDIT つまみ C を使って行います。



・MIDI CHANNEL

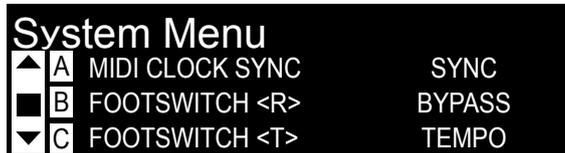
MX300 は、MIDI プログラムチェンジ・メッセージまたは CC メッセージの MIDI 受信チャンネルを装備しています。MIDI チャンネルは、全ての構成で使用されるチャンネルです。MIDI プログラムチェンジ・メッセージまたは CC メッセージは、使用中のプログラムによって処理されます。設定値は「1～16」、「ALL CHANNELS」、「OFF」です。設定は EDIT つまみ A を使って行います。

・MIDI PRGM RECEIVE

MIDI プログラムチェンジ・メッセージを受信するかどうかを設定します。「OFF」に設定した場合、プログラムチェンジ・メッセージは全てフィルタリングされます。その結果、構成に関係なく、プログラムチェンジ・メッセージには応答しなくなります。ただし、その場合も MIDI CC メッセージの受信は可能です。設定は EDIT つまみ B を使って行います。

・MIDI CC RECEIVE

MIDI CC メッセージを受信するかどうかを設定します。「OFF」に設定した場合、MIDI CC メッセージは全てフィルタリングされます。その結果、構成（サラウンド、ステレオ、またはデュアルステレオ）に関係なく、MIDI CC メッセージには応答しなくなります。ただし、その場合も MIDI プログラムチェンジ・メッセージの受信は可能です。設定は EDIT つまみ C を使って行います。



・MIDI CLOCK SYNC

MX300 は、受信した MIDI クロック・メッセージにディレイタイムを同期できます。「ON」に設定した場合、受信した MIDI メッセージによってタップのテンポが変更されます（このメッセージを受信すると、前面パネルの Tempo スイッチは無効になります）。「OFF」に設定した場合、MIDI クロック・メッセージは無視されます。変更は EDIT つまみ A を使って行います。

・FOOTSWITCH <R>/FOOTSWITCH <T>

背面パネルの FOOTSWITCH 端子にオプションの Lex-DFS 2 ボタン・フットスイッチを接続すると、MX300 の機能の一部をリモートコントロールすることが可能です。リモートコントロール可能な機能は以下のとおりです。

プログラムアップ	プロセッサー 2 バイパス
プログラムダウン	タップテンポ 1
プログラムバイパス	タップテンポ 2
プロセッサー 1 バイパス	タップテンポ 1/2

FOOTSWITCH <R> は EDIT つまみ B、FOOTSWITCH <T> は EDIT つまみ C を使って設定します。



・FACTORY RESTORE

ユーザー設定およびユーザープログラムを全て消去して、工場出荷時の状態に戻します。以下の手順に従ってください。

- ① EDIT つまみ A を使って、「FACTORY RESTORE」を「HOLD <STORE>」に設定します。操作を中止する場合は Exit スイッチを押してください。
- ② Store スイッチを押し続けます。白の進行状況を表示するバーグラフが完全に消えると、処理が完了し、工場出荷時の状態に戻ります。



■ MX-Edit Editor/Librarian (Windows 版および Mac 版)

付属の MX-Edit Editor/Librarian ソフトウェアを使用すると、MX300 で使用するプログラムの作成、編集、比較、保存、および読み込みを Windows または Mac 上で行うことができます。MX300 本体へのプログラムの保存は数が限られていますが、コンピュータ上に保存を行えば容量が許す限りほぼ無限のプログラムの作成・保存が可能です。USB または MIDI 接続を介して MX300 に読み込むことができます。

MX-Edit Editor/Librarian の Mac 版と Windows 版の機能はほとんど同じですが、Editor ウィンドウの位置が Windows 版では固定であるのに対して、Mac 版では自由に移動可能である点が異なります。その他の違いや機能については、付属の CD に収録されている readme.txt ファイルを参照してください。

● MX-Edit ソフトウェアのインストール (Windows 版)

・最小システム要件

MX-Edit ソフトウェアをインストールする前に、お使いのコンピュータが以下の最小システム要件を満たしていることを確認してください。

- ・ CPU: Pentium-III 500 M Hz 以上
- ・ OS: Windows XP Service Pack 2 以上

MX-Edit ソフトウェア (Windows XP) をインストールするには、付属の CD を CD-ROM ドライブに挿入します。インストーラーが自動で起動しますので、画面に表示される指示に従ってインストールを行ってください。インストール中、USB ポートに MX300 を接続するように要求されます。MX300 の電源を入れ、標準の USB ケーブルでコンピュータと接続してください。

重要: MX-Edit ソフトウェアおよびドライバーのインストールの際に使用した USB ポート以外のポートに MX300 を接続する場合、USB ドライバー・インストーラーの再実行が必要になることがあります。その場合のために、MX-Edit ソフトウェアのインストール中に USB ドライバー・インストーラーへのショートカットを「スタート」メニューに登録しておくと便利です。ドライバーを再インストールする必要がある場合は、「スタート」→「全てのプログラム」→「Lexicon」→「MX-Edit」→「Reinstall Drivers」の順にクリックし、画面に表示される指示に従って再インストールしてください。

● MX-Edit ソフトウェアのインストール (Mac 版)

・最小システム要件

MX-Edit ソフトウェアをインストールする前に、お使いのコンピュータが以下の最小システム要件を満たしていることを確認してください。

- ・ OS: OSX 10.4

MX-Edit、VST、および Audio Units ソフトウェアをインストールするには、付属の CD を CD-ROM ドライブに挿入します。ディスク・アイコンが表示されたらダブルクリックします。MX300.dmg.hqx ファイルをダブルクリックすると、インストーラーが起動します。後は、画面に表示される指示に従ってインストールを進めてください。

スタンドアローンの MX-Edit ソフトウェアは「Applications」フォルダー、MX-Edit Audio Unit は「Components」フォルダー、MXEdit VST は「VST」フォルダーにそれぞれ配置されます。

● クイックスタートガイド

MX-Edit を最初に起動すると、「MX-Edit」ウィンドウの左側に「MX-Edit Library」が表示され、その一番上に MX アイコンが表示されます。また、現在のプログラムの編集パネルも開きます。

MX アイコンをダブルクリックすると、Library が展開します。「Factory」または「User」アイコンをダブルクリックすると、固定プログラムまたはユーザープログラムのリストが表示されます。固定プログラムは変更できないため、固定プログラム・リストは常に同じですが、ユーザープログラム・リストには MX300 本体にユーザープログラムとして保存されているプログラムが表示されます。



プログラム名をダブルクリックすると、「Program Editor」ウィンドウでそのプログラムが開きます。プログラムの設定値は、「Program Editor」ウィンドウのつまみおよびスイッチに反映されます。

選択したプログラムは、MX300 本体にも読み込まれます。また、「Program Editor」ウィンドウで行った変更は、MX300 本体のプログラムにも同時に反映されます。



● MX-Edit Library

MX-Edit Library には、MX300 本体に現在読み込まれている固定プログラムまたはユーザープログラムが表示されます。MX-Edit は、起動時に USB (または MIDI) を介して MX300 と通信し、MX300 本体のメモリーに保存されている固定プログラムおよびユーザープログラムに関する全ての情報を読み込みます。

「Library」ウィンドウにプログラムを表示するには、左上隅の「MX300」タブをクリックし、「Factory」または「User」アイコンをダブルクリックします。Library が展開し、固定プログラムおよびユーザープログラムのリストが表示されます。固定プログラムは上書き保存できないため、固定プログラム・リストは常に同じですが、ユーザープログラム・リストには MX300 本体に保存されているユーザープログラムが表示されます。

Library は、同時に複数の機器に対応することができます。コンピュータに接続されている各機器は、ツール・バー (メニューのすぐ下) の右側にアイコンがその機器の名前とともに表示されます。特定の機器のプログラムの表示、ロード、編集を行うには、そのアイコンをクリックします。

● プログラムの編集

次のいずれかの方法でプログラムを開きます。

- ・MX-Edit Library から Factory または User プログラムを開く場合は、「Library」ウィンドウに表示されているそのプログラム番号をダブルクリックします。

- ・コンピュータに保存されている (MX-Edit Library に表示されていない) プログラムを開く場合は、「File」をクリックし、「Open Program」を選択します。「ファイルを開く」ダイアログのデフォルトのフォルダーは「My Documents」です(あるいは、前回プログラムを開いた時のフォルダー)。プログラムをダブルクリックするとロードされます。

- ・MX300 から現在使用中の設定とともにプログラムを開く場合は、「Device」メニューの「Open Current Program」を選択します。MX300 の現在の設定が全て読み込まれ、「Program Editor」パネルに表示されます。

● 「Program Editor」ウィンドウ

「Program Editor」ウィンドウでは、MX300 またはコンピュータに保存されているプログラムの表示、比較、編集を素早く簡単に行うことができます。

MX-Edit は、Input Level および System Menu を除き、MX300 の前面パネルと同様のつまみおよび機能を備えています。

アクティブな「Program Editor」ウィンドウで行った変更は全て、MX300 本体にリアルタイムで反映されます。MX-Edit と MX300 は双方向性を備えているため、MX300 の前面パネルで行った変更も「Program Editor」ウィンドウにリアルタイムで反映されます。

プログラムを開くとソフトウェアが更新され、選択したプログラムの名前が「Program Name」フィールドに表示されます。その際、現在の編集内容を保存するかどうかを尋ねるメッセージが表示されます。読み込んだプログラムの設定は、「Program Editor」ウィンドウのつまみおよびスイッチに反映されると同時に、MX300 本体側にも読み込まれます。



・ルーティング・オプションの選択

MX300 のルーティングを変更するには、「INPUT/ROUTING」エリア内の「Routing」をクリックします。現在選択されているルーティングの横にチェックマークが表示された状態で、ルーティング・オプションのリストが表示されます。読み込むリスト項目を反転表示し、クリックします。「Routing」スイッチの下にルーティング図が表示され、スイッチの上にルーティング名が表示されます。

エフェクター 1 またはエフェクター 2 のリバーブ/エフェクターを変更するには、「EFFECT 1」または「EFFECT 2」エリア内のリバーブ/エフェクター選択スイッチをクリックします。現在選択されているリバーブ/エフェクターの横にチェックマークが表示された状態で、リバーブ/エフェクターのリストが表示されます。ロードするリスト項目を反転表示し、クリックします。リバーブ/エフェクター選択ボタンの上にリバーブ名またはエフェクター名が表示され、そのリバーブまたはエフェクターのデフォルト値に応じて MX-Edit のつまみの位置、レイアウト、パラメーターが変化します。

・つまみの調整方法

MX-Edit は、編集を簡単かつ直感的に行えるように、以下の 3 通りのつまみの調整方法に対応しています。

マウス - 回転

つまみの外側の線（影が付いた部分）にカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックし、そのまま押し続けます。つまみの上に表示されている白いラインがマウス・カーソルの位置に移動します。つまみの外周に沿ってカーソルを動かすと、それに従って白いラインも動きます。微調整を行うには、マウスの左ボタンを押し続けながらカーソルをつまみから離れた場所に移動して操作します。つまみから離れた距離に関係なく、白いラインは引き続きカーソルの動きに従って動きます（この操作は Windows の場合です。Mac では、Option キーを押しながら微調整を行います）。

マウス - アップダウン

マウス・カーソルをつまみの中央に移動すると、つまみが反転表示され、上下両方向の矢印に変わります。マウスの左ボタンをクリックし、そのまま押し続けると、カーソルが消えます。その状態でマウスを上へ動かすとつまみが右に回転し、マウスを下へ動かすとつまみが左に回転します。キーボードの Ctrl キーを押しながらマウスを移動すると調整値が 10 倍になり、編集を素早く行うことができます（Windows の場合）。

矢印キー

つまみを反転表示し、クリックします。この状態で、キーボードの上矢印キー（または右矢印キー）を押すとつまみが右に回転し、下矢印キー（または左矢印キー）を押すとつまみが左に回転します。これは、微調整を行う場合に非常に便利な方法です。また、キーボードの Ctrl キーを押しながら矢印キーを押すと調整値が 10 倍になり、編集を素早く行うことができます（Windows の場合）。

・TEMPO

エフェクターでディレイを選択すると、そのエフェクターの「Tempo」スイッチが有効になり、そのテンポに合わせて点滅し始めます。テンポ値の表示単位がミリ秒 (ms) の場合、「DELAY TIME」の横に音符が表示されます。「DELAY TIME」パラメーターを調整すると、テンポの点滅速度を基準にしてミリ秒単位で正確に符割りされ、16 分音符や付点 8 分音符などの音符が「DELAY TIME」の横に表示されます。「Tempo」スイッチは元のテンポで点滅し続けますが、実際のディレイ・タップは「DELAY TIME」値に表示されている速度で発生します。

テンポ値を変更するには、マウス・カーソルを「Tempo」スイッチの上に置いて 2 回クリックします（MX300 の前面パネルでの操作と同様）。MX300 本体および「Program Editor」ウィンドウの「Tempo」スイッチが新しいテンポで点滅し始めます。

ディレイ以外のエフェクターをロードした場合、「Tempo」スイッチは無効になります。

・BYPASS

「Bypass」スイッチを ON にする（および選択したエフェクターをバイパスする）には、「Bypass」スイッチをクリックします。

・PROGRAM NAME

プログラム名を作成または変更するには、「Program Name」フィールド内を 1 回クリックします。プログラム名が反転表示されますので、テキスト・ボックス内に新しい名前を入力してください。



■プログラムの接続したコンピュータへの保存

プログラムに変更を加えると、アクティブな「Program Editor」ウィンドウのタイトルバー上のプログラム名の横にアスタリスク (*) が表示され、MX300 の前面パネルの Store スイッチの LED も点灯します。これは、読み込んだプログラムに変更が加えられていることを表しています。

変更したプログラムをコンピュータのハードディスクに保存するには、「File」をクリックし、「Save」または「Save As」を選択し、ファイル名を入力します。プログラムのデフォルトの保存先は「My Documents」です。別の場所に保存するには、別のフォルダーを指定するか、新しいフォルダーを作成してください（例：C:\Documents and Settings\username\My Documents\MX300 Presets）。「保存」ボタンを押すと保存されます。

また、「Program Editor」ウィンドウを閉じると同時にプログラムを保存することも可能です。ロードしたプログラムに変更が加えられている場合、変更内容を保存するかどうかを尋ねるダイアログ・ボックスが表示されます。変更を保存する場合は「Yes」、保存しない場合は「No」、「Program Editor」ウィンドウに戻る場合は「Cancel」をクリックします。この方法で変更を保存すると、現在のプログラムは上書きされます。（ロードしたプログラムの設定を残したまま）別の名前の新しいファイルとしてプログラムを保存するには、「File」をクリックし、「Save As」を選択します。

MX300 のプログラムのファイル拡張子は「.MX300p」です。プログラム・ファイルは、コピー、移動、電子メールへの添付など、通常の文書やファイルと同様に扱うことができます。ただし、ファイルの破損を防ぐために、MX-Edit Editor/Librarian ソフトウェア以外のアプリケーションでは開かないでください。

■プログラムの MX300 本体への保存

MX-Edit Library のいずれかのユーザープログラム番号（および MX300 内部のメモリーに対応する位置）にプログラムをセーブする場合、以下の手順で行ってください。

- ① 保存を行うプログラムを開きます。
- ② 「Program Editor」ウィンドウをアクティブにした状態で「Device」をクリックし、「Store Program」を選択します。
- ③ 「Store to Device」ダイアログが表示されたら、保存するプログラム名および保存先のユーザープログラム番号を指定します。
- ④ 保存を実行する場合は「Save」を、操作を取り消す場合は「Cancel」をクリックしてください。この保存方法を行うと元のユーザープログラムが上書きされますのでご注意ください。

「Library」ウィンドウ内のユーザープログラム名を変更するには、その名前を右クリックし、「Rename」を選択します。新しい名前を入力し、「Enter」を押すと変更が保存されます。

※固定プログラムは上書きできません。変更したプログラムを保存するにはユーザープログラム番号を保存先として指定してください。

■アーカイブ

アーカイブは、MX300 の現在の状態をコンピュータ上に保存する機能です。MX300 をアーカイブすると、プリセットおよびグローバル設定が全てコンピュータに送信され、ファイルに保存されます。アーカイブを復元した場合、MX300 はアーカイブを行った時点と全く同じ状態に復元します。たとえば、気に入ったスタジオ・プリセットはそのまま残しておきながら、ライブ SR 用のセットアップを作成するといった使い方も可能です。MX-Edit の「Backup」機能を使って MX300 の設定をアーカイブしておけば、どのような変更を加えても、前のプログラムや設定を再現する手間がなくなります。

MX300 をアーカイブするには、「Device」をクリックし、「Backup」を選択します。メッセージボックスが表示されますので、アーカイブを中止するには、「Cancel」、アーカイブを続行する場合は「OK」をクリックしてください（フル・バックアップには数分かかります）。アーカイブを実行すると、バルク・ダンプの実行を示す進行状況表示バーが、MXEdit 画面の一番下の部分に表示されます。全ての MX300 データの受信が完了すると、「Save」ダイアログ・ボックスが表示されます。デフォルトのファイル名は、当日の曜日と日付です（例：Backup 2009 年 1 月 1 日）。ファイル拡張子は、「.mx300a (MX300 アーカイブ・ファイル)」です。「Save」をクリックすると、バックアップ・アーカイブ・ファイルが保存されます。

保存したアーカイブを復元するには、「Device」をクリックし、「Restore」を選択します。ファイル名の指定を要求されたら、MX300 アーカイブ・ファイルを選択し、「Open」をクリックします。MX-Edit は、MX300 アーカイブを MX300 に送信し、本体内の全てのデータをアーカイブ・データに置き換えます。

※アーカイブ・ファイルを復元する前に、現在の MX300 の状態を別のアーカイブとして保存することをお勧めします。

■ハードウェア・プラグインとして MX300 を使用する

付属の VST および Audio Units ソフトウェアを使用すると、MX300 をハードウェア・プラグインとして利用することができます。これにより、DAW 環境でオートメーション機能やトータル・リコール機能を活用しながら、CPU に負荷をかけることなく、Lexicon のリバーブおよびエフェクターを利用できます。使用方法は、信号処理のために音声信号が MX300 を経由する以外は、他の一般的な DAW プラグインとほとんど同じです。

・最小システム要件

最低 2 系統の入力と 4 系統の音声出力を装備した I/O ハードウェア

Windows Pentium-III 500 M Hz 以上、Windows XP Service Pack 2 以上、および VST 対応のレコーディングソフトウェア

Mac OSX 10.4、および VST または Audio Units 対応のレコーディングソフトウェア





● MX-Edit VST プラグインのインストール

※ MX-Edit ソフトウェアをインストール済みの場合、VST および Audio Units ソフトウェアもインストールを完了しています。このセクションは飛ばして操作を行ってください。

・ Windows XP の場合

付属の CD を CD-ROM ドライブに挿入し、画面に表示される指示に従います (自動実行機能が無効になっている場合は、CD の内容を参照し、setup.exe ファイルをダブルクリックしてください)。

・ Mac の場合

付属の CD を CD-ROM ドライブに挿入し、ディスク・アイコンが表示されたらダブルクリックします。MX300.dmg.hqx ファイルをダブルクリックすると、インストーラーが起動します。後は、画面に表示される指示に従ってインストールを進めてください。

● MX300 の接続

・ USB 接続

MX300 の電源を入れ、標準の USB ケーブルでコンピュータに接続します (Windows XP の場合は必ず、ソフトウェアをインストールした時と同じ USB ポートに MX300 を接続してください)。

・ オーディオ接続

MX300 をハードウェア・プラグインとして使用する場合、最低でも MX300 との 2 チャンネルの SEND / リターンに加えて、2 チャンネルのモニター用出力が可能な数のオーディオ I/O を装備したハードウェアが必要です。

レイテンシーを小さくし、最大限の音響性能を得るには、S/PDIF 入出力を使って MX300 とコンピュータのオーディオ I/O を接続することをお勧めします。お使いのオーディオ I/O に S/PDIF 端子がない、もしくは他の機器が接続されている場合は、アナログ入出力を使って接続しても問題ありません。

重要: MX300 は、サンプリングレートが 44.1 kHz または 48 kHz のデジタル音声信号に対応しています。それ以外のサンプリングレート (96 kHz など) のデジタル機器を MX300 の S/PDIF 入力に接続すると、動作異常が発生する可能性があります。問題の発生を防ぐために、サンプリングレートは必ず 44.1 kHz または 48 kHz に設定してください。

● ソフトウェアの設定

コンピュータ内部ではなく、MX300 本体で音声処理を行うため、MX300 との間で音声信号の送受信を行えるように DAW (デジタル・オーディオ・ワークステーション) のルーティングを設定します。

設定方法は、各ソフトウェアの取扱説明書を参照してください。

Steinberg Cubase SX: 「External FX connections」を参照してください。

Logic Audio: 「I/O Insert Plug-Ins」を参照してください。

Cakewalk Sonar: 「Adding Send/Return Effects to a Bus」を参照してください。

この設定に関する情報が取扱説明書に記載されていない場合は、以下の手順に従って設定を行ってください。ソフトウェアごとに設定が若干異なりますが、基本原理は同様です。

・ SEND / リターン経路のセットアップ方法

- ① メイン・ミックス (マスタ) バスとは別のステレオ・バス (または 2 系統の音声バス) を作成します。
- ② そのバスを、MX300 に接続したオーディオ I/O ハードウェアの出力 (S/PDIF 出力または 2 系統のアナログ出力) にルーティングします。
- ③ VST または Audio Units の「Send Effects Routing」オプションで、MX300 のエフェクター・SEND を、ステップ 1 で作成したステレオバス (またはバスのペア) に送ります。
- ④ MX300 に接続した入力 (S/PDIF 入力または 2 系統のアナログ入力) に対応する入力を持つ 2 つの音声トラックを作成します。
- ⑤ それらのトラックをメイン・ミックス (マスタ) バスにルーティングします。

上記の手順に従ってセットアップした場合、作成したバス・ペアに音声経路がつながり、それを介して MX400XL に音声を送られます。処理された信号は、MX400XL からオーディオ I/O ハードウェアを介して、ステップ 4 で作成した 2 つの音声トラックに送られます。また、他の音声やプラグイン・エフェクターと同様に、メイン・ミックス・バスからモニターできます。

● MX300 PLUG-IN ウィンドウの使用法

DAW で Lexicon MX300 プラグインを開くと、「Program Editor」ウィンドウのインスタンスが表示されます。MX300 プラグイン・ソフトウェアは、他のプラグインと同様に使用することができます。セッション・リコールやオートメーションなども、他の VST プラグインや Audio Unit プラグインと同様に機能します。主な違いは、音声処理がコンピュータ上ではなく MX300 本体で行われることです。また、MX300 は物理機器であることから、プラグイン・ウィンドウのインスタンスは 1 つしか開けません (物理機器 1 台につき 1 つ)。複数のプラグイン・ウィンドウを開こうとすると、以下のメッセージが表示されます。



このメッセージは、MX300 の MIDI ポートが DAW またはその他のアプリケーションによって使用されている場合にも表示されます。MX300 のプラグイン・ウィンドウの機能は、24 ページの「Program Editor」ウィンドウとほぼ同様です。





■ MIDI インプリメンテーションチャート

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	X	1	
	Changed	X	1-16, Omni, Off	
Mode	Default		Mode 2	
	Messages	X	X	
	Altered		X	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON	X	X	
	Note OFF	X	X	
After Touch	Keys	X	X	
	Channels	X	X	
Pitchbend		X	X	
Control Change		X	1-127	See MIDI CC list
Program Change	True #	X	0-98 = 1-99	See Program Mapping
	Bank Select	X	0	MIDI CC 32 Value 0 = Factory, Value 1 = User
System Exclusive		0	0	Lexicon Editor Only. Sys Ex channel follows MIDI channel except when MIDI channel is set to Off, where Sys Ex channel then receives on all channels.
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	X	0	MIDI clock can set Delay Tempo.
	Commands	X	X	

0 = Yes Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
 X = No Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO



■ MIDI CC マップ

● ROUTINGS 1-4、DUAL STEREO EFFECTS

Effect 1/2	MIDI CC #				
	14/21	15/22	16/23	17/24	18/25
Small Hall	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Large Hall	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Small Plate	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Large Plate	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Chamber	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Room	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Studio	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Ambience	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Vocal Hall	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Vocal Plate	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Drum Hall	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Drum Plate	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Arena	Pre Delay	Decay / Mid RT	Liveliness		
Gated	Pre Delay	Decay	Diffusion		
Reverse	Pre Delay	Decay	Diffusion		
Spring	Pre Delay	Decay	Boing		

Studio Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Ducker Threshold	Tap Tempo
Mono Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Ducker Threshold	Tap Tempo
Tape Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Smear	Tap Tempo
Pong Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Tap Ratio	Tap Tempo
Modulated Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Modulation Depth	Tap Tempo
Reverse Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Smear	Tap Tempo

Chorus	Speed	Depth	Voices		
Flanger	Speed	Depth	Regen		
Phaser	Speed	Depth	Regen		
Tremolo / Pan	Speed	Depth	Phase		
Rotary	Speed	Doppler	Stereo Spread		
Vibrato	Speed	Depth	Phase		
Pitch Shift	Shift Amount	Down/Up Shift	High Pass Filter		
Detune	Shift Amount	Shift Amount	Stereo Spread		
De Esser	Ratio	Frequency	Bandwidth		
Compressor	Ratio	Threshold	Gain		

Effect 1/2	12/19	13/20	26/27	28
	Effect Type	Bypass	Mix	Routing



■ MIDI CC マップ

● ROUTING 5、STEREO EFFECTS

Effect	MIDI CC #				
	14	15	16	17	26
Hall Reverbs	Pre Delay	Mid RT	Size	Shape	
Plate Reverbs	Pre Delay	Mid RT	Size	Shape	
Chamber Reverb	Pre Delay	Mid RT	Size	Shape	
Room Reverb	Pre Delay	Mid RT	Diffusion	Shape	
Ambience Reverb	Pre Delay	Size	Diffusion	Shape	
Gated / Reverse Reverb	Pre Delay	Decay	Diffusion		
Spring Reverb	Pre Delay	Decay	Boing		

Stereo Studio Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	High Pass Filter	Tap Tempo
Mono Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	High Pass Filter	Tap Tempo
Pong Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	High Pass Filter	Tap Tempo
2-Tap Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Delay Type	Tap Tempo
Modulated Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	High Pass Filter	Tap Tempo
Tape / Reverse Delay	Tempo	Delay Time	Feedback	Pan	Tap Tempo

Chorus	Speed	Depth	Voices	Pre Delay
Flanger	Speed	Depth	Regen	Waveform
Phaser	Speed	Depth	Regen	Waveform
Tremolo/Panner	Speed	Depth	Phase	Waveform
Rotary	Speed	Stereo Spread	Drive	Rotor Minimum
Vibrato	Speed	Depth	Phase	Waveform
Pitch Shift / Detune	Shift 1	Delay 1	Feedback 1	Shift 2
DeEsser	Ratio	Frequency	Bandwidth	
Compressor	Ratio	Threshold	Gain	Attack

Effect 1	12	13	27	28
	Effect Type	Bypass	Mix	Routing

Effect 1	29	30	31
	Assign A	Assign B	Assign C

Effect	MIDI CC #							
	18	19	20	21	22	23	24	25
Hall Reverbs	Spread	RT High Cut	High Cut	Bass Boost Freq	Bass Boost	Diffusion	ER Time	ER Level
Plate Reverbs	Spread	RT High Cut	High Cut	Bass Boost Freq	Bass Boost	Diffusion	Feedback Delay	Feedback Level
Room Reverb	Spread	RT High Cut	High Cut	ER Time	ER Level			
Ambience Reverb	Spread	RT High Cut	High Cut					

Stereo Studio Delay	Low Pass	Ducker Level	Ducker Thresh			
Mono Delay	Low Pass	Ducker Level	Ducker Thresh	Pan		
Pong Delay	Low Pass	Ducker Level	Ducker Thresh	Tap Ratio	Tap Swap	
2-Tap Delay	Tap 1	Level 1	Pan 1	Tap 2	Level 2	Pan 2
Modulated Delay	Low Pass	Mod Depth				
Tape / Reverse Delay	Smear					

Chorus	Waveform	Diffusion	High Pass Filter	
Flanger	PreDelay	Phase		
Phaser	Phase			
Rotary	Rotor	Horn Minimum	Horn Maximum	Doppler
Pitch Shift / Detune	Delay 2	Feedback 2	Pan 1	Pan 2
Compressor	Release	Knee		



■プリセットリスト

	プリセット名	ルーティング
1	Orchestral	Stereo
2	Small But Large	Stereo
3	Gothical	Stereo
4	ConcertVerb	Stereo
5	Fan Tastic	Stereo
6	Wide Load	Stereo
7	Realism	Stereo
8	Tight Plate	Stereo
9	Live Hall	Stereo
10	Vocality	Stereo
11	Male Vocal	Stereo
12	Big Wide Vocal	Stereo
13	Choir Plate	Stereo
14	Omenlike Vocal	Stereo
15	Vocalized	Stereo
16	Acoustic Plate	Stereo
17	AC Chamber	Stereo
18	AC Room	Stereo
19	AC Ambience	Stereo
20	Big Snare	Stereo
21	Poppy Snare	Stereo
22	Kick Thunder	Stereo
23	Percusso Plate	Stereo
24	Snare Plate	Stereo
25	Slappy Snare	Stereo
26	Big Chamber	Stereo
27	Small Chamber	Stereo
28	Dry Chamber	Stereo
29	Small Room	Stereo
30	Brick House	Stereo
31	The Spacialist	Stereo
32	60' s GuitarVerb	Stereo
33	Ambiverb	Stereo
34	Sizzlin	Stereo
35	Smallis Hallis	Stereo
36	Metallic	Stereo
37	In Reverse	Stereo
38	Solo Plate	Stereo
39	Very Small Hall	Stereo
40	Long GateVerb	Stereo
41	RetroVerb	Cascade
42	Chorus + Plate	Mono Split
43	Vocal Hall+Plate	Mono Split
44	Tuned Room	Cascade
45	EchoVerb	Cascade
46	Acoustic Chamber	Cascade
47	Ambient Chamber	Mono Split
48	Acoustic Bliss	Mono Split
49	Springtime	Cascade
50	Extra Roomy	Cascade

	プリセット名	ルーティング
51	Quickie	Cascade
52	Guitar World	Cascade
53	'60s Delay	Cascade
54	Vocal Chorus	Cascade
55	Choral Hall	Cascade
56	Tape Chorus	Cascade
57	Plate + Hall	Dual Mono
58	Vocal + Inst 1	Mono Split
59	Vocal + Inst 2	Mono Split
60	Vocal + Inst 3	Mono Split
61	Alive N' Kicking	Mono Split
62	Muy Grande	Dual Mono
63	Taps	Cascade
64	Tap Chamber	Cascade
65	Spaced Out	Cascade
66	Tried And True	Mono Split
67	Spring Studio	Mono Split
68	Hit Me	Cascade
69	Modulated Delay	Cascade
70	Rock Lead	Mono Split
71	Mod U Verb	Cascade
72	Roto Verb	Cascade
73	Hammond Delay	Cascade
74	Vibrolux	Dual Mono
75	Wobblers	Mono Split
76	Brewed Awakening	Dual Mono
77	Jet Flange	Cascade
78	Phaser Taser	Cascade
79	The Low Down	Dual Mono
80	And Then Some	Cascade
81	Gated Snare	Parallel
82	Snare Delay	Cascade
83	Drum Delay	Cascade
84	Drum Echo	Cascade
85	Tempo Gate	Cascade
86	Snare + Toms	Mono Split
87	Drum Plate+Hall	Mono Split
88	Vibraslap	Dual Mono
89	Vibrato	Mono Split
90	Spin Cycle	Cascade
91	Role Reversal	Cascade
92	Get Some	Parallel
93	Rewind	Cascade
94	Back At Ya	Mono Split
95	Delay Wars	Mono Split
96	Pitch Out	Cascade
97	Huh?	Cascade
98	Voice of Evil	Cascade
99	Wayback Machine	Cascade

■ MX300 仕様

チャンネル数	2	
デジタル入出力	端子・形式	RCA: S/PDIF、24bit
	サンプリングレート	48kHz/44.1kHz
	周波数特性	10Hz～22kHz(±0.5dB)
音声入力	端子・形式	XLR(バランス)×2、標準フォーンジャック(3P、バランス)×2
	インピーダンス	50kΩ(バランス)
	最大レベル	+24dBu
音声出力	端子・形式	XLR(バランス)×2、標準フォーンジャック(3P、バランス)×2
	インピーダンス	2kΩ(バランス)
	最大レベル	+24dBu
周波数特性	10Hz～20kHz(+0dB/－0.5dB)	
ダイナミックレンジ	109dB以上(Aウェイト)	
THD+N	0.0019%以下(10Hz～20kHz)	
クロストーク	－80dB以下(代表値:20Hz～20kHz)	
A/D-D/A変換	24bit、48kHz/44.1kHz、128倍オーバーサンプリング	
電源	AC100V、50/60Hz、18W	
寸法・質量	幅483×高45×奥行162mm、2.6kg	

2010年12月版

HIBINO

<http://www.hibino.co.jp/>
E-mail: proaudiosales@hibino.co.jp

ヒビノ株式会社 ヒビノプロオーディオセールス Div.

営業部
〒108-0075 東京都港区港南3-5-12
TEL: 03-5783-3110 FAX: 03-5783-3111

北海道オフィス
〒063-0813 北海道札幌市西区琴似三条1-1-20
TEL: 011-640-6770 FAX: 011-640-6776

大阪ランチ
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町18-8
TEL: 06-6339-3890 FAX: 06-6339-3891

名古屋オフィス
〒465-0093 愛知県名古屋市中東区一社3-143
TEL: 052-702-6312 FAX: 052-702-6318

福岡ランチ
〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊1-5-24
TEL: 092-475-2555 FAX: 092-482-4535