

lexicon

MPX 100 Dual Channel Processor

Stereo 44.1kHz S/PDIF Digital Output

User Guide

Français

Deutsch

Italiano

Acknowledgement

All product names indicated by a Trade Mark are registered by their respective manufacturers.

Copyright ©1998, Lexicon Inc.
All Rights Reserved.

Lexicon Part #070-13549

Lexicon Inc.
3 Oak Park
Bedford MA 01730 USA
Telephone 781-280-0300
Fax 781-280-0490

lexicon

MPX 100 Dual Channel Processor

Stereo 44.1kHz S/PDIF Digital Output

*Guide de
L'Utilisateur*

Français

Table des Matières

Pour commencer 1	Description des programmes 17
Introduction 1	Programmes simples 18
Vue d'ensemble du panneau avant 2	Programmes doubles 32
Réglage des niveaux audio	Effets spéciaux 41
Connexions du panneau arrière 4	Programmes utilisateur 42
Connexions audio • Écouteurs • Pédale	Restauration des programmes d'usine
Utilisation de base 7	Fonctionnement MIDI 43
Choix des programmes 7	Comportement MIDI du MPX 100 43
Programmes simples • Programmes doubles • Programmes utilisateur	Affectation d'un canal MIDI pour chargement de programme 44
Édition 9	Usage des messages de modification programme pour le chargement de programmes
Fonction de battement tempo : Changement de rythme • Battement audio • Réglage du tempo via MIDI	Apprentissage des contrôleurs continus 46
Annulation 11	Activation des fonctions d'annulation ou de battement avec les messages de modification de programme 47
Mémorisation des programmes 12	Effacement d'une fonction apprise 48
Mode système 13	Horloge MIDI 49
Paramètres de mode système 14	Vidages MIDI 49
Annulation • Configuration • Chargement de programme • Sortie numérique MIDI EXTERNE/ INTERNE • Modification prog MIDI • Réception horloge MIDI • Tempo • Vidages MIDI	Tableau de mise en application MIDI 50
	Caractéristiques 52

Introduction

Merci de votre achat du processeur à deux voies MPX 100.

Le MPX 1000 est un processeur stéréophonique vrai à deux voies, avec traitement interne 24 bit et sortie numérique A/N-NA et S/PDIF. Piloté par une nouvelle version du Lexichip® exclusif de Lexicon, le MPX 100 offre 240 présélections avec programmes de réverbérations classiques telles qu'ambiance, plaque, chambre et inverse ainsi que des effets de trémolo, HP rotatif, chorus, flanger, modulation tonale, désaccord, écho et délai de 5,7 secondes. Le traitement sur deux voies permet d'utiliser deux différents effets dans une variété de configurations : stéréo double (parallèle), cascade, mono partagé ou double.

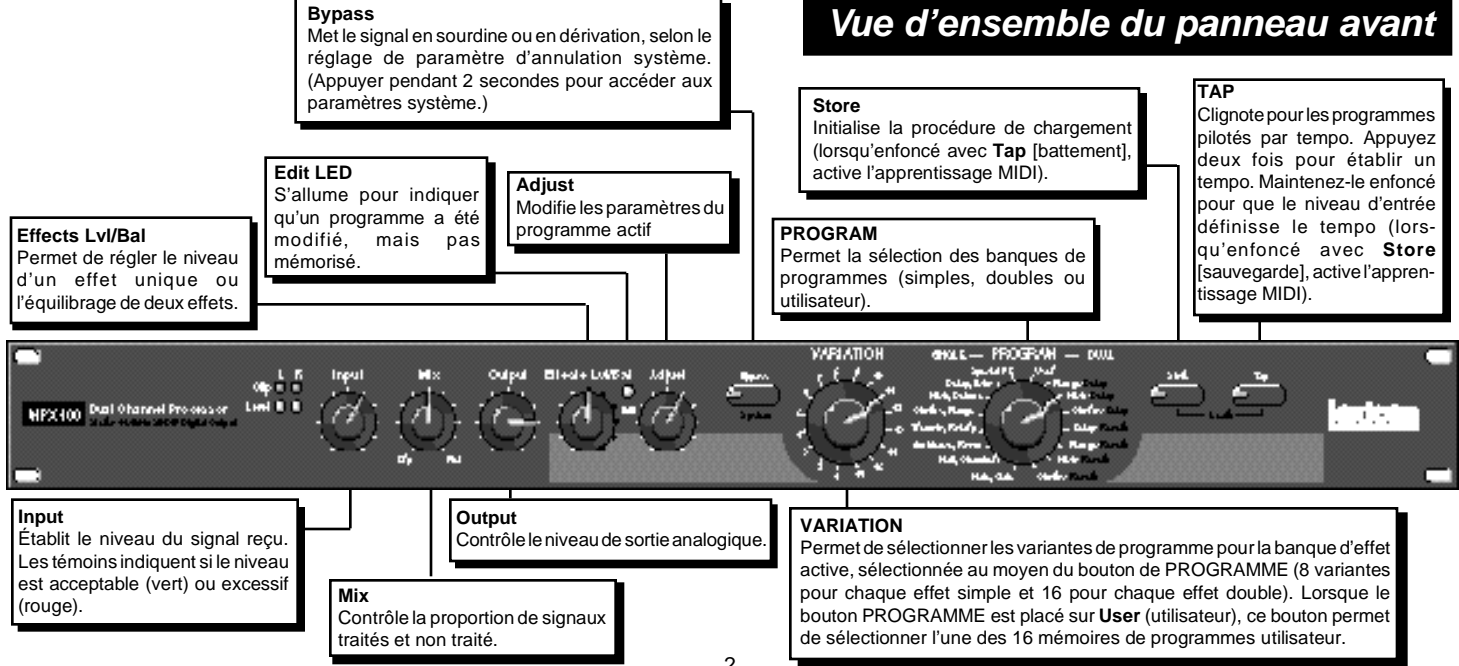
Un bouton de réglage du panneau avant permet la manipulation instantanée des paramètres essentiels de chaque présélection et un autre le contrôle du niveau d'effets ou de l'équilibrage de deux effets simultanés. Un mode d'apprentissage simple d'emploi permet la configuration MIDI des commandes du panneau avant. En outre, des délais et vitesses de modulation commandés par tempo peuvent être synchronisés sur le battement ou une horloge MIDI, et les tempos peuvent être définis par l'entrée audio, le bouton de battement du panneau avant, la double pédale, un contrôleur MIDI externe ou une modification de programme.

Pour commencer

Le MPX 100 offre également des indicateurs de marge à deux étages, une sortie écouteurs, un port de SORTIE MIDI/DIRECTE, la sélection par bouton ou pédale de sortie audio sèche ou atténuée et une réponse en fréquence de 20 Hz à 20 kHz \pm 1 dB.

**Veillez à bien lire le manuel
afin de pouvoir tirer plein parti
du MPX 100.**

Vue d'ensemble du panneau avant



By-pass
Met le signal en sourdine ou en dérivation, selon le réglage de paramètre d'annulation système. (Appuyer pendant 2 secondes pour accéder aux paramètres système.)

Edit LED
S'allume pour indiquer qu'un programme a été modifié, mais pas mémorisé.

Adjust
Modifie les paramètres du programme actif

Effects Lv/Bal
Permet de régler le niveau d'un effet unique ou l'équilibrage de deux effets.

Store
Initialise la procédure de chargement (lorsqu'enfoncé avec Tap [battement]), active l'apprentissage MIDI).

TAP
Clignote pour les programmes pilotés par tempo. Appuyez deux fois pour établir un tempo. Maintenez-le enfoncé pour que le niveau d'entrée définisse le tempo (lorsqu'enfoncé avec Store [sauvegarde], active l'apprentissage MIDI).

PROGRAM
Permet la sélection des banques de programmes (simples, doubles ou utilisateur).

Input
Établit le niveau du signal reçu. Les témoins indiquent si le niveau est acceptable (vert) ou excessif (rouge).

Output
Contrôle le niveau de sortie analogique.

Mix
Contrôle la proportion de signaux traités et non traité.

VARIATION
Permet de sélectionner les variantes de programme pour la banque d'effet active, sélectionnée au moyen du bouton de PROGRAMME (8 variantes pour chaque effet simple et 16 pour chaque effet double). Lorsque le bouton PROGRAMME est placé sur **User** (utilisateur), ce bouton permet de sélectionner l'une des 16 mémoires de programmes utilisateur.

Réglage des niveaux audio

1. Commencez avec le bouton d'ENTRÉE en position 9 heures et celui de SORTIE complètement baissé (tourné à fond vers la gauche).
2. Réglez le niveau de sortie d'instrument ou d'effets transmis au MPX 100 à un niveau nominal et jouer ou envoyez un signal audio au MPX 100. Les témoins de niveau* verts doivent s'allumer.

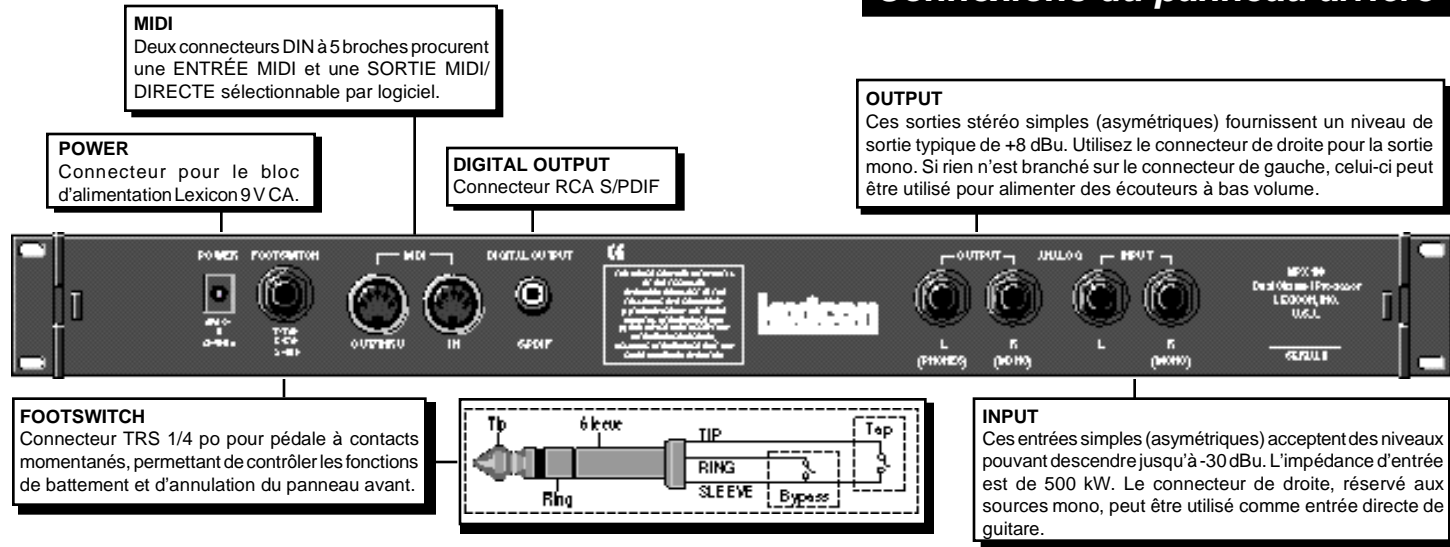
Si les témoins de saturation rouges s'allument à ce point, réduisez de niveau de sortie d'instrument ou d'effets jusqu'à ce que ces témoins restent éteints durant les passages les plus forts.

3. Tout en continuant d'envoyer le signal audio au MPX 100, augmentez graduellement le volume d'ENTRÉE jusqu'à ce que les témoins de saturation rouges ne s'allument que lors des pointes les plus fortes.
4. Mettez la commande DE MIXAGE sur **Dry** (pas d'effets).
5. Réglez la SORTIE sur le niveau désiré.
6. Si le MPX 100 utilise les envoi et retour d'une console, tournez la commande de MIXAGE à fond à droite (effets maximum). Si vous utilisez un amplificateur d'instrument, commencez avec la commande de mixage à mi-course.

Comme avec tout système audio, il est recommandé d'allumer tous les appareils externes en premier, puis la console et enfin les haut-parleurs.

* Les témoins de niveau ne s'allument pas lorsque le signal d'entrée est faible (plus de 30 dB au-dessous du point de surcharge). Les témoins rouges s'allument lorsque le signal approche la saturation (-2,5 dB). Lorsque le niveau est acceptable, les témoins verts restent allumés presque continuellement et les témoins rouges ne sont activés que par les pointes.

Connexions du panneau arrière



Connexions audio

Les connexions audio du MPX 100 sont asymétriques et les branchements doivent se faire avec des câbles blindés de haute qualité, équipés de jacks téléphone de 1/4 po à l'extrémité MPX 100.

Le MPX 100 produit des effets à partir de sources mono ou stéréo. Avec les sources audio, sont présents à chacune des sorties. Pour les instruments et sources à sorties stéréo, utilisez les deux entrées. Nous recommandons d'utiliser les sorties en stéréo chaque fois que des signaux d'entrée stéréo sont utilisés. Toutefois, si une sortie mono est exigée, utilisez le jack de sortie de droite. Lorsque seule la sortie de droite est utilisée, les signaux de gauche et de droite sont combinés intérieurement.

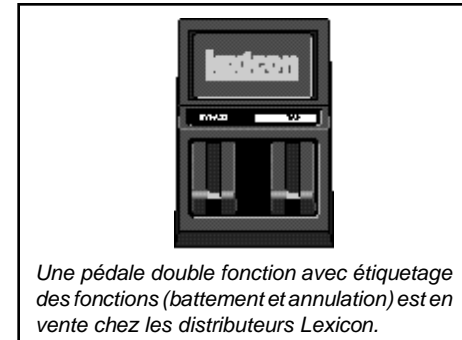
Écouteurs

Un signal stéréo, suffisant pour l'alimentation d'écouteurs, est disponible à la sortie de gauche (lorsque rien n'est branché sur la sortie de droite). Cette fonction, qui vous permettra de pratiquer commodément, est conçue pour ne fournir qu'un niveau assez faible.

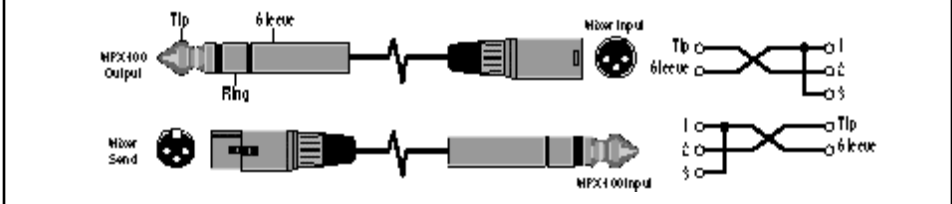
Pédale

Une pédale, se branchant sur le jack du panneau arrière, permet de commander les fonctions de battement et d'annulation. Un interrupteur à pédale peut être branché sur un jack téléphone. L'usage d'une bretelle stéréo permet d'utiliser deux interrupteurs séparés identiques.

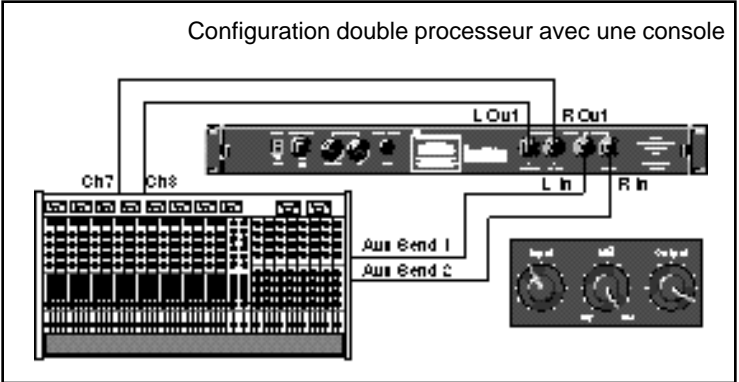
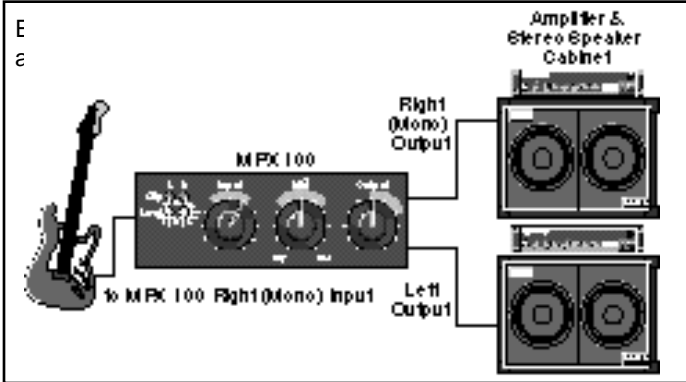
Allumer le MPX 100 avant de brancher la pédale (sans quoi l'annulation sera activée).



Branchement sur une console symétrique



Les variantes 11 à 16 du MPX 100 permettent de l'utiliser comme deux processeurs d'effets indépendants. Désignez deux envois sur votre console et raccordez-en une à l'entrée gauche du MPX 100, l'autre à l'entrée droite. Voir les descriptions de programme pour l'utilisation de cette configuration.



Sélection des programmes

Tous les programmes du MPX 100 sont sélectionnés au moyen des boutons PROGRAM et VARIATION.

Le bouton PROGRAM sélectionne les banques de programmes simples ou doubles. Le bouton VARIATION sélectionne les différentes versions des programmes.

Les sélections simples se trouvent du côté gauche du bouton PROGRAMME et les sélections doubles ainsi que la banque de programmes utilisateur, du côté droit.

Programmes simples

Lorsqu'un programme simple est sélectionné, les positions 1 à 8 du bouton VARIATION permettent de charger huit versions du premier effet et les positions 9 à 16, huit versions du second.



Par exemple si **Plate, Gate** est sélectionné, les positions 1 à 8 du bouton VARIATION chargent huit différents programmes de réverbération à plaque et les positions 9 à 16 huit programmes de noise gate.

La sélection de Special FX charge 16 différents programmes (un pour chaque position du bouton VARIATION).

Utilisation de base

Utilisez le bouton PROGRAM pour sélectionner un effet simple, double ou utilisateur.



Utilisez le bouton VARIATION pour sélectionner l'un de 16 programmes.



Programmes doubles



Lorsque l'un des programmes doubles est sélectionné, le bouton VARIATION permet de charger 16 différents programmes, chacun contenant deux effets.

Programmes utilisateur

Lorsque le bouton PROGRAM est placé sur la position **User**, le bouton VARIATION offre le choix de 16 emplacements de mémoire pour vos propres programmes.



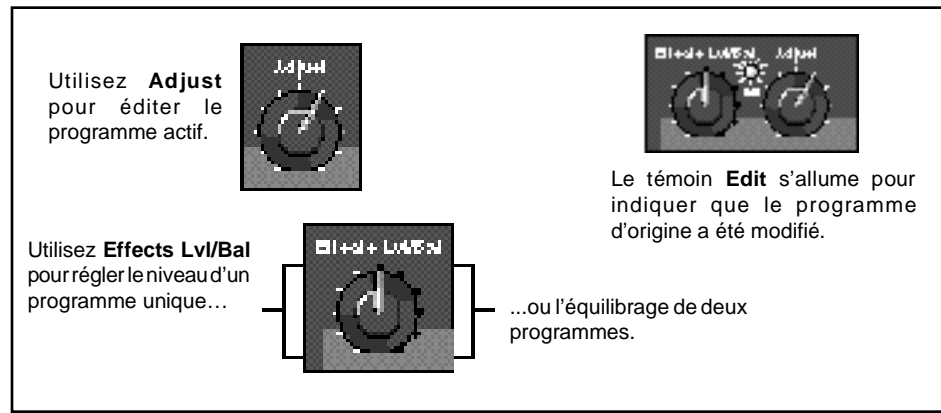
(À la livraison, les variantes utilisateur 1 à 16 contiennent des doubles de certains programmes installés en usine.)

Édition

Les programmes du MPX 100 sont faciles à éditer. Nous avons disposé les paramètres essentiels de chaque programme au-dessous du bouton **Adjust** du panneau avant de façon à ce qu'il vous suffise de le tourner pour modifier le programme désiré.

Vous pouvez également régler le niveau d'un effet unique ou l'équilibrage de deux effets au moyen du bouton **Effects Lvl/Bal**.

Les changements apportés à l'aide de ces boutons sont considérés comme éditions, ce qui fait clignoter le témoin **Edit** du panneau avant pour vous avertir que le programme a été modifié.



Fonction de battement de tempo

Changement de tempo

La fonction de battement de tempo du MPX 100 les temps de délai et les vitesses de modulation des programmes pilotés par tempo, en fonction des impulsions rythmiques. Pour définir le tempo à partir du panneau avant, appuyez deux fois sur la touche **Tap**, au rythme de la musique. Votre tempo est établi. Pas besoin d'essayer de deviner^a le délai en millisecondes, il suffit de taper deux fois sur la touche et le MPX 100 se charge du reste. Pour changer de tempo, il vous suffira de taper à nouveau deux fois sur la touche, selon le nouveau rythme.



Vous saurez si un programme peut être piloté par le tempo car le témoin du bouton **Tap** clignote lorsque le programme est chargé.

Battement sur audio

Vous pouvez également utiliser l'entrée audio du MPX 100 pour régler le tempo de délai du MPX 100.

1. Maintenez le bouton **Tap** enfoncé pendant deux secondes (la double pédale en option permet de le faire sans lâcher votre instrument).
2. Tout en maintenant le bouton **Tap** enfoncé, jouez deux notes brèves, en tempo et relâchez le bouton.
3. Le MPX 100 calcule automatiquement le tempo en fonction du délai entre les deux notes.

Cette fonction permettant de régler le délai en fonction du tempo musical, elle est indispensable pour les représentations sur scène.

Beaucoup de programmes d'usine sont mémorisés avec leur propre tempo. Vous pouvez établir un nouveau tempo (et le stocker en mémoire) ou régler le MPX 100 de façon à toujours rappeler le dernier tempo et l'appliquer à tous les programmes (voir **mode système**).

Lorsque le mode système Global Tempo du MPX 100 est sélectionné, le dernier tempo établi s'applique à tous les programmes dont les paramètres sont pilotés par tempo (vous saurez si un programme peut être piloté par le tempo car le témoin du bouton **Tap** clignote lorsque le programme est chargé).

Réglage du tempo via MIDI

Utilisé en conjonction avec la fonction d'*apprentissage*, le battement peut être réglé à distance à partir de n'importe quel appareil MIDI. Les contrôleurs MIDI, tels que la pédale MPX R1 peuvent être utilisées pour envoyer des messages de contrôle continu ou de modification de programme. Ces messages peuvent également être transmis en utilisant les commandes de beaucoup de consoles de mixage. Le MPX 100 apprendra ces messages et vous permettra d'établir le tempo par voie MIDI.

Le MPX 100 peut également recevoir et utiliser une horloge MIDI. Ainsi, lorsqu'il est utilisé avec un séquenceur ou une boîte à rythme MIDI il peut ajuster son tempo sur celui de l'appareil (voir *Fonctionnement MIDI*).

Annulation

Le bouton **Bypass** (annulation) du panneau avant permet de ne laisser passer que le signal audio brut, sans effets ou de mettre les entrées des effets actifs en sourdine.



Le bouton **Bypass** permet de mettre les effets en sourdine ou en dérivation.

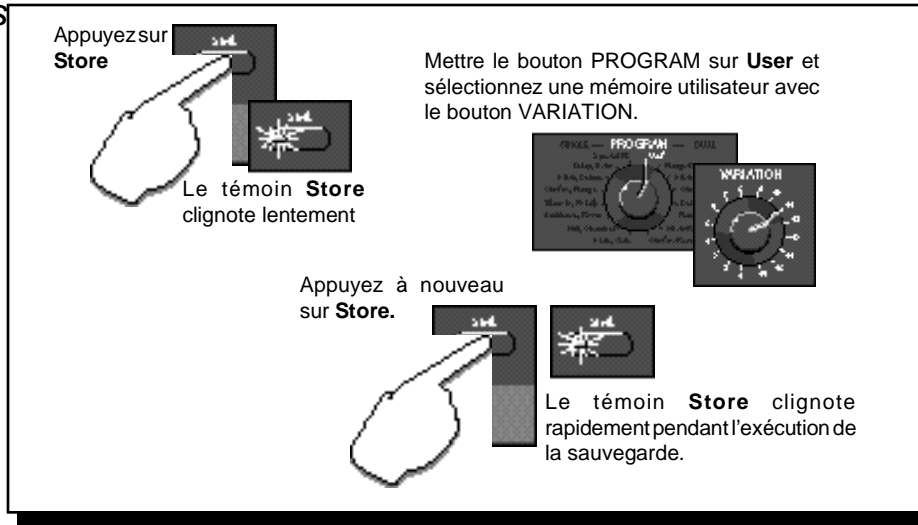
Un paramètre de mode système détermine laquelle de ces deux options est active (voir *Mode Système*). Les fonctions d'annulation peuvent également être contrôlées par pédale ou contrôleur MIDI.

Sauvegarde des programmes

Lorsque vous voulez sauvegarder un programme, appuyez sur **Store**. Le témoin **Store** clignote alors pour indiquer que la fonction de sauvegarde du MPX 100 est activée (si vous désirez sortir du programme en cours sans le sauvegarder, appuyez de nouveau sur **Store**).

Mettez le bouton PROGRAM sur **User**, puis utilisez le bouton VARIATION pour sélectionner l'une des 16 mémoires utilisateur.

Appuyez à nouveau sur **Store** pour sauvegarder votre programme dans la mémoire désirée (et recouvrir le programme qui s'y trouvait). Le témoin **Store** clignote rapidement pendant l'exécution de la sauvegarde. La sauvegarde est terminée lorsque le témoin cesse de clignoter. Le témoin Edit s'éteint également car le programme valide est désormais celui que vous avez sauvegardé.



Les paramètres système et les vidages MIDI sont activés en mode système. Pour accéder à ce mode, maintenez **Bypass** enfoncé pendant environ 2 secondes. Les témoins **Bypass** et **Store** clignotent lentement pour indiquer que vous êtes en mode système.

Les paramètres réglables de ce mode sont indiqués au tableau de la page suivante.

Sélectionnez un paramètre au moyen du bouton VARIATION. Appuyez sur **Store** pour afficher l'état du paramètre ou effectuer un vidage MIDI. Le témoin **Edit** indique l'état actuel de chaque paramètre.

Mode Système

Une fois que vous avez fini d'éditer les paramètres et que vous êtes prêt à reprendre l'utilisation normale, remettez le bouton de VARIATION sur son réglage précédent, ou vous chargerez un nouveau programme dans la mémoire correspondant à la position du bouton lors de la sortie (le témoin **Tap** clignote lorsque le bouton VARIATION se trouve sur son réglage précédent).

Pour sortir du mode système, appuyez sur **Bypass**. Si des paramètres système ont été changés, le témoin **Store** clignote rapidement.

Maintenez **Bypass** enfoncé pendant 2 secondes...



...les témoins **Bypass** et **Store** clignotent rapidement, indiquant que vous êtes en mode système.

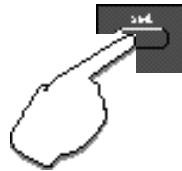
Sélectionnez un paramètre au moyen du bouton VARIATION.



Paramètres système

Vidages MIDI

Appuyez sur **Store** pour afficher l'état de paramètre (ou effectuer un vidage MIDI).



Paramètres du mode système

Réglage variante	Paramètre	État quand le témoin Edit est :	
		Allumé	Éteint
1	Annulation	Sourdine	Dérivation*
2	Configuration	Désactivé	Activé*
3	Charg. programme	Sourdine	Dérivation*
4	Sortie numérique	Sans effets	Effets*
5	SORTIE/DIRECT MIDI	Externe*	Interne
6	Changem. prog. MIDI	Désactivé	Activé*
7	Réception Horl. MIDI	Désactivé	Activé*
8	Tempo	Programme*	Global
Vidages MIDI (appuyer sur Store pour transmettre)			
14	Vidage programmes utilisateur		
15	Vidage programmes en cours		
16	Vidages système et config. apprises		

* Défaut usine

Tournez le bouton VARIATION jusqu'à ce que le témoin **Tap** s'allume, indiquant le dernier programme chargé, puis appuyez sur **Bypass** pour sortir du mode système.



Paramètres du mode système

1 Annulation sourdine/dérivation

Ce paramètre configure le bouton **Bypass** (ou la pédale, ou le contrôleur MIDI affecté à la fonction d'annulation) pour mettre les entrées en sourdine ou le signal traité en dérivation (ne laissant passer que le signal brut aux sorties).

2 Configuration désactivation/activation

Ce paramètre permet de suspendre (désactiver) temporairement et de restaurer (activer) tout paramètre appris.

3 Chargement programme sourdine/dérivation

Ce paramètre permet de déterminer si le MPX 100 activera la sourdine d'effets ou mettra simplement le signal traité en dérivation durant le chargement d'un programme

4 Sortie numérique signal brut/effets

Pour certaines applications d'enregistrement et de régie ce paramètre permet de choisir de ne passer que le signal brut, ou le signal complet, avec effets.

5 MIDI EXTERNE/INTERNE interne/externe

6 Modification prog MIDI activation/désactivation

Ce paramètre permet de définir si le MPX 100 reconnaîtra ou non les messages de modification de programme MIDI lors du chargement des programmes.

7 Réception horloge MIDI activation/désactivation

Le réglage de ce paramètre détermine si le MPX reconnaîtra ou non les messages d'horloge MIDI.

8 Tempo programme/global

Détermine si le tempo en usage du MPX 100 sera appliqué à tous les programmes (global) ou si les tempos individuels de programmes seront restaurés lors de leur chargement.

14 à 16 vidages MIDI

Ces sélections permettent d'effectuer les vidages MIDI. Voir *Fonctionnement MIDI*.

Description des programmes

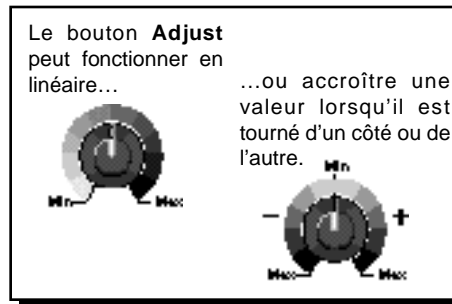
Les 240 programmes du MPX 100 sont conçus pour fournir une gamme complète d'effets d'ambiance, de réverbération, d'écho, de shifter et autres effets de haute qualité. Lors de l'essai des programmes, veuillez à utiliser le bouton **Adjust**.




La fonction de ce bouton a été soigneusement personnalisée pour chacun des programmes. Dans bien des cas, il commande plusieurs paramètres d'effets simultanément, ce qui permet d'effectuer aisément les opérations d'éditeurs complexes. Dans de nombreux programmes de réverbération de pièce ou de salle, par exemple, il permet de contrôler la qualité acoustique^a de l'espace en modifiant la décroissance, l'égalisation et le réfléchissement initial, simultanément.

La fonction du bouton **Adjust** est également personnalisée pour différentes fonctions. Dans certains cas, il agit comme une commande linéaire (sa valeur est au minimum lorsqu'il est tourné à fond vers la gauche - comme une commande de volume) et dans d'autres, comme une commande

bipolaire (valeur minimum au centre (comme une commande de réduction/augmentation d'égalisation)).

La section suivante donne une description générale de chaque programme du MPX 100 ainsi que des tableaux détaillant toutes les versions de programme pouvant être sélectionnées avec le bouton VARIATION. Ces descriptions incluent la fonction des boutons **Adjust** et **Tap** (pour les variantes utilisant des vitesses de modulation ou de délai pilotées par tempo).






 Plate VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1 Small Plate	Liveness	–
2 Medium Plate	Liveness	–
3 Large Plate	Liveness	Predelay (1/32 Note)
4 Larger Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
5 Tape Slap Plate	± Decay/15ips or 7.5ips	–
6 Rich Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
7 Large Bright Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
8 Vocal Plate	Low Cut, Decay Time	Echo

La réverbération à plaque était à l'origine produite par une grande plaque de métal suspendue par des ressorts sous tension. Des transducteurs fixés sur la plaque émettaient un signal qui la faisait vibrer. Le son diffusé au travers de la plaque semblait alors provenir d'un vaste espace ouvert.

Plate

Le programme de réverbération à plaque du MPX 100 reproduit le son de plaques de métal avec une haute diffusion initiale et un son assez brillant et coloré. Ce programme, qui adoucit et épaissit le son initial est conçu pour faire partie intégrante de la musique. Il est fréquemment choisi pour rehausser la musique populaire, et en particulier les percussions.




 VARIATION	Gate VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Straight Gate	Duration*	–
10	Drum Gate	Duration*	–
11	Slope Down	Duration*	–
12	140 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
13	240 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
14	340 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
15	440 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
16	540 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)

Les réverbérations à porte étaient à l'origine produites en faisant passer une réverbération, telle que celle d'une plaque de métal, par un circuit analogique. Le temps de décroissance était réglé sur instantané et le temps de maintien variait avec la durée du son.

Gate

Le programme de noise gate du MPX 100 fournit un son assez constant, sans décroissance, jusqu'à ce que la réverbération soit coupée brusquement. Bien que programme soit particulièrement efficace sur les percussions, en particulier les toms et caisses claires, ne manquez pas de l'utiliser sur d'autres sources sonores.




* Notez que le signal audio est mis en sourdine lorsque la durée est modifiée au moyen du bouton **Adjust**.

	Hall VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Recital Hall	Decay	–
2	Small Church	Decay	–
3	Jazz Hall	Decay	–
4	Dance Hall	Decay	–
5	Synth Hall	Decay	–
6	Medium Hall	Decay	–
7	Large Hall	Decay	–
8	Large Church	Decay	–

Les programmes de réverbération de hall de Lexicon reproduisent l'acoustique de lieux réels, allant d'immenses halls à de petites salles de concert.

Hall




La réverbération claire du programme Hall est conçue pour donner une impression d'espace sans colorer la source sonore. Outre ses applications instrumentales et vocales générales, le programme Hall permet de donner l'impression que des enregistrements effectués séparément font partie d'une même représentation.

	Chamber VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Brick Wall	Liveness	–
10	Basement	Liveness	–
11	Live Concert	Liveness	Eko Delay
12	Percussion 1	Liveness	–
13	Percussion 2	Liveness	–
14	Live Chamber	Liveness	–
15	Vocal 1	Liveness	Eko Delay
16	Vocal 2	Liveness	Eko Delay

Dans le passé, les chambres de réverbération des studios d'enregistrement étaient des salles de forme irrégulière équipées d'un haut parleur et de plusieurs microphones captant l'ambiance à divers endroits de la pièce.

Chamber

Ce programme d'effet stéréo du MPX 100 produit une réverbération uniforme et assez peu dimensionnelle changeant peu la coloration lors de la décroissance du son. La diffusion initiale est similaire à celle du programme Hall, mais l'impression d'espace et de taille est beaucoup moins évidente. Cette caractéristique, ainsi que la faible coloration de la décroissance, rend ce programme utile pour une variété d'applications. Il est particulièrement efficace sur la parole car il augmente sensiblement l'intensité sonore en colorant très peu.




 Ambience VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1 Voice Over	High Cut	–
2 Very Small Ambience	High Cut	–
3 Small Ambience	High Cut	–
4 Medium Ambience	High Cut	–
5 Studio D	High Cut	–
6 Bright Ambience	Decay Level	–
7 Dark Ambience	Decay Level	–
8 Marble Foyer	Liveness	–

La réverbération d'ambience donne une impression de chaleur, d'espace et de profondeur, sans colorer le son direct. Elle est fréquemment utilisée pour donner le son d'une salle à un enregistrement de musique ou de parole.

Ambience

Ce programme simule la réflexion du son sur les surfaces de pièces aux formes irrégulières et présente une décroissance progressive du niveau général, ainsi qu'un rétrécissement graduel de la bande passante.

Les variantes 1 à 8 permettent de simuler des salles de tailles croissantes.




 Room VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9 Bedroom	Wall Reflections	–
10 Tiled Room	Low Frequency Cut	–
11 Studio C	Liveness	–
12 Small Room	Liveness	–
13 Studio B	Decay Time	–
14 Rehearsal Room	High/Low Equalizer	–
15 Studio A	Decay Time	–
16 Large Room	High/Low Equalizer	–

Le programme Room permet de reproduire le son d'une salle, donnant l'impression de se trouver dans un espace d'assez petite taille.

Room

Ce programme, très utile pour les batteries et percussions, peut également être utilisé pour les enregistrements de guitare électrique.

Les variantes 9 à 16 permettent de simuler des salles de tailles croissantes.




	Ambience VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Voice Over	High Cut	–
2	Very Small Ambience	High Cut	–
3	Small Ambience	High Cut	–
4	Medium Ambience	High Cut	–
5	Studio D	High Cut	–
6	Bright Ambience	Decay Level	–
7	Dark Ambience	Decay Level	–
8	Marble Foyer	Liveness	–

La réverbération d'ambience donne une impression de chaleur, d'espace et de profondeur, sans colorer le son direct. Elle est fréquemment utilisée pour donner le son d'une salle à un enregistrement de musique ou de parole.

Ambience

Ce programme simule la réflexion du son sur les surfaces de pièces aux formes irrégulières et présente une décroissance progressive du niveau général, ainsi qu'un rétrécissement graduel de la bande passante.

Les variantes 1 à 8 permettent de simuler des salles de tailles croissantes.

 Room VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9 Bedroom	Wall Reflections	–
10 Tiled Room	Low Frequency Cut	–
11 Studio C	Liveness	–
12 Small Room	Liveness	–
13 Studio B	Decay Time	–
14 Rehearsal Room	High/Low Equalizer	–
15 Studio A	Decay Time	–
16 Large Room	High/Low Equalizer	–




Le programme Room permet de reproduire le son d'une salle, donnant l'impression de se trouver dans un espace d'assez petite taille.

Room

Ce programme, très utile pour les batteries et percussions, peut également être utilisé pour les enregistrements de guitare électrique.

Les variantes 9 à 16 permettent de simuler des salles de tailles croissantes.

Français

	Chorus VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Rich Chorus	± Resonance	–
2	Rich Chorus	± Depth	–
3	Rich Chorus	Rate	–
4	Rich Chorus	High Cut	–
5	Diffuse Chorus	Diffusion	–
6	Slap Chorus	Diffusion	–
7	Slap Chorus	± Resonance	–
8	Slap Chorus	± Depth	–




Les effets de chorus multiplient la source sonore originale pour produire un son riche et fourni. Traditionnellement utilisés pour renforcer le son de pistes sonores ou donner du corps à une guitare sans colorer le son original, les effets de chorus sont également utilisés en conjonction avec des effets d'écho et de réverbération à plaque ou autre.

Chorus

Le programme de chorus stéréo utilise six voix décalées répartie de façon aléatoire dans le champ stéréophonique. Ce programme, qui provient du Lexicon PCM 80 produit un effet riche et aérien, pouvant simuler le son de plusieurs sources sonores à partir d'une seule.

Cet effet est saisissant sur les guitares sèches ou les guitares électriques sans distorsion.

Toutes les variantes de ce programme (1 à 8) doivent être utilisée avec le bouton de mixage au maximum afin d'obtenir toute la richesse sonore du chorus à 6 voix.




	Flange VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Light Flange: in phase sweep	± Resonance	—
10	Light Flange: out of phase sweep	± Resonance	—
11	Light Flange: in phase sweep	Rate	—
12	Light Flange: out of phase sweep	Rate	—
13	Deep Flange: in phase sweep	± Resonance	—
14	Deep Flange: out of phase sweep	± Resonance	—
15	Light Flange	Sweep: 0, 90, 180, 270	—
16	Deep Flange	Sweep: 0, 90, 180, 270	—

L'effet de flanger a été initialement créé en enregistrant et reproduisant simultanément deux programmes identiques sur deux magnétophones, puis en appliquant une pression sur les bobines de bande magnétique pour ralentir d'abord la première machine, puis la seconde. Le résultat était une série d'annulations et de renforts de phase changeants accompagnés d'un son de balayage, de tunnel et d'atténuation caractéristique.

Flange

Le flanger stéréo du MPX 100 comporte 2 délais de battement - un par voie. Le premier battement est fixe et le second glisse plus loin. Le mixage des deux battements crée l'effet de flanger.

Toutes les variantes de ce programme (9 à 16) doivent être utilisées avec le bouton de mixage au maximum afin d'obtenir le plein effet de flanger.




	Pitch VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Semi-tone Shift	-2 to +1 octaves	—
2	Glide Shifter	± 1 octave	—
3	+/-100 cents	± 100 cents	—
4	Minor 3rd to 4th Harmony	Flat 3rd to 4th Up	—
5	4th/5th Harmony	4th to 5th Up	—
6	5th/6th Harmony	5th to 6th Up	—
7	2nd Inversion Triad	Minor/Major 3rd	—
8	Power Chords	Inversion	—

L'altération tonale d'un son permet d'obtenir une variété d'effets, allant du désaccord subtil à la création d'harmonies et d'accords.

Pitch

Le programme polyphonique de modulation tonique du MPX 100 permet d'abaisser la tonalité d'un ensemble complet ou d'un son monophonique de deux octaves ou de l'élever d'une octave.

Pour la correction tonale, utilisez cet algorithme avec le bouton de mixage au maximum. Pour l'harmonisation réglez le mixage selon le besoin.

	Detune VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Mild	Detuning	–
10	Moderate	Detuning	–
11	Heavy	Detuning	–
12	FullRange	Detuning	–
13	Warm & Mild	Detuning	–
14	Warm & Moderate	Detuning	–
15	Warm & Heavy	Detuning	–
16	Slap Detuner	Detuning	–

Les effets de désaccord ajoutent une version retardée/modulée de la source originale, ce qui enrichit le son. Ceci peut être particulièrement efficace pour la simulation de pistes doublées. Ils constituent également une excellente alternative aux effets de chorus car il offrent la même richesse sans le bruit de balayage causé par la modulation d'amplitude.

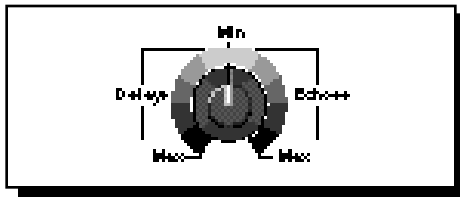
Detune

Le programme de désaccord stéréo à 4 voies du MPX 100 comporte deux voix par canal. Plus la quantité d'effet (réglée au moyen du bouton **Adjust**) est grande, plus les deux voix sont désaccordées ce qui donne un son riche sans qu'il soit nécessaire d'ajouter un signal brut.

Toutes les variantes de ce programme (9 à 16) doivent être utilisées avec le bouton de mixage au maximum afin d'obtenir le plein effet.

Delay, Echo

Les variantes de délai et d'écho du MPX 100 incluent des effets mono (5,5 secondes), stéréo (2,7 secondes) et de battements multiples à 6 voix. Chacune des 16 variantes peut être utilisée pour les effets de délai numérique *ou* d'écho analogique. Lorsque le bouton **Adjust** est tourné vers la droite, l'appareil produit un effet d'écho analogique (chaque répétition est moins brillante et puissante que la précédente). Lorsqu'il est tourné vers la gauche il produit les effets de délai numérique (chaque répétition présente le même timbre, mais est moins puissante que la précédente).






Dans les variantes 1 à 8 le bouton **Adjust** permet également de régler le niveau de réinjection - une seule répétition en position centrale, le nombre de répétitions augmentant à mesure que le bouton est tourné dans un sens ou l'autre. Le délai de battements se règle avec le bouton **Tap**. Chaque variante est préréglée avec un différent tempo.

Dans les variantes 9 à 16 le taux de réinjection est préréglé et le bouton **Adjust** détermine le délai (qui est le plus court lorsque le bouton est centré et augmente à mesure de la rotation dans un sens ou dans l'autre).

Les effets de délai et d'écho sont obtenus par répétition d'un son brièvement après qu'il ait été produit. L'effet le plus simple (et le plus ancien) est celui du claquement de bande : une seule répétition, retardée d'environ 100 ms (souvent utilisée sur la voix d'Elvis Presley et les enregistrements de guitare rock classiques). Le claquement de bande devient un écho lorsque le son enregistré est retourné à l'entrée (réinjection), ce qui produit des répétitions multiples, chacune moins brillante et puissante que la précédente. La perte de brillance de chaque répétition est caractéristique de l'écho analogique. Les délais numériques ne présentent pas cette caractéristique et toutes les répétitions ont le même timbre mais chacune est plus faible que la précédente.

Les délais numériques et échos analogiques sont tous deux très utiles, mais différents. L'écho analogique est plus chaud et met le son original plus en valeur alors que le délai analogique produit une reproduction ^a parfaite.

	Delay, Echo VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Mono Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
2	Stereo Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
3	Triplet Shuffle	Delay/Echo Feedback	Delay Time
4	Dotted Eighth-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
5	Eighth-Note and Triplet	Delay/Echo Feedback	Delay Time
6	Ping Pong Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
7	Triplet Rhythm 1	Delay/Echo Feedback	Delay Time
8	Triplet Rhythm 2	Delay/Echo Feedback	Delay Time
9	Mono	Delay/Echo Time: 0-5.5sec	
10	Stereo	Delay/Echo Time: 0-2.7sec	
11	Tape Slap	Delay/Echo Time: 3 3/4 to 30ips	
12	Multi Bounce	Delay/Echo Time: 0-100ms	
13	Multi Linear	Delay/Echo Time: 0-400ms	
14	Multi Inverse	Delay/Echo Time: 0-400ms	
15	Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms + Fbk	
16	Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms + Fbk	

Lors de l'usage de tout type d'écho ou de délai sur de la musique prêtez toujours attention à la synchronisation rythmique. Plus un délai ou un écho correspond au tempo d'un morceau, plus il est efficace.

Au sujet des programmes doubles

Les programmes doubles du MPX 100 combinent un algorithme de délai ou de réverbération et un effet de flanger, de modulation ou de chorus. Le bouton **Effects Lvl/Bal** permet de contrôler la proportion des effets.

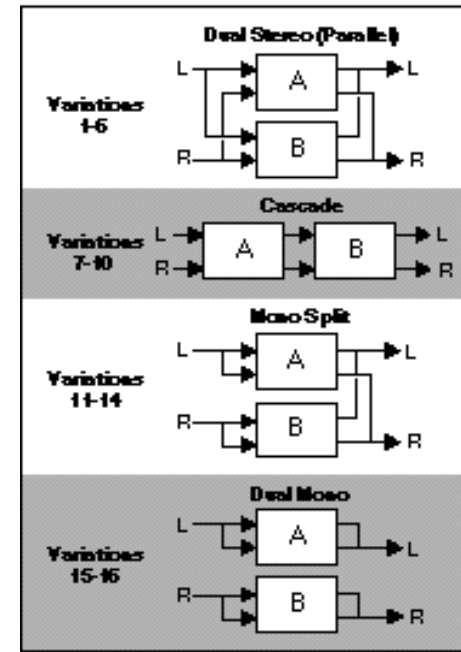
Quatre configurations d'acheminement sont utilisées dans les variantes de chaque programme : Double stéréo (parallèle), cascade, partage mono et double mono.

Les variations 1 à 6 sont configurées en parallèle : deux effets stéréo placés côte à côte de façon à ce qu'ils puissent recevoir et restituer les signaux de sortie stéréo des voies droite et gauche.

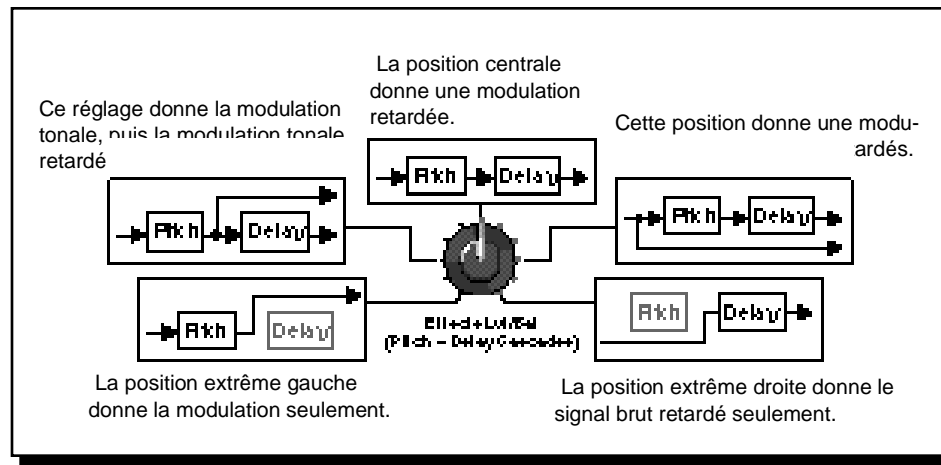
Les variations 7 à 10 sont configurées en cascade : deux effets stéréo, placés l'un après l'autre (par exemple avec flanger-délai, le flanger fait passer son signal stéréo dans le délai).

Les variantes 11 à 14 sont configurées en partage mono, ce qui est similaire à la configuration parallèle, excepté que l'un des effets (le flanger) reçoit le signal de l'entrée gauche et l'autre (le délai), le signal de l'entrée droite. Les deux effets sortent alors en stéréo.

Les variantes 15 et 16 sont configurées en double mono et l'un des effets (le flanger) ne passe que par la voie de gauche et l'autre (le délai) par la voie de droite.




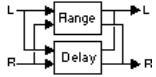
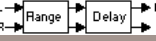
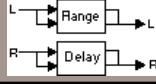


En général, le bouton **Effects Lvl/Bal** contrôle l'équilibrage des deux effets des programmes doubles. En configuration de cascade, au lieu de seulement contrôler l'équilibrage, le bouton permet de varier la quantité du premier effet ou du signal brut injectée dans le second.




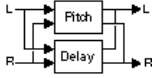

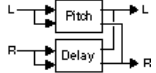
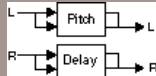


Comportement du bouton **Effects Lvl/Bal** en variantes de cascade, L'illustration montre plusieurs points du réglage continu, avec le programme de modulation tonale-décal à tire d'exemple.




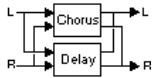

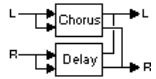
Flange – Delay

	Flange-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
2	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Dotted 1/8 Note	
3	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	1/8 Note Triplet	
4	Light Flange - Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
5	Light Flange - Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
6	Light Flange - Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
7	Deep Flange>Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
8	Deep Flange>Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
9	Deep Flange>Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
10	Deep Flange> Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
11	Light Flange+Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
12	Lighth Flange+Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
13	Light Flange+Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
14	Light Flange+Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
15	Deep Flange/Mono Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
16	Deep Flange/Mono Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (Dotted 1/4 Note)	




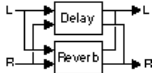
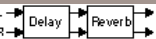
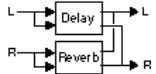
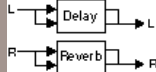
Pitch – Delay

	Pitch-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	5th Up/Down - Stereo Quarter-Note	± 5th	Delay Time	
2	Octave Up/Down - Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	
3	Octave Up/Down - Eighth and Triplet	± 1 octave	Delay Time	
4	3rd Up/4th Up - Ping Pong Quarter-Note	Minor 3rd to 4th Up	Delay Time	
5	4th Up/5th Up - Triplet Rhythm 1	4th to 5th Up	Delay Time	
6	5th Up/6th Up - Triplet Rhythm 2	5th to 6th Up	Delay Time	
7	Octave Up/Down > Triplet Rhythm 1	± 1 octave	Delay Time	
8	5th Up/Down > Triplet Rhythm 2	± 5th	Delay Time	
9	Major/Minor	Minor/Major 3rd w/Feedback	Delay Time	
10	Intervals Up	Ascending Intervals w/Feedback	Delay Time	
11	5th Up/Down + Stereo Quarter-Note	± 5th	Delay Time	
12	Octave Up/Down + Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	
13	4th Up/5th Up + Triplet Rhythm 1	4th to 5th Up	Delay Time	
14	5th Up/6th Up + Triplet Rhythm 2	5th to 6th Up	Delay Time	
15	Octave Up/Down / Mono Quarter-Note	± 1 octave	Delay Time	
16	Octave Up/Down / Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	




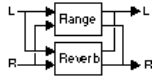

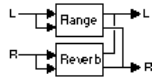

Chorus – Delay

 VARIATION	Chorus-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
2	Rich Chorus 1 - Dotted 1/8 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
3	Rich Chorus 1 - 1/8 Note and Triplet	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
4	Rich Chorus 1 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
5	Rich Chorus 1 - Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
6	Rich Chorus 1 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
7	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
8	Rich Chorus 2 - Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
9	Rich Chorus 2 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
10	Rich Chorus 3 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
11	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
12	Rich Chorus 1 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
13	Rich Chorus 1 - Crossfeed	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
14	Rich Chorus 1 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
15	Rich Chorus 4 - Mono 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
16	Rich Chorus 4 - Dotted 1/8 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	




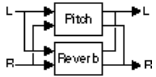

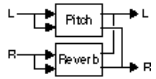
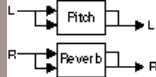
Delay – Reverb

	Delay-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Stereo 1/4 Note - Small Space	Decay Time	Delay Time	
2	Triplet Shuffle - Medium Space	Decay Time	Delay Time	
3	1/8 Note and Triplet - Large Space	Decay Time	Delay Time	
4	Ping Pong 1/4 Note - Small Space	Decay Time	Delay Time	
5	Triplet Rhythm 1 - Medium Space	Decay Time	Delay Time	
6	Triplet Rhythm 2 - Large Space	Decay Time	Delay Time	
7	Stereo 1/4 Note > Room	Decay Time	Delay Time	
8	1/8 Note and Triplet > Large Space	Decay Time	Delay Time	
9	Triplet Rhythm 1 > Room	Decay Time	Delay Time	
10	Triplet Rhythm 2 > Large Space	Decay Time	Delay Time	
11	Stereo 1/4 Note + Medium Space	Decay Time	Delay Time	
12	Ping Pong 1/4 Note + Large Space	Decay Time	Delay Time	
13	Triplet Rhythm 1 + Medium Space	Decay Time	Delay Time	
14	Triplet Rhythm 2 + Small Space	Decay Time	Delay Time	
15	Mono 1/4 Note / Room	Decay Time	Delay Time	
16	Triplet Rhythm 2 / Large Space	Decay Time	Delay Time	




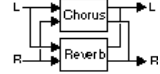

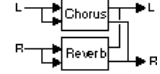
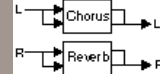
Flange – Reverb



 VARIATION	Flange-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Light Flange - Small Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
2	Light Flange - Medium Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
3	Light Flange - Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
4	Deep Flange - Small Space	Decay	—	
5	Deep Flange - Medium Space	Decay	—	
6	Deep Flange - Large Space	Decay	—	
7	Light Flange > Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
8	Deep Flange > Large Space	Decay	—	
9	Light Flange > Room	Liveness	Flange Rate (Whole Note)	
10	Deep Flange > Room	Liveness	—	
11	Light Flange + Medium Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
12	Light Flange + Room	Liveness	Flange Rate (Whole Note)	
13	Deep Flange + Medium Space	Decay	—	
14	Deep Flange + Room	Liveness	—	
15	Light Flange / Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
16	Light Flange / Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	

Pitch – Reverb

 Pitch-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1 Minor 3rd to 4th - Room	3rd to 4th Up	PreDelay (1/32 Note)	
2 4th to 5th - Room	4th to 5th Up	PreDelay (1/32 Note)	
3 5th to 6th - Room	5th to 6th Up	PreDelay (1/32 Note)	
4 ±1 Octave - Medium Space	± 1 octave	PreDelay (1/32 Note)	
5 Power Chords - Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
6 Manual Detune - Room	Detuning	PreDelay (1/32 Note)	
7 ±100 > Small Space	± 100 cents	PreDelay (1/32 Note)	
8 Power Chords - Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
9 4ths > Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
10 Octaves > Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
11 4th to 5th + Room	4th to 5th Up	PreDelay (1/32 Note)	
12 5th to 6th + Room	5th to 6th Up	PreDelay (1/32 Note)	
13 4ths + Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
14 Octaves + Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
15 Octaves / Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
16 4ths / Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	

Chorus – Reverb

 VARIATION	Chorus-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Rich Chorus 1 - Small Space	Decay Time	—	
2	Rich Chorus 1 - Medium Space	Decay Time	—	
3	Rich Chorus 1 - Large Space	Decay Time	—	
4	Rich Chorus 2 - Small Space	Decay Time	—	
5	Rich Chorus 2 - Medium Space	Decay Time	—	
6	Rich Chorus 2 - Large Space	Decay Time	—	
7	Rich Chorus 1 > Room	Liveness	—	
8	Rich Chorus 2 > Room	Liveness	—	
9	Rich Chorus 3 > Room	Liveness	—	
10	Rich Chorus 1 > Small Space	Decay Time	—	
11	Rich Chorus 1 + Small Space	Decay Time	—	
12	Rich Chorus 2 + Medium Space	Decay Time	—	
13	Rich Chorus 2 + Large Space	Decay Time	—	
14	Rich Chorus 1 + Large Space	Decay Time	—	
15	Rich Chorus 1 / Room	Liveness	—	
16	Rich Chorus 4 / Room	Liveness	—	

	Delay, Echo VARIATIONS	Adjust	Tap 
1	Infinite Reverb	High Cut	Echo
2	The Abyss	± Pitch Bend	–
3	Jet Flange	Tone	Rate (Whole Note)
4	Chorus Verb	High Cut	–
5	Rotary Delay	Dly/Echo Time: 0-150ms+Fbk	Rate (1/4 Note)
6	Fader Verb	Input Volume	Echo
7	PCM 60 - LgSize	Decay Time	–
8	LowRumble	Decay Time	–
9	Ducking Reverb	Decay Time	–
10	Ducking Chorus>Delay	± Resonance	–
11	Ducking Triplets	Delay/Echo Feedback	–
12	Subdividing Delay	Beat Value: 1/32-Whole Note	Delay Time
13	Panning Delays	Delay/Echo Feedback	Dly Time, Pan Rate
14	Dream Sequence	± Shift Amount	–
15	Infinite Repeat	Feedback: 0-Infinite	Dly Time (Whole Note)
16	Diffusor	Diffusion	–

Special FX

Les variantes d'effets spéciaux font la démonstration de la souplesse d'emploi et des possibilités de création offertes par le MPX 100. La fonction du bouton **Adjust** est totalement différente avec chaque variante, ne manquez pas d'explorer toutes les possibilités.

Programmes utilisateur

Au départ de l'usine, les seize mémoires de programmes utilisateur contiennent des doubles des programmes suivants :

User	VARIATION
1	Plate 2
2	Gate 9
3	Hall 5
4	Hall 6
5	Chamber 13
6	Ambience 3
7	Room 14
8	Tremolo 1
9	Rotary 9
10	Rotary 15
11	Chorus 3
12	Flange 12
13	Pitch 1
14	Detune 12
15	Delay, Echo 8
16	Delay, Echo 12

Réinitialisation

La réinitialisation du MPX 100 restaure tous les paramètres de mode système par défaut, remplace tous les programmes stockés dans la mémoire utilisateur par les programmes d'usine et efface toutes les configurations apprises. Pour réinitialiser :

1. Maintenez le bouton **Store** enfoncé tout en allumant le MPX 100 (les témoins **Store** et **Tap** clignotent rapidement). Appuyez sur **Tap** ou **Bypass** pour sortir sans réinitialiser.
2. Appuyez sur **Store** pour réinitialiser le MPX 100.

Fonctionnement MIDI

Comportement MIDI du MPX 100

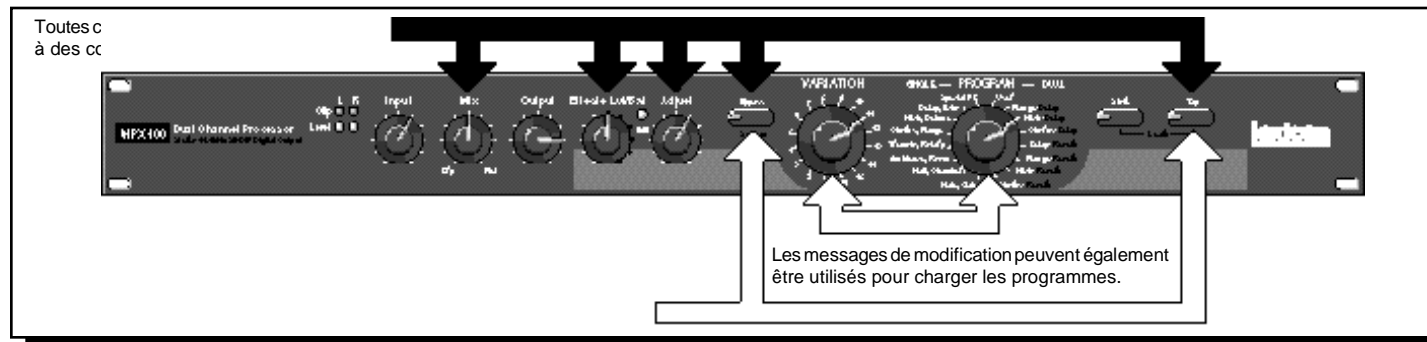
En mode d'apprentissage, le MPX 100 apprend le canal MIDI, les modifications de programmes et les contrôleurs continus.

Jusqu'à cinq configurations (pour les commandes de mixage, de niveau/

équilibrage d'effets, d'ajustement, d'annulation et de battement) peuvent être utilisées sur cinq canaux MIDI appris.

Les messages de modification de programme 0 à 15 sont réservés à l'exécution

des chargements de programme sur les canaux MIDI appris. Un canal MIDI séparé peut être choisi pour le chargement des programmes.



Affectation d'un canal MIDI au chargement de programme

Afin de pouvoir utiliser les messages de modification de programmes pour le chargement des programmes aussi bien que pour la commande des boutons du panneau avant, le MPX 100 est conçu de façon à ce qu'un canal MIDI soit réservé au chargement des programmes. Il est alors appelé canal MIDI de chargement de programmes.

Bien que ce canal puisse être utilisé pour recevoir d'autres messages de modification de programme, les options 0 à 15 chargeront toujours les 16 variantes du programme en mémoire. Les messages de modification de programmes 0 à 15 seront ignorés sur tous les autres canaux MIDI.

Au départ de l'usine, le canal 1 du MPX 100 est désigné comme canal de chargement de programme par défaut. Pour redéfinir l'affectation de chargement de programme.

1. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour accéder au mode d'apprentissage (le témoin **Store** clignote lentement et le témoin **Tap** reste allumé pour indiquer que le mode est activé).

2. Envoyez un message de modification de message au MPX 100 (le témoin **Edit** clignote pour indiquer la réception d'informations MIDI).
3. Le MPX 100 apprend le canal MIDI de l'appareil émetteur et réaffecte la fonction de programme à ce canal.
4. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour sortir.

Cette affectation de chargement de programme reste en mémoire jusqu'à ce qu'elle soit délibérément réinitialisée avec la même procédure.



Utilisation des messages de modification pour le chargement des programmes

Le MPX 100 permet le chargement de ses 240 présélections et de 16 programmes utilisateurs au moyen de messages de modification de programme MIDI standard. Il permet également l'usage du contrôleur MIDI 32 pour la sélection de banque, la banque **User** étant la première (pour les besoins de cette explication, chacune des positions du bouton PROGRAM du MPX 100 sélectionne une banque^a de 16 programmes). Les banques^a du MPX 100 sont numérotées intérieurement, de 0 à 15.

Le principe est le suivant : Si une modification de programme MIDI standard est envoyée au canal MIDI de chargement de programme du MPX 100, les messages de modification de programme 0 à 15 chargent

les programmes 1 à 16 de la banque de programme active. Si un message de sélection de banque (contrôleur 32) précède un message de modification de programme, n'importe lequel des 256 programmes peut être chargé.

Par exemple, la modification de programme 1 avec le bouton PROGRAM sur **Plate, Gate**, causera le chargement du premier programme de réverbération à plaque. L'envoi du contrôleur 32 avec une valeur de 0, suivi de la modification 1, charge le premier programme de la banque **User**. L'envoi du contrôleur 32 avec une valeur de 1, puis de la modification 2 charge le second programme dans la banque **Flange-Delay**. L'envoi du contrôleur 32 avec une valeur de 8 puis de la modification 15 charge le dernier programme de réverbération à plaque dans

la banque **Plate, Gate**.

Une fois qu'une banque est sélectionnée, tous les messages de modification de programme ultérieurs sélectionneront des programmes de cette banque jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur de contrôleur 32 soit reçue ou que le bouton PROGRAM ou VARIATION soit déplacé.

Cette fonction peut être désactivée au moyen du paramètre de modification de programme MIDI du mode système.

Banque de programmes du MPX 100

0 User	8 Plate, Gate
1 Flange-Delay	9 Hall, Chamber
2 Pitch-Delay	10 Ambience, Room
3 Chorus-Delay	11 Tremolo, Rotary
4 Delay Reverb	12 Chorus, Flange
5 Flange-Reverb	13 Pitch, Detune
6 Pitch-Reverb	14 Delay, Echo
7 Chorus-Reverb	15 Special FX

Apprentissage des contrôleurs continus

Le MPX 100 reconnaît les contrôleurs continus Pitch Bend, After Touch et MIDI 1 à 31 et 33 à 119. Pour apprendre un contrôleur continu :

1. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour accéder au mode d'apprentissage (le témoin **Store** clignote lentement et le témoin **Tap** reste allumé pour indiquer que le mode est activé).



2. Actionnez l'une des commandes du panneau avant (mixage, niveau/équilibre effets, ajustement, annulation ou battement) pour l'affecter au contrôleur.



3. Actionnez la commande sur toute sa course. Pour n'utiliser qu'une portion de la plage du contrôleur, limitez le mouvement à la plage désirée.



Le témoin **Edit** clignote pour indiquer la réception d'une fonction MIDI.

4. Appuyez sur **Store** pour confirmer l'affectation. Le témoin **Store** clignote rapidement.



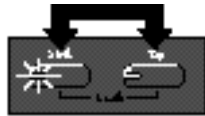
5. Pour affecter une autre commande du panneau avant à un contrôleur MIDI, répétez les étapes 2 à 5.
6. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour sortir. Le témoin **Store** clignotera rapidement si vous avez créé ou modifié des affectations.

REMARQUE : Lorsqu'un contrôleur MIDI est affecté au bouton d'annulation ou de battement son placement en position centrale correspond à une sollicitation du bouton du panneau avant.

Activation des fonctions d'annulation ou de battement au moyen des messages de modification de programme

Le MPX 100 reconnaît les modifications de programme MIDI 16 à 127 (17 à 128 sur certains appareils MIDI), quel que soit le canal. Pour affecter un message de modification de programme aux fonctions d'annulation ou de battement :

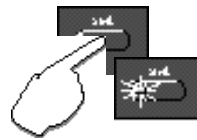
1. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour accéder au mode d'apprentissage (le témoin **Store** clignote lentement et le témoin **Tap** reste allumé pour indiquer que le mode est activé).



2. Appuyez sur le bouton du panneau avant que vous désirez contrôler (**Bypass** ou **Tap**).



3. Envoyez une modification de programme MIDI au MPX 100. Le témoin **Edit** clignote pour indiquer la réception d'une fonction MIDI.
4. Appuyez sur **Store** pour confirmer l'affectation. Le témoin **Store** clignote rapidement.



5. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour sortir. Le témoin **Store** clignotera rapidement si vous avez créé ou modifié des affectations.

Pour aider les contrôleurs MIDI (par exemple, certaines pédales) ne permettant pas d'envoyer des messages de modification de programme répétés avec un seul bouton, le MPX 100 apprend la modification immédiatement supérieure, ainsi que chaque message de modification de programme qu'il apprend pour les commandes d'annulation et/ou de battement. Par exemple, si vous apprenez le changement de programme 20 comme source pour l'annulation, la modification 21 contrôlera également cette fonction. Pour éviter des conflits d'affectation des boutons **Bypass** et **Tap** laissez un espace entre les deux affectations (par ex., si vous apprenez la modification 20 pour le bouton **Bypass**, souvenez vous que la modification 21 sera également apprise et que vous devez donc passer à la modification 22 (et 23) pour le bouton **Tap**.

Effacement d'une affectation

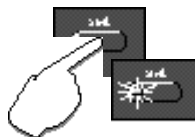
1. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour accéder au mode d'apprentissage (le témoin **Store** clignote lentement et le témoin **Tap** reste allumé pour indiquer que le mode est activé).



2. Actionnez la commande du panneau avant (mixage, niveau/équilibre effets, ajustement, annulation ou battement) que vous désirez effacer.



3. Appuyez sur **Store** pour effacer l'affectation. Le témoin **Store** clignote rapidement.



4. Pour effacer une autre affectation de commande, répétez les étapes 2 et 3.
5. Appuyez simultanément sur **Store** et **Tap** pour sortir. Le témoin **Store** clignote rapidement si des affectations ont été changées.

Commandes de panneau avant pouvant être apprises et sources MIDI pouvant être affectées

Commande de panneau avant	Contrôleurs MIDI 1-31, 33-119	Modif. prog. MIDI 16-127*
Mix	Oui	Non
Effects Lvl/Bal	Oui	Non
Adjust	Oui	Non
Bypass	Oui	Oui
Tap	Oui	Oui

* Les modifications de programme 0 à 15 seront ignorées sauf sur les canaux MIDI affectés à la modification de programme.

Horloge MIDI

Le MPX 100 reconnaît les messages d'horloge MIDI et applique le tempo (40 à 400 battements minute) à tout programme utilisant la fonction de battement tempo. Branchez un appareil MIDI fournissant une horloge MIDI (tel que la pédale MPX R1 ou un séquenceur MIDI) sur l'entrée MIDI du MPX 100 afin que celui-ci reconnaisse automatiquement et commence à utiliser l'horloge. Lorsque vous changez de tempo sur l'appareil connecté le MPX 100 ajuste automatiquement les délais ou la vitesse pour s'adapter au nouveau tempo.

Cette fonction peut être désactivée au moyen du paramètre d'horloge MIDI du mode système.

Vidages MIDI

Les vidages MIDI vous permettent de sauvegarder les 16 programmes utilisateur, le programme actif ou vos réglages de mode système et configurations apprises sur un appareil de stockage (typiquement, un séquenceur).

Les vidages MIDI se font en mode système. Pour effectuer un vidage des programmes utilisateur ou de tous les réglages de paramètres du mode système :

1. Maintenez **Bypass** enfoncé pendant 2 secondes. Les témoins **Bypass** et **Store** clignotent pour indiquer que vous êtes en mode système.
2. Mettez le bouton VARIATION sur :
14 pour vider les programmes utilisateur
15 pour vider le programme actif
16 pour vider les réglages système et les affectations de configuration apprises.
3. Appuyez sur **Store** pour exécuter le vidage.
4. Appuyez sur **Bypass** pour sortir du mode système.

Lexicon MPX 100

MIDI Implementation

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Channel	X X	1 1-16	Learned
Mode	Default Messages Altered	X	Mode 2 X X	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X (Off=9n v=0) X	
After Touch	Keys Channels	X X	X OX	used as controller Learned
Pitch Bender		X	OX	used as controller, Learned
Control Change		X	OX	1-119 (0 and 32 used as Bank Select) Learned

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Program Change	True #	X	0-15=1-16	16-127 ignored; Program message 1-15=Program Change 1-16 for current Program Group
	Bank Select	X	O	
System Exclusive	Lexicon	O	O	Product ID=14 (decimal) Device ID=MIDI Channel 0-15 = 1-16
	Real-Time	X	X	
	non Real-Time	X	X	
System Common	:Song Pos	X	X	
	:Song Sel	X	X	
	:Tune	X	X	
System Real Time	:Clock	X	O	
	:Commands	X	X	
Aux Messages	:Local ON/OFF	X	X	
	:All Notes OFF	X	X	
	:Active Sense			
	:Reset	X	X	

Notes:

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No OX: Selectable

Français

Caractéristiques

Entrées audio (2)

Niveau -30 à + 4dBu
Impédance 500K Ω asymétrique pour entrée direct instrument (l'appareil détecte un signal mono sur l'entrée droite) connecteur 1/4"

Sorties audio (2)

Niveau +8dBu typique
Impédance 75 Ω pour écouteurs (sortie droite réservée aux signaux mono, gauche seulement pour écouteurs stéréo) connecteurs 1/4"

Sortie audio numérique

Sortie numérique S/PDIF 20 bit (toujours active)
Vitesse d'échantillonnage : 44,1 kHz
Connecteur : Coaxial, type RCA

Pédale

Jack téléphone pointe/anneau/tige pour annulation et battement (option)

Réponse en fréquence

Brut/effets : 20Hz à 20kHz, \pm 1dB

DHT+N

<0,05 %, 20Hz à 20kHz,

Plage dynamique

A/A : > 95dB typique 20Hz à 20kHz, non pondérée
A/N : > 100dB typique, 20Hz à 20kHz, non pondérée

Conversion

A/N 20 bits, N/A 20 bits
Vitesse d'échantillonnage 44,1 kHz

Diaphonie

> 45dB

Bus de données audio interne

PSN : 24 bits

Alimentation

9 V CA - transformateur secteur inclus

Dimensions

L 483 x H 45 x P 102 mm (19 x 1,75 x 4")

Poids

Appareil : 959 g (2 lb, 2 oz)

Milieu d'utilisation

Température de fonctionnement: 0 à 40°C (32 à 104°F)

Humidité

relative: 95 % sans condensation

Les caractéristiques sont sujettes à changements sans préavis.

lexicon

MPX 100 Dual Channel Processor

Stereo 44.1kHz S/PDIF Digital Output

Benutzerhandbuch

Deutsch

Inhaltsverzeichnis

<p>Erste Schritte 1</p> <p> Einführung 1</p> <p> Vorderes Bedienfeld - Übersicht 2</p> <p> Audio-Einstellung</p> <p> Hinteres Bedienfeld - Anschlüsse 4</p> <p> Audio-Anschlüsse . Kopfhörer . Fußschalter</p> <p>Allgemeiner Betrieb 7</p> <p> Auswählen von Programmen 7</p> <p> Single-Programme • Dual-Programme • User-Programme</p> <p> Editieren 9</p> <p> Tap-Tempo-Funktionen: Variieren des Rhythmus • Audio-Tap</p> <p> Einstellen des Tempos mit MIDI</p> <p> Bypass 11</p> <p> Speichern von Programmen 12</p> <p>System-Mode 13</p> <p> System-Mode-Parameter 14</p> <p> Bypass • Patching • Program-Load • Digital-Output • MIDI</p> <p> OUT/THRU • MIDI-Program-Change • MIDI-Uhr • Tempo</p> <p> MIDI- Dumps</p>	<p>Programmbeschreibung 17</p> <p> Single-Programme 18</p> <p> Dual-Programme 32</p> <p> Spezial-FX 41</p> <p> Benutzerprogramme 42</p> <p> Wiederherstellen der Werkseinstellungen</p> <p>MIDI-Betrieb 43</p> <p> Verhalten von MIDI im MPX 100 43</p> <p> Zuweisen eines MIDI-Kanals für Program-Load 44</p> <p> Benutzung der Program-Change-Meldungen für Program-Load</p> <p> Lernen der Continuous Controller 46</p> <p> Aktivierung von Bypass- oder Tap-Funktionen mit</p> <p> Program-Change-Meldungen 47</p> <p> Löschen einer erlernten Zuweisung 48</p> <p> MIDI-Uhr 49</p> <p> MIDI-Dumps 50</p> <p> MIDI-Implementierungstabelle 52</p> <p>Technische Angaben</p>
--	---

Einführung

Wir freuen uns, daß Sie einen MPX 100 Dualkanalprozessor erworben haben.

Der MPX 100 ist ein echter Stereo-Dualkanalprozessor mit 24 Bit interner Verarbeitung, 20 Bit A/D-D/A und S/PDIF-Digitaloutput. Der MPX 100 wird von einer neuen Version des eigentümerischen Lexichip™ von Lexicon angetrieben und hat 240 Voreinstellungen mit klassischen Reverb-Programmen [Reverberation] wie Ambience [Ambiente], Plate [Blech], Chamber [Kammer] und Inverse [Inversion] sowie Tremolo, Rotary [Rotation], Chorus [Chor], Flange [Flansch], Pitch [Tonhöhe], Detune [Verstimmen], 5,7 Sekunden langes Delay [Verzögerung] und Echo. Dualkanalverarbeitung ergibt zwei unabhängige Effekte in einer Anzahl von Konfigurationen: Dualstereo (parallel), Cascade [Kaskade], Mono-Split und Dual Mono.

Der Knopf Adjust [Justieren] am vorderen Bedienfeld ermöglicht sofortige Manipulation der wesentlichen Parameter, und der Knopf Effects Lvl/Bal [Effecte Lautstärke/Balance] erlaubt Steuerung der Lautstärke oder Balance der Dualeffektkombinationen. Ein leichter Lernmodus ermöglicht MIDI-Patching [Verbinden] der Steuerungen auf dem vorderen Bedienfeld. Darüber hinaus verbinden sich tempogesteuerte Delay- und Modulationsraten zur Tap oder MIDI-Uhr, und Tap-Tempos können durch den Audio-Input, den Knopf Tap am vorderen Bedienfeld, den Dual-Fußschalter, den externen MIDI-Controller oder MIDI-Programm-Change [Programmänderungen] gesteuert werden.

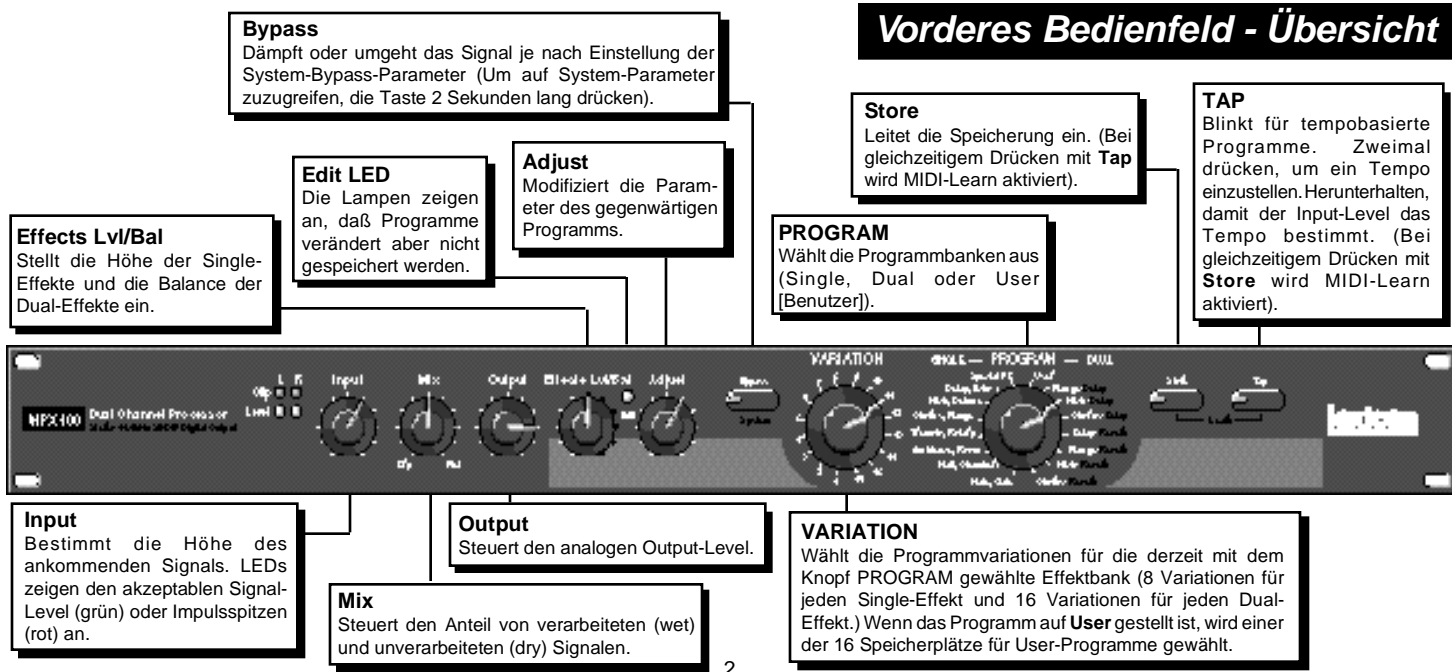
Erste Schritte

Weitere Merkmale sind duale 2-stufige Raumindikatoren, ein Kopfhörer-Output, ein mit der Software selektierbarer MIDI OUT/THRU-Port [MIDI-AUS/DURCH], Auswahl über Knopf- oder Fußschalter von trockenem oder gedämpftem Audio-Output und einem 20Hz - 20kHz ± 1 dB Frequenzgang.

**Um das Meiste aus dem MPX 100
herauszuholen, das vorliegende
Handbuch lesen.**

Deutsch

Vorderes Bedienfeld - Übersicht



Einstellen der Audio-Level

1. Mit INPUT auf 9.00 Uhr und OUTPUT ganz nach unten (ganz um den Uhrzeiger) beginnen.
2. Den Instrument-Output oder Effects-Send, den Input zum MPX 100 oder zu einem normalen Level und Spiel setzen, oder Audio zum MPX 100 senden. Die Level-LEDs* sollten grün leuchten.

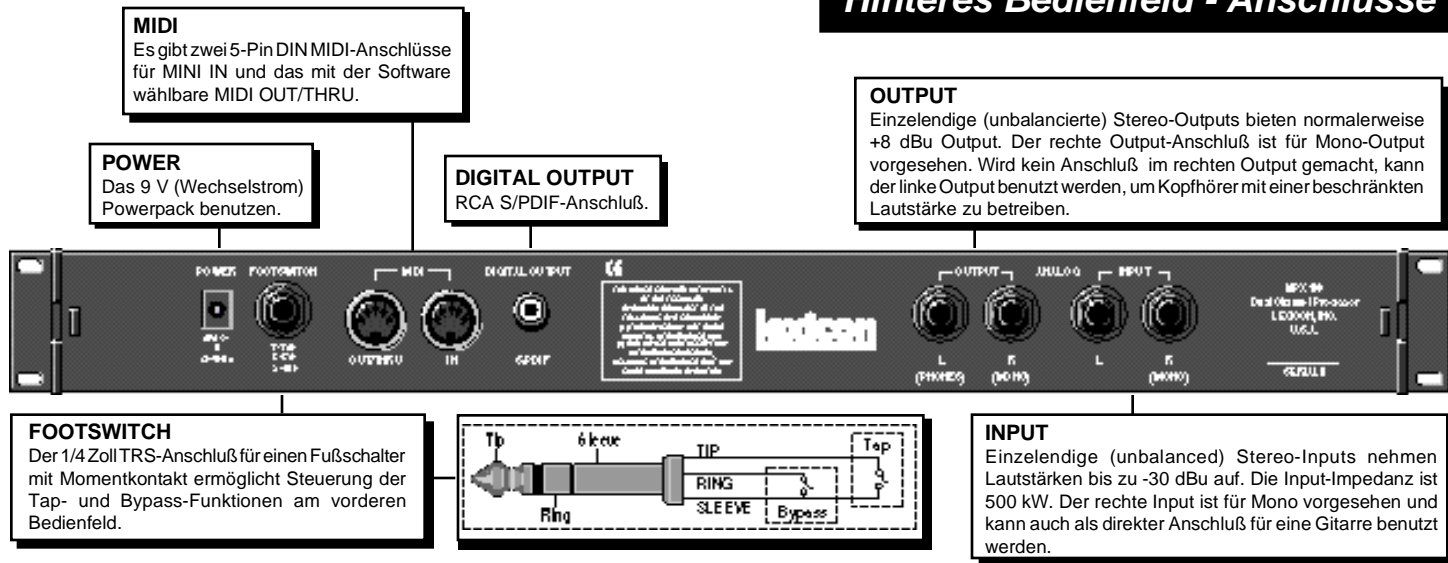
Wenn die Clip-LEDs zu diesem Zeitpunkt rot leuchten, den Output des Instruments oder Effects-Send herunterdrehen, bis die Clip-LEDs bei den lautesten Passagen dunkel bleiben.

3. Weiterhin Audio zum MPX 100 senden und langsam die Input-Kontrolle erhöhen, bis die Clip-LEDs nur bei den lautesten Spitzen rot leuchten.
4. Die MIX-Kontrolle auf **Dry** [unverarbeitet] stellen.
5. OUTPUT zum gewünschten Level stellen.
6. Wenn der MPX 100 die Sends und Returns einer Konsole benutzt, die MIX-Kontrolle ganz im Uhrzeigersinn drehen (100% wet [verarbeitet]). Wird ein Verstärker benutzt, mit MIX auf halber Stellung starten.

* Die Level-LEDs sind dunkel, wenn das ankommende Signal niedrig ist (mehr als 30 dB unter Überlast). Die Clip-LEDs leuchten rot, wenn sich das Signal einer Überlast nähert. Akzeptable Signale bringen die Level-LEDs zu einem fast kontinuierlichen grünen Leuchten, wobei die Clip-LEDs bei Spitzen rot blinken.

Wie bei allen Tongeräten ist es eine gute Praxis, erst alle äußeren Geräte einzuschalten, dann den Mixer und schließlich etwaige Lautsprecher.

Hinteres Bedienfeld - Anschlüsse



Audio-Anschlüsse

Audio-Anschlüsse zum MPX 100 sind unbalanciert und sind mit abgeschirmten Qualitätskabeln mit 1/4 Zoll Telefonsteckern am MPX 100 herzustellen.

Der MPX 100 produziert Effekte von Mono- und Stereo-Quellen. Bei Mono-Quellen erscheint das unverarbeitete Signal zusammen mit Toneffekten an beiden Outputs. Bei Instrumenten und Quellen mit Stereo-Outputs sind beide Inputs zu verwenden. Es wird empfohlen, die Outputs in Stereo zu verwenden, wenn Stereo-Inputs benutzt werden, aber wenn Mono-Output erforderlich ist, den rechten Outputstecker zu verwenden. Die Signale von rechts und links werden intern summiert, wenn der rechte Output benutzt wird.

Kopfhörer

Ein Stereo-Signal, das zum Antreiben von Kopfhörern ausreicht, besteht im linken Output (vorausgesetzt, am rechten Output liegen keine Anschlüsse vor). Dieses Merkmal ist zum bequemen Üben eingerichtet und kann nur eine begrenzte Lautstärke ausgeben.

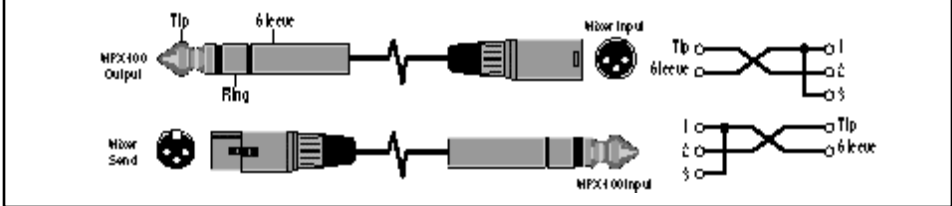
Fußschalter

Ein Fußschalter kann in den Footswitch-Stecker am hinteren Bedienfeld angeschlossen werden und ermöglicht Steuerung von Tap und Bypass. Ein Moment-Fußschalter kann mit einem TRS-Anschluß verdrahtet werden. Ein Stereo-Y-Anschluß ermöglicht Benutzung von zwei identischen Einzelschaltern.

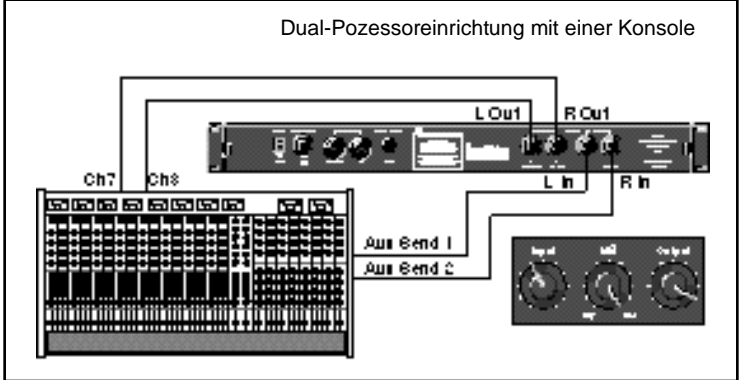
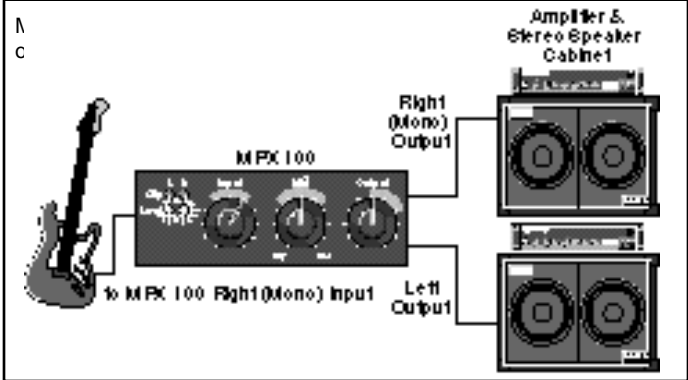
Den MPX 100 ausschalten, bevor der Fußschalter eingesteckt wird. (Anderenfalls wird Bypass aktiviert.)



Verbindung zu einer balanced Konsole



Der MPX 100 kann als zwei unabhängige Effekt-Prozessoren mit den Dual- Program-Variationen 11-16 benutzt werden. Zwei der Hilfs-Sends am Bedienfeld können dafür bestimmt werden. Einer an den linken Input an MPX 100 und den anderen am rechten Input anschließen. Siehe Programmbeschreibung zur Nutzung dieser Konfiguration.



Allgemeiner Betrieb

Auswählen von Programmen

Alle Programme am MPX 100 werden mit den Knöpfen PROGRAM und VARIATION am vorderen Bedienfeld ausgewählt.

Der Knopf PROGRAM wählt die Single- oder Dual-Programmbanken. Der Knopf VARIATION wählt die verschiedenen Programmversionen.

Die Wahlmöglichkeiten für Single sind um die linke Seite des Knopfes PROGRAM angeordnet; die Wahlmöglichkeiten Dual und die User-Bank sind um die rechte Seite des Knopfes angeordnet.

Single-Programme


Bei der Wahl eines Single-Programms lädt Drehen des Knopfes VARIATION zur Stellung 1-7 die Versionen des ersten Effekts, und die Stellung 9-16 lädt acht Versionen des zweiten Effekts.




Wenn zum Beispiel **Plate, Gate** gewählt wird, lädt VARIATION 1-8 acht verschiedene Plate-Programme; VARIATION 9-16 lädt acht verschiedene Gate-Programme.

Wenn Special-FX gewählt wird, lädt der Knopf VARIATION 16 verschiedene Programme (eine für jede Knopfstellung).

Der Knopf PROGRAM dient zum Wählen von Single-, Dual- oder User-Effekt.



Der Knopf VARIATION dient zum Wählen eines von 16 Programmen.



Dual-Programme



Wenn eines der Dual-Programme gewählt wird, lädt der Knopf VARIATION 16 verschiedene Programme, von denen jedes zwei Effekte enthält.

Benutzerprogramme

Wenn **User** mit dem Knopf PROGRAM gewählt wird, wählt der Knopf VARIATION 16 Speicherstellen, die zum Speichern der Programme des Benutzers verfügbar sind.



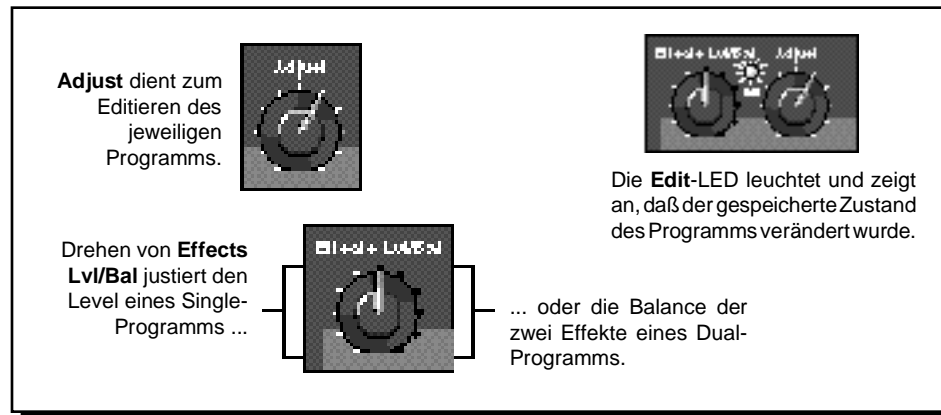
(Bei der Lieferung enthalten die User-Variationen 1-16 Duplikate einer Auswahl von werksseitig installierten Programmen.)

Editieren

Editieren der Programme des MPX ist einfach. Die wichtigen Parameter jedes Programms sind unter dem Knopf **Adjust** auf dem vorderen Bedienfeld angeordnet; daher ist nur dieser Knopf zum Einstellen des gewünschten Programms zu drehen.

Auch Level von Single-Programmen kann justiert werden oder die Effects-Balance der Dual-Programme mit dem Knopf **Effects Lvl/Bal**.

Mit diesen Knöpfen durchgeführte Veränderungen werden als Editierungen erkannt und bringen die **Edit**-LED am vorderen Bedienfeld zum Leuchten, was anzeigt, daß das Programm verändert wurde.



Tap-Tempo-Funktionen

Variierung des Rhythmus

Die Tap-Tempo-Funktionen am MPX erlauben Einstellen der Delay-Zeiten und Modulationsraten bei auf Tempo basierten Programmen zum Takt der Musik.

Zum Einstellen am vorderen Bedienfeld wird der Knopf **Tap** zweimal im Takt mit der Musik gedrückt. Das ist das Tempo. Dabei entfällt eine Dreheinstellung einer vermutlichen Verzögerungszeit in Millisekunden; nur der Knopf **Tap** muß zweimal gedrückt werden, und der MPX 100 setzt die gewünschte Zeit. Soll das Tempo verändert werden, **Tap** zweimal zu einem neuen Rhythmus drücken.



*Ein mit Tempo gesteuertes Programm ist am Blinken der **Tap**-LED beim Laden des Programms erkennbar.*

Audio-Tap

Auch der Audio-Input kann zum Einstellen des Tempos der Delay-Zeiten am MPX 100 benutzt werden.

1. Den Knopf **Tap** zwei Sekunden lang heruntergedrückt halten. (Der optionale Dual-Fußschalter ermöglicht Drücken und Herunterhalten von **Tap**, ohne die Hände vom Instrument zu nehmen.)
2. Beim Herunterhalten von **Tap** zwei kurze Noten im Rhythmus spielen, dann den Knopf **Tap** loslassen.
3. Der MPX 100 berechnet vom Zwischenraum der zwei gespielten Noten das Tempo automatisch.

Bei Live-Aufführungen ist diese Einstellung unbedingt erforderlich; dies ist auch eine einfache Methode zum Bestimmen der Verzögerungsraten, die dem Rhythmus folgen.

Viele werksseitig erstellten Programme werden mit ihrer eigenen Temporate gespeichert. Ein neues Tempo kann mit **Tap** eingestellt werden (und auch an einer User-Stelle gespeichert werden), oder der MPX 100 kann so eingestellt werden, daß er sich immer an das letzte Tempo erinnert und es für jedes Programm verwendet. (Siehe **System-Mode**).

Wenn Global Tempo aus System-Mode des MPX 100 gewählt wird, wird das zuletzt eingegebene Tempo für alle Programme mit vom Tempo gesteuerten Parametern benutzt. (Ein mit Tempo gesteuertes Programm ist am Blinken der **Tap**-LED beim Laden des Programms erkennbar.)

Einstellen des Tempos mit MIDI

Wenn es zusammen mit der *Learn*-Funktion benutzt wird, kann Tap entfernt von jedem MIDI-Gerät eingestellt werden. MIDI-Controller, wie der MPX R1 Foot Controller von Lexicon, können dazu benutzt werden, kontinuierliche Controller-Meldungen oder Programmveränderungen an den MPX 100 zu senden, oder kontinuierliche Controller- oder Programmveränderungsmeldungen lassen sich mit den Button- und Fader-Bewegungen vieler Mixkonsolen senden. Der MPX 100 lernt diese Meldungen und ermöglicht Tempoeinstellungen über MIDI.

Der MPX 100 kann auch MIDI-Clock empfangen und benutzen. Daher justiert der MPX 100 sein internes Tempo dementsprechend, wenn er mit einem MIDI-Sequenzer oder einer Trommelmaschine benutzt wird.

Bypass

Auf Drücken des Knopfes **Bypass** am vorderen Bedienfeld bringt den MPX 100 dazu, nur trockenes, unverarbeitetes Audio zu passieren oder die Inputs zum derzeitigen Effekt zu dämpfen.



***Bypass** kann auf Mute- oder Bypass-Effekte eingestellt werden.*

Ein Parameter von System-Mode bestimmt, welche der beiden Optionen wirksam ist. (Siehe System-Mode). Bypass-Funktionen können auch mit dem Fußschalter oder über MIDI aktiviert werden.

Speichern von Programmen


Wenn ein Programm gesichert werden soll, **Store** drücken. Die LED **Store**

blinkt langsam und zeigt an, daß die Speicherfunktion am MPX 100 aktiv ist. (Zum Verlassen ohne Speichern des gegenwärtige Programms **Store** nochmals drücken).

Den Knopf **PROGRAM** zu **User** drehen, dann mit **VARIATION** eine der 16 User-Stellen wählen.

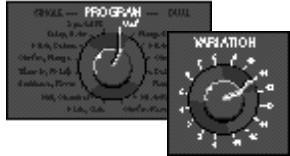
Store nochmals drücken, um das Programm an der ausgewählten Stelle zu speichern (und das zuvor dort gespeicherte Programm zu überschreiben). Die **Store**-LED blinkt schnell, wenn die Speicherung abläuft. Der Speichervorgang ist beendet, wenn die LED das Blinken einstellt und erlischt. Die **Edit**-LED wird dann auch ausgeschaltet, da das gegenwärtige Programm nun die gespeicherte Version ist.

Store drücken.

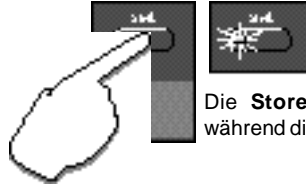


Die **Store**-LED blinkt langsam.

PROGRAM zu **User** drehen und mit **VARIATION** eine User-Stelle wählen.



Store nochmals drücken.



Die **Store**-LED blinkt schnell, während die Speicherung abläuft.

Die Systemparameter und MIDI-Dumps werden in System-Mode aktiviert. Um auf diesen Modus zuzugreifen, **Bypass** drücken und etwa 2 Sekunden herunterhalten. Die LEDs **Bypass** und **Store** blinken langsam und zeigen damit an, daß System-Mode aktiv ist.

Die justierbaren Parameter in diesem Modus sind in der Tabelle auf der folgenden Seite zu finden.

Den Knopf VARIATION drehen, um einen Parameter zu wählen. **Store** drücken, um den Status eines Parameters einzuschalten oder einen MIDI-Dump durchzuführen. Die **Edit**-LED zeigt den jeweils derzeitigen Status jedes Parameters an.

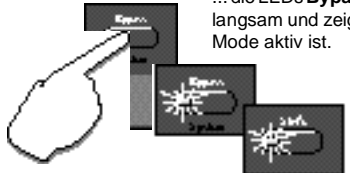
System Mode

Wenn das Editieren der Parameter abgeschlossen ist und der normale Betrieb wieder aufgenommen werden soll, den Knopf VARIATION auf seine vorige Einstellung setzen; anderenfalls wird ein neues Programm in der Stellung beim Verlassen von System-Mode geladen. (Die **Tap**-LED leuchtet, wenn VARIATION die vorige Einstellung wieder erreicht.)

Zum Verlassen von System-Mode **Bypass** drücken. Wenn Systemparameter geändert worden sind, blinkt die **Store**-LED schnell.

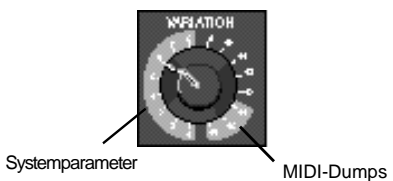
Bypass drücken und 2 Sekunden herunterdrücken...

... die LEDs **Bypass** und **Store** blinken langsam und zeigen an, daß System-Mode aktiv ist.



Store drücken, um zwischen dem Parameterstatus (oder zur Aus-führung eines MIDI-Dumps) hin- und herzuschalten.


VARIATION drehen, um einen Parameter zu wählen.



Parameter von System-Mode

Einstellung von		Status - die LED Edit ist:	
VARIATION	Parameter	Ein	Aus
1	Bypass	Mute	Bypass*
2	Patching	Disabled	Enabled*
3	Program Load	Mute	Bypass*
4	Digital Output	Dry	Wet*
5	MIDI OUT/THRU	Out*	Thru
6	MIDI Pgm Change	Disabled	Enabled*
7	MIDI Clock Receive	Disabled	Enabled*
8	Tempo	Program*	Global
MIDI Dumps (Store zum Übertragen drücken)			
14	Dump-Benutzerprogramme		
15	Dump-Gegenwärtige Programme		*Werksseitige
16	Dump-System und Learned Patches		Voreinstellung

Variation drehen, bis die **Tap**-LED leuchtet, um das zuletzt geladene Programm zu finden, dann **Bypass** drücken, um System Mode zu verlassen.



Parameter von System-Mode

1 Bypass **Mute/Bypass**
Dieser Parameter stellt den Knopf **Bypass** (oder den Fußschalter oder den MIDI-Controller, der **Bypass** zugewiesen ist) ein, die Inputs zu dämpfen oder das verarbeitete Audio zu umgehen (wobei nur unverarbeitetes Audio an die Outputs geht).

2 Patching **Disable/Enable**
Dieser Parameter erlaubt, vorübergehend die Learned Patches zu suspendieren (disable) und wiederherzustellen (enable).

3 Program Load **Mute/Bypass**
Dieser Parameter bestimmt, ob der MPX 100 Wet Mute aufnimmt oder das verarbeitete Audio während Program-Load einfach umgeht.

4 Digital Output **Dry/Wet**
Bei bestimmten Aufnahme- oder Überwachungsanwendungen ermöglicht dieser Parameter die Wahl, nur unverarbeitetes Audio weiterzuleiten oder Output des vollen, verarbeiteten Signals fortzusetzen.

5 MIDI OUT/THRU **Out/Thru**
Stellt den Stecker MIDI OUT/THRU am hinteren Bedienfeld für die Funktion MIDI OUT oder MIDI THRU ein.

6 MIDI Pgm Change **Disable/Enable**
Die Einstellung dieses Parameters bestimmt, ob der MPX 100 die MIDI Program Change-Meldungen zum Laden von Programmen erkennt oder nicht.

7 MIDI Clock Receive **Disable/Enable**
Die Einstellung dieses Parameters bestimmt, ob der MPX 100 die MIDI Clock-Meldungen erkennt oder nicht.

8 Tempo **Program/Global**
Die Einstellung bestimmt, ob das gegenwärtige Tempo des MPX 100 auf alle Programme (global) angewendet wird oder ob bei jeder Programmladung programmspezifische Tempos wiederhergestellt werden.

14-16 **MIDI Dumps**
Diese Wahl ermöglicht Ausführung von MIDI Dumps. Siehe *MIDI-Betrieb*.

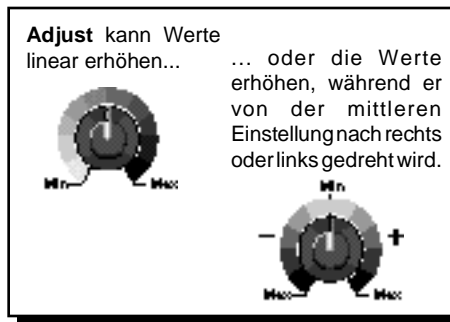
Programmbeschreibung

Die Programme im MPX 100 sind dazu gestaltet, eine volle Palette von Ambience, Reverb, Delay, Pitch Shift und anderen Effekten zu erstellen. Beim Abhören der Programme muß der Knopf **Adjust** variiert werden.

Der Knopf **Adjust** ist sorgfältig auf jedes einzelne Programm eingestellt. In vielen Fällen steuert er mehrere Effektparameter gleichzeitig und bietet eine einfache Steuerung für einen komplizierten Editiervorgang. In vielen Kammer- und Zimmerprogrammen steuert **Adjust** zum Beispiel "Lebendigkeit" des Raumes durch gleichzeitige Veränderungen von Decay, EQ und frühe Reflexe.

Das Verhalten des Knopfes **Adjust** ist auch für verschiedene Funktionen eingerichtet. Manchmal funktioniert er als eine lineare Steuerung (beim Geringstwert, wenn ganz gegen den Uhrzeiger gedreht - wie ein Lautstärkereglern) und manchmal als bipolare Steuerung (beim Geringstwert, wenn zentriert - wie eine Cut/Boost-EQ-Steuerung).

Der folgende Abschnitt gibt eine allgemeine Beschreibung der Programme des MPX 100 zusammen mit Tabellen, die alle mit Knopf VARIATIONS verfügbar sind. Zu den Details gehören die Funktionen des Knopfes **Adjust** und **Tap** (für Variationen, die tempogesteuerte Geschwindigkeit oder Verzögerungszeiten verwenden.)









 Plate VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1 Small Plate	Liveness	–
2 Medium Plate	Liveness	–
3 Large Plate	Liveness	Predelay (1/32 Note)
4 Larger Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
5 Tape Slap Plate	± Decay/15ips or 7.5ips	–
6 Rich Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
7 Large Bright Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
8 Vocal Plate	Low Cut, Decay Time	Echo

Plate Reverb wurde ursprünglich von einem großen, dünnen Blech erzeugt das aufrecht unter Spannung der Saiten hing. Transducers, die am Blech angebracht waren, übertrugen ein Signal, das das Blech zum Schwingen brachte; dadurch schienen die Klänge, die durch das Blech gesendet wurden, in einem großen offenen Raum erzeugt zu werden.

Plate

Das Plate-Programm im MPX 100 synchronisiert den Klang von Blechplatten mit hoher anfänglicher Streuung und einem relativ hellen, farbigen Klang. Dieses Programm ist dazu vorgesehen, als Teil der Musik gehört zu werden und den anfänglichen Klang zu erweichen und verdicken. Dies ist eine populäre Wahl zum Verbessern von Populärmusik besonders bei Schlaginstrumenten.




	Gate VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Straight Gate	Duration*	–
10	Drum Gate	Duration*	–
11	Slope Down	Duration*	–
12	140 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
13	240 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
14	340 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
15	440 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
16	540 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)

Gate Reverb wurde ursprünglich durch Eingeben eines Reverberationsmaterials wie eines Bleches durch ein Analog-Gate erzeugt. Die Verfallzeit wurde auf Sofort eingestellt, und die Halbezeit variierte die Klangdauer.

Gate

Im MPX 100 bietet das Gate-Programm einen recht kontinuierlichen Klang ohne Verfall, bis Reverb abrupt abgeschnitten wird. Dieses Programm funktioniert gut mit Schlaginstrumenten - besonders an Snare und Toms, aber auch mit anderen Klangquellen kann experimentiert werden.




* Audio with kurz gedämpft, wenn Duration mit **Adjust** verändert wird.

	Hall VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Recital Hall	Decay	–
2	Small Church	Decay	–
3	Jazz Hall	Decay	–
4	Dance Hall	Decay	–
5	Synth Hall	Decay	–
6	Medium Hall	Decay	–
7	Large Hall	Decay	–
8	Large Church	Decay	–

Das Halle-Programm von Lexicon erstellt die Akustik tatsächlicher Räume von großen reverberierenden Hallen bis zu kleinen Konzertsälen.

Hall




Die klare Reverberation des Halle-Programms ist dazu gestaltet, räumliche Weite hinzuzufügen, während das Quellmaterial unverändert bleibt. Zusätzlich zu allgemeinen Instrumental- und Vokalanwendungen eignet sich das Halle-Programm zur Ausgabe separat aufgezeichneter Tracks und geben das Gefühl, daß sie zu derselben Vorführung stammen.

	Chamber VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Brick Wall	Liveness	–
10	Basement	Liveness	–
11	Live Concert	Liveness	Eko Delay
12	Percussion 1	Liveness	–
13	Percussion 2	Liveness	–
14	Live Chamber	Liveness	–
15	Vocal 1	Liveness	Eko Delay
16	Vocal 2	Liveness	Eko Delay

In der Vergangenheit waren Aufnahmestudios oft seltsam geschnittene Räume mit einem Lautsprecher und einem Satz von Mikrofonen, die die Ambience an verschiedenen Stellen in der Kammer aufnehmen sollten.

Chamber

Im MPX 100 ergibt das Stereo-Chamber-Programm eine gleichmäßige und relativ dimensionslose Reverberation, bei der sich die Farbe kaum verändert, wenn der Klang verhallt. Die anfängliche Diffusion ist dem Hall-Programm ähnlich, aber im Gefühl von Raum und Größe weniger offenbar. Diese Eigenschaft zusammen mit der geringen Farbe des Verhallens macht Chamber für zahlreiche Materialien nützlich. Es eignet sich besonders für die Sprechstimme und gibt merkliche Lautverstärkung bei sehr schwacher Färbung.




	Ambience VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Voice Over	High Cut	–
2	Very Small Ambience	High Cut	–
3	Small Ambience	High Cut	–
4	Medium Ambience	High Cut	–
5	Studio D	High Cut	–
6	Bright Ambience	Decay Level	–
7	Dark Ambience	Decay Level	–
8	Marble Foyer	Liveness	–

Ambience verleiht einer Vorführung Wärme, räumliche Weite und Tiefe, ohne den direkten Klang zu färben, und wird häufig zum Addieren eines Raumklangs zur aufgezeichneten Musik oder Sprache benutzt.

Ambience

Das Ambience-Programm simuliert Reflexionen von den Raumboberflächen mit willkürlichen Reflexionen, ein graduelles Verhalten der Gesamtlautstärke und eine schrittweise Verengung der Bandbreite.

Die Variationen (1-8) simulieren eine Serie von Räumen zunehmender Größe.












 VARIATION	Room VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Bedroom	Wall Reflections	–
10	Tiled Room	Low Frequency Cut	–
11	Studio C	Liveness	–
12	Small Room	Liveness	–
13	Studio B	Decay Time	–
14	Rehearsal Room	High/Low Equalizer	–
15	Studio A	Decay Time	–
16	Large Room	High/Low Equalizer	–

Das Room-Programm simuliert echte Räume, denen es das Gefühl eines kleinen, lebendigen Raumes verleiht.

Room

Das Room-Programm ist für Trommeln und Schlaginstrumente sehr nützlich und kann auch auf Tracks mit elektrischer Gitarre benutzt werden.

Die Variationen (9-16) bieten eine Serie von Räumen mit zunehmender Größe.

	Tremolo VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Rectified Sine Wave 	Rate: 0.4-15Hz	–
2	Square Wave 	Rate: 0.4-15Hz	–
3	Sawtooth Wave 	Rate: 0.4-15Hz	–
4	Rectified Sine Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
5	Square Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
6	Sawtooth Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
7	Triangle Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
8	Sine Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)




Tremolo ist eine rhythmische Veränderung der Lautstärke, die gewöhnlich von Sängern und Windinstrumentenspielern zur expressiven Gestaltung benutzt wird. Es ist auch einer der ältesten elektronischen Effekte, die häufig mit elektrischen Gitarren, elektrischen Klavieren und manchmal Sängern eingesetzt werden. Unterschiedliche Tremolo-Effekte werden hauptsächlich von der Rate und der Signalkurve der Lautstärkenveränderung bestimmt (schnell oder langsam, glatt oder scharf). Wenn der Effekt in einem Stereomix benutzt wird, können die linke und die rechte Seite in einer Vielzahl von Methoden synchronisiert werden und eine dramatische Bewegung von einer Seite zur anderen erzeugen.

Tremolo

Die Tremolo-Variation im MPX 100 bieten eine Anzahl von Tremolo-Formen (Viereck, Sägezahn, Dreieck, Sinus oder begradigter Sinus). Die Synchronisation der linken und rechten Seite kann justiert werden, um Mono- und Stereoeffekte zu erstellen. Da die Tremoloraten mehrerer Variation mit **Tap** eingestellt werden, lassen sie sich leicht zum Tempo der Musik setzen. Andere Variationen erlauben phasenungleiches Einstellen von linken und rechten Kanalsignalkurven, wodurch eine Panning-Bewegung entsteht.

Alle Variationen dieses Programms (1-8) sind mit **Mix**, das ganz auf **Wet** gestellt ist, zu benutzen. Durch Hinzufügen von mehr **Dry** zur **Wet/Dry**-Mischung, stellt **Mix** die Tiefe des Tremolo ein.

Da Tremolo wesentlich ein rhythmischer Effekt ist, muss man darauf achten, dass die Tremoloraten mit dem Tempo der Musik übereinstimmen.

	Rotary VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Rotary	Slow/Fast	–
10	Rotary	Slow/Fast, Width	–
11	Rotary	Slow/Fast, Balance	–
12	Slow Rotary	± Resonance	–
13	Varispeed Rotary	Speed	–
14	Tap Rotary	Balance	Rate (Quarter-Note)
15	Tap Rotary	Width	Rate (Quarter-Note)
16	Tap Rotary	± Resonance	Rate (Quarter-Note)




Rotary Lautsprecherschranke wurden ursprünglich zum Erzeugen eines majestätischen Vibrato-/Choreffekt in elektronischen Theatern und auf Orgeln benutzt. Der bekannteste Rotarylautsprecher ist Leslie™ Modell 122, der zwei gegeneinander drehende Elemente hat - ein Horn mit hoher Frequenz und einen Rotor mit niedriger Frequenz sowie langsamer und schneller Geschwindigkeit. Der Ton, der durch die Geschwindigkeitsveränderung der drehenden Elemente erzeugt wird, ist magisch. Der wirbelnde, weiträumige Effekt ist schwer zu beschreiben, aber er ist sofort erkennbar.

Rotary

Der Rotary-Effekt im MPX 100 ist eine detaillierte Simulation eines Leslie-Schrankens. Das Eingangssignal wird in Bänder mit hoher und niedriger Frequenz gespalten. Der Rotationseffekt wird von einer synchronisierten Kombination von Pitch-Shifting, Tremolo und Panning erzeugt. Wie im physischen Modell werden die hohen (Horn) und die niedrigen (Trommel) Frequenzen in gegensätzliche Richtungen rotiert. Die Geschwindigkeit von Horn und Trommel sind unabhängig, und sie sind dazu gestaltet, mit Beschleunigung und Verlangsamung die Trägheit der ursprünglichen mechanischen Elemente zu simulieren.

Der Rotary-Effekt ist eine Voraussetzung für jeglichen Orgelklang und eignet sich auch für die rhythmischen Teile von Gitarre und elektrischem Klavier. Er ist eine gute Alternative zu Chor- und Tremolo-Effekten für alle Klangquellen.

Alle Variation (9-16) dieses Programms sollten mit **Mix** voll auf Wet benutzt werden.

	Chorus VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Rich Chorus	± Resonance	–
2	Rich Chorus	± Depth	–
3	Rich Chorus	Rate	–
4	Rich Chorus	High Cut	–
5	Diffuse Chorus	Diffusion	–
6	Slap Chorus	Diffusion	–
7	Slap Chorus	± Resonance	–
8	Slap Chorus	± Depth	–




Chorus-Effekte vervielfältigen die ursprüngliche Klangquelle und erzeugen einen üppigen, vollen Klang. Chorus-Effekte wurden ursprünglich zum Verdicken von Tracks und zum Hinzufügen von Fülle bei Gitarren benutzt, ohne den ursprünglichen Ton zu färben, und sie werden auch oft in Kombination mit Echo-, Plate- und anderen Reverb-Effekten eingesetzt.

Chorus

Das Stereo-Chorus-Programm benutzt sechs unabhängig randomisierte Verzögerungsstimmen, die über das Stereofeld gepannt werden. Dieses Programm, das vom PCM 80 von Lexicon übernommen wurde, erzeugt einen vollen, luftigen Effekt, der den Klang von zahlreichen Klangquellen aus einer einzigen Quelle simulieren kann.

Dieses Programm ist besonders mit einer akustischen oder klaren elektrischen Gitarre erstaunlich.

Alle Variationen (1-8) dieses Programms sollten mit **Mix** voll auf Wet benutzt werden, um die ganze Fülle eines Chores mit 6 Stimmen zu erzielen.




	Flange VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Light Flange: in phase sweep	± Resonance	—
10	Light Flange: out of phase sweep	± Resonance	—
11	Light Flange: in phase sweep	Rate	—
12	Light Flange: out of phase sweep	Rate	—
13	Deep Flange: in phase sweep	± Resonance	—
14	Deep Flange: out of phase sweep	± Resonance	—
15	Light Flange	Sweep: 0, 90, 180, 270	—
16	Deep Flange	Sweep: 0, 90, 180, 270	—

Flange-Effekte wurden ursprünglich durch gleichzeitiges Aufnehmen und Rückspielen zweier identischer Programme auf zwei Tonbandgeräten und dann manuelle Verlagsamung erst eines Bandes und dann des anderen erzeugt. Das Ergebnis war eine Serie von abwechselnden Phasenstornierungen und Verstärkungen mit einem charakteristischem Schwirr-, Tunnel- und Verhallklang.

Flange

Im MPX 100 hat der Stereo-Flanger zwei 2-Band-Verzögerungen - einen pro Kanal. Der erste Tap steht still, und der zweite saust daran vorbei. Das Mixen dieser zwei Delay-Taps erzeugt den Flange-Effekt.

Alle Variationen (9-16) dieses Programms sollten mit **Mix** voll auf Wet benutzt werden, um die ganze Fülle des Flange-Effekts zu erzielen.




	Pitch VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Semi-tone Shift	-2 to +1 octaves	—
2	Glide Shifter	± 1 octave	—
3	+/-100 cents	± 100 cents	—
4	Minor 3rd to 4th Harmony	Flat 3rd to 4th Up	—
5	4th/5th Harmony	4th to 5th Up	—
6	5th/6th Harmony	5th to 6th Up	—
7	2nd Inversion Triad	Minor/Major 3rd	—
8	Power Chords	Inversion	—

Veränderung im Pitch eines Tons erzeugt eine Vielzahl von Effekten von subtiler Verstimmung zur Erzeugung von Harmonien und Akkorden.

Pitch

Das polyphone Stereo-Pitch-Programm im MPX erlaubt, ein vollständiges Programm oder eine monophone Quelle um zwei Oktaven zu senken oder um eine Oktave zu erhöhen.

Für die Pitch-Korrektur muß dieser Algorithmus mit **Mix** voll auf Wet benutzt werden. Für die Harmonisation die gewünschte Menge von Wet/Dry-**Mix** benutzen.

 Detune VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9 Mild	Detuning	–
10 Moderate	Detuning	–
11 Heavy	Detuning	–
12 FullRange	Detuning	–
13 Warm & Mild	Detuning	–
14 Warm & Moderate	Detuning	–
15 Warm & Heavy	Detuning	–
16 Slap Detuner	Detuning	–

Detune-Effekte bringen eine in Delay und Pitch verschobene Version zur Originalquelle und verdichten den Klang. Sie können besonders wirksam sein beim Simulieren von Doppeltracks. Sie sind gute Alternativen zu Chorus-Effekten und addieren die Fülle des Chores ohne das hörbare Gleiten, das von der Chorus-Rate erzeugt wird.

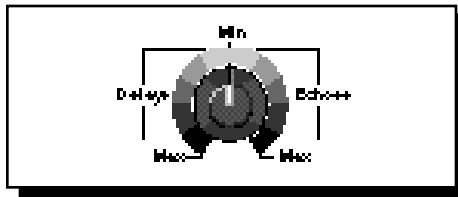
Detune

Das Stereo-Detune-Programm mit vier Stimmen im MPX 100 hat ein Stimmenpaar pro Kanal. Wenn Detune (mit **Adjust**) erhöht wird, wird das Paar zunehmend verstimmt und bietet einen vollen Klang ohne die Notwendigkeit, ein unverarbeitetes Signal einzumischen.

Alle Variationen (9-16) dieses Programms sollten mit **Mix** voll auf Wet benutzt werden, um den ganzen Effekt zu erzielen.

Delay, Echo

Zu den Variationen Delay und Echo im MPX 100 zählen Mono (5,5 Sekunden), Stereo (2,7 Sekunden) und sechsstimmige Multitap-Effekte. Jede der 16 Variationen kann zum Erzeugen von digitalen Delay- oder Tape-Echo-Effekten benutzt werden. Wenn **Adjust** über die mittlere Stellung hinaus nach rechts gedreht wird, entstehen Tape-Echo-Effekte. (Jede Wiederholung ist dunkler und weicher). Wenn **Adjust** von der Mitte nach links gedreht wird, entstehen digitale Delay-Effekte. (Jede Wiederholung ist in demselben Timbre aber weicher).






In den Variationen 1-8 stellt **Adjust** auch die Menge von Feedback ein - eine einzige Wiederholung, wenn der Knopf zentriert ist, und weitere Wiederholungen, wenn der Knopf von der Mitte in eine der beiden Richtungen gedreht wird. Die Delay-Zeit wird mit **Tap** eingestellt. Jede Variation ist mit einem anderen nützlichen Rhythmus eingestellt.

In den Variationen 9-16 ist die Feedback-Menge voreingestellt, und **Adjust** bestimmt die Delay-Zeit. Die Delay-Zeit ist am kürzesten, wenn der Knopf zentriert ist und erhöht sich, wenn der Knopf von der Mitte in eine der beiden Richtungen gedreht wird.

Delay und Echo sind Effekte, die einen Ton kurz nach seiner ersten Erzeugung wiederholen. Der einfachste (und älteste) Delay-Effekt ist das Tape-Slap - eine Wiederholung etwa 100 ms nach dem ursprünglichen Klang. (Der Effekt wurde häufig mit der Stimme von Elvis und Rockability-Gitarrentacks benutzt). Tape-Slap wird zu Tape-Echo, wenn der Output des Bandes zurück in den Input gefüttert wird (Feedback), wobei eine Wiederholung zu einer Serie von Wiederholungen wird - jede etwas weicher und etwas dunkler als die vorige. Dieses Dunkelwerden einer jeden Wiederholung ist für die analoge Bandaufnahme charakteristisch. Digitale Delays haben diese Eigenschaft nicht - jede Wiederholung hat genau dieselbe Klangfarbe, und der einzige Unterschied von einer Wiederholung zu nächsten Wiederholung ist die Lautstärke.

Digitales Delay und Tape-Echo sind nützlich, aber sie haben unterschiedliche Wirkung. Tape-Echo ist wärmer und hebt den ursprünglichen Klang hervor, während digitales Delay eine "perfekte" Kopie des ursprünglichen Klanges geben kann.

	Delay, Echo VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Mono Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
2	Stereo Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
3	Triplet Shuffle	Delay/Echo Feedback	Delay Time
4	Dotted Eighth-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
5	Eighth-Note and Triplet	Delay/Echo Feedback	Delay Time
6	Ping Pong Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
7	Triplet Rhythm 1	Delay/Echo Feedback	Delay Time
8	Triplet Rhythm 2	Delay/Echo Feedback	Delay Time
9	Mono	Delay/Echo Time: 0-5.5sec	
10	Stereo	Delay/Echo Time: 0-2.7sec	
11	Tape Slap	Delay/Echo Time: 3 3/4 to 30ips	
12	Multi Bounce	Delay/Echo Time: 0-100ms	
13	Multi Linear	Delay/Echo Time: 0-400ms	
14	Multi Inverse	Delay/Echo Time: 0-400ms	
15	Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms + Fbk	
16	Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms + Fbk	

Beim Einsatz von Delay- oder Echo-Effekten mit Musik ist auf die rhythmische Übereinstimmung der Wiederholung mit dem Takt zu achten. Die wirksamsten Delay- und Echo-Muster sind solche, die sich mit dem Tempo der Melodie verbinden.

Dual-Programme

Die Dual-Programme im MPX 100 verbinden einen Delay- oder Reverb-Algorithmus mit Flange, Pitch oder Chorus. **Effects Lvl/Bal** steuert die relative Balance eines jeden Effekts in der Kombination.

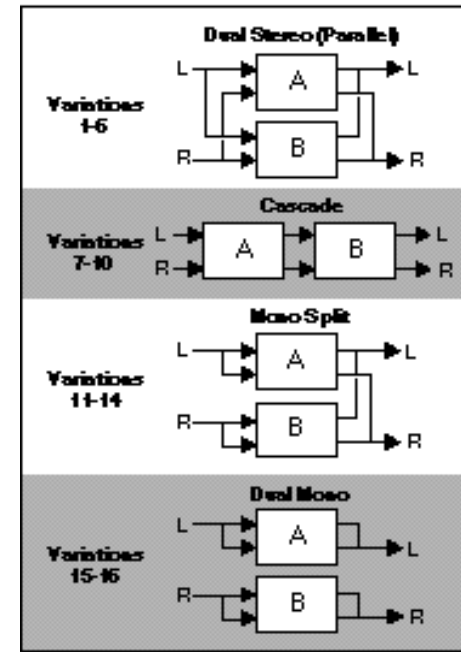
Vier Routing-Konfigurationen werden in den Variationen jedes Dual-Programms eingesetzt: Dual Stereo (Parallel), Cascade, Mono Split und Dual Mono.

Die Variationen 1-6 sind in der Parallel-Konfiguration eingestellt - zwei Stereo-Effekte neben einander, so daß sie Stereo-Audio vom linken und rechten Kanal empfangen und ausgeben können.

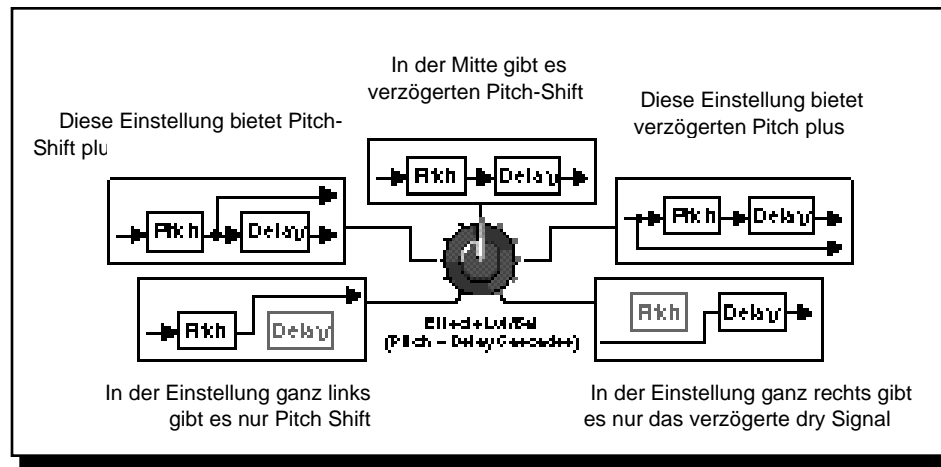
Die Variationen 7-10 sind in der Cascade-Konfiguration eingestellt - zwei Stereo-Effekte hinter einander (z.B. Flange-Delay; Flange überträgt sein Stereo-Signal zu Delay).

Die Variationen 11-14 sind in der Mono-Split-Konfiguration eingestellt, die der parallelen ähnelt, aber ein Effekt (Flange) empfängt Audio vom linken Input, und der andere Effekt (Delay) empfängt Audio vom rechten Input. Beide Effekte geben dann Stereo-Audio aus.

Die Variationen 15 und 16 sind in der Dual-Mono-Konfiguration eingerichtet, wo ein Effekt (Flange) nur auf dem linken Kanal und der andere (Delay) nur auf dem rechten Kanal erscheint.




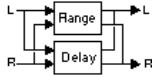
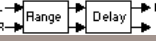
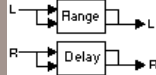


Im allgemeinen steuert der Knopf **Effects Lvl/Bal** die Balance der beiden Effekte in jedem Dual-Programm. Neben der Steuerung der Balance variiert der Knopf in den Cascade-Variationen die Menge des ersten Effekts oder unverarbeiteten (dry) Signals, das in den zweiten Effekt eingefüttert wird.




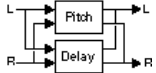

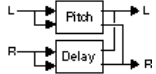
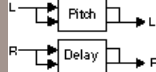


Verhalten von **Effect Lvl/Bal** in den Cascade-Variationen. Mehrere Punkte auf dem kontinuierlichen Bereich des Knopfes werden hier am Beispiel des Pitch-Delay-Programms aufgezeigt.




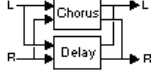

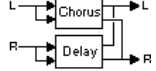
Flange – Delay

	Flange-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
2	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Dotted 1/8 Note	
3	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	1/8 Note Triplet	
4	Light Flange - Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
5	Light Flange - Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
6	Light Flange - Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
7	Deep Flange>Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
8	Deep Flange>Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
9	Deep Flange>Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
10	Deep Flange> Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
11	Light Flange+Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
12	Lighth Flange+Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
13	Light Flange+Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
14	Light Flange+Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
15	Deep Flange/Mono Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
16	Deep Flange/Mono Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (Dotted 1/4 Note)	




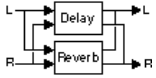
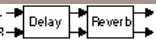
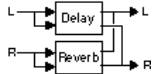
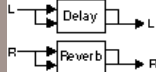
Pitch – Delay

 Pitch-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1 5th Up/Down - Stereo Quarter-Note	± 5th	Delay Time	
2 Octave Up/Down - Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	
3 Octave Up/Down - Eighth and Triplet	± 1 octave	Delay Time	
4 3rd Up/4th Up - Ping Pong Quarter-Note	Minor 3rd to 4th Up	Delay Time	
5 4th Up/5th Up - Triplet Rhythm 1	4th to 5th Up	Delay Time	
6 5th Up/6th Up - Triplet Rhythm 2	5th to 6th Up	Delay Time	
7 Octave Up/Down > Triplet Rhythm 1	± 1 octave	Delay Time	
8 5th Up/Down > Triplet Rhythm 2	± 5th	Delay Time	
9 Major/Minor	Minor/Major 3rd w/Feedback	Delay Time	
10 Intervals Up	Ascending Intervals w/Feedback	Delay Time	
11 5th Up/Down + Stereo Quarter-Note	± 5th	Delay Time	
12 Octave Up/Down + Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	
13 4th Up/5th Up + Triplet Rhythm 1	4th to 5th Up	Delay Time	
14 5th Up/6th Up + Triplet Rhythm 2	5th to 6th Up	Delay Time	
15 Octave Up/Down / Mono Quarter-Note	± 1 octave	Delay Time	
16 Octave Up/Down / Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	

Chorus – Delay

 VARIATION	Chorus-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
2	Rich Chorus 1 - Dotted 1/8 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
3	Rich Chorus 1 - 1/8 Note and Triplet	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
4	Rich Chorus 1 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
5	Rich Chorus 1 - Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
6	Rich Chorus 1 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
7	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
8	Rich Chorus 2 - Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
9	Rich Chorus 2 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
10	Rich Chorus 3 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
11	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
12	Rich Chorus 1 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
13	Rich Chorus 1 - Crossfeed	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
14	Rich Chorus 1 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
15	Rich Chorus 4 - Mono 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
16	Rich Chorus 4 - Dotted 1/8 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	




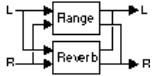

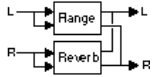
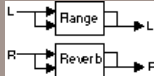
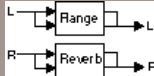
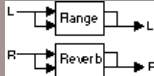
Delay – Reverb

	Delay-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Stereo 1/4 Note - Small Space	Decay Time	Delay Time	
2	Triplet Shuffle - Medium Space	Decay Time	Delay Time	
3	1/8 Note and Triplet - Large Space	Decay Time	Delay Time	
4	Ping Pong 1/4 Note - Small Space	Decay Time	Delay Time	
5	Triplet Rhythm 1 - Medium Space	Decay Time	Delay Time	
6	Triplet Rhythm 2 - Large Space	Decay Time	Delay Time	
7	Stereo 1/4 Note > Room	Decay Time	Delay Time	
8	1/8 Note and Triplet > Large Space	Decay Time	Delay Time	
9	Triplet Rhythm 1 > Room	Decay Time	Delay Time	
10	Triplet Rhythm 2 > Large Space	Decay Time	Delay Time	
11	Stereo 1/4 Note + Medium Space	Decay Time	Delay Time	
12	Ping Pong 1/4 Note + Large Space	Decay Time	Delay Time	
13	Triplet Rhythm 1 + Medium Space	Decay Time	Delay Time	
14	Triplet Rhythm 2 + Small Space	Decay Time	Delay Time	
15	Mono 1/4 Note / Room	Decay Time	Delay Time	
16	Triplet Rhythm 2 / Large Space	Decay Time	Delay Time	




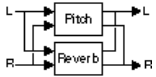

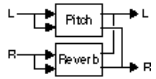
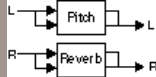
37

Deutsch




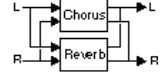

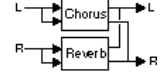
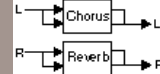
Flange – Reverb



 VARIATION	Flange-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Light Flange - Small Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
2	Light Flange - Medium Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
3	Light Flange - Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
4	Deep Flange - Small Space	Decay	—	
5	Deep Flange - Medium Space	Decay	—	
6	Deep Flange - Large Space	Decay	—	
7	Light Flange > Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
8	Deep Flange > Large Space	Decay	—	
9	Light Flange > Room	Liveness	Flange Rate (Whole Note)	
10	Deep Flange > Room	Liveness	—	
11	Light Flange + Medium Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
12	Light Flange + Room	Liveness	Flange Rate (Whole Note)	
13	Deep Flange + Medium Space	Decay	—	
14	Deep Flange + Room	Liveness	—	
15	Light Flange / Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
16	Light Flange / Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	

Pitch – Reverb

 Pitch-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1 Minor 3rd to 4th - Room	3rd to 4th Up	PreDelay (1/32 Note)	
2 4th to 5th - Room	4th to 5th Up	PreDelay (1/32 Note)	
3 5th to 6th - Room	5th to 6th Up	PreDelay (1/32 Note)	
4 ±1 Octave - Medium Space	± 1 octave	PreDelay (1/32 Note)	
5 Power Chords - Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
6 Manual Detune - Room	Detuning	PreDelay (1/32 Note)	
7 ±100 > Small Space	± 100 cents	PreDelay (1/32 Note)	
8 Power Chords - Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
9 4ths > Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
10 Octaves > Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
11 4th to 5th + Room	4th to 5th Up	PreDelay (1/32 Note)	
12 5th to 6th + Room	5th to 6th Up	PreDelay (1/32 Note)	
13 4ths + Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
14 Octaves + Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
15 Octaves / Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
16 4ths / Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	

Chorus – Reverb

 VARIATION	Chorus-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Rich Chorus 1 - Small Space	Decay Time	—	
2	Rich Chorus 1 - Medium Space	Decay Time	—	
3	Rich Chorus 1 - Large Space	Decay Time	—	
4	Rich Chorus 2 - Small Space	Decay Time	—	
5	Rich Chorus 2 - Medium Space	Decay Time	—	
6	Rich Chorus 2 - Large Space	Decay Time	—	
7	Rich Chorus 1 > Room	Liveness	—	
8	Rich Chorus 2 > Room	Liveness	—	
9	Rich Chorus 3 > Room	Liveness	—	
10	Rich Chorus 1 > Small Space	Decay Time	—	
11	Rich Chorus 1 + Small Space	Decay Time	—	
12	Rich Chorus 2 + Medium Space	Decay Time	—	
13	Rich Chorus 2 + Large Space	Decay Time	—	
14	Rich Chorus 1 + Large Space	Decay Time	—	
15	Rich Chorus 1 / Room	Liveness	—	
16	Rich Chorus 4 / Room	Liveness	—	

	Delay, Echo VARIATIONS	Adjust	Tap 
1	Infinite Reverb	High Cut	Echo
2	The Abyss	± Pitch Bend	–
3	Jet Flange	Tone	Rate (Whole Note)
4	Chorus Verb	High Cut	–
5	Rotary Delay	Dly/Echo Time: 0-150ms+Fbk	Rate (1/4 Note)
6	Fader Verb	Input Volume	Echo
7	PCM 60 - LgSize	Decay Time	–
8	LowRumble	Decay Time	–
9	Ducking Reverb	Decay Time	–
10	Ducking Chorus>Delay	± Resonance	–
11	Ducking Triplets	Delay/Echo Feedback	–
12	Subdividing Delay	Beat Value: 1/32-Whole Note	Delay Time
13	Panning Delays	Delay/Echo Feedback	Dly Time, Pan Rate
14	Dream Sequence	± Shift Amount	–
15	Infinite Repeat	Feedback: 0-Infinite	Dly Time (Whole Note)
16	Diffusor	Diffusion	–

Special FX

Die Variationen Special FX illustrieren die Flexibilität und die schöpferischen Möglichkeiten des MPX 100. **Adjust** ist in jeder Variation anders; daher empfiehlt sich Experimentieren mit allen.

Die sechzehn Benutzer-Standorte im MPX 100 enthalten bei der Lieferung Duplikate der folgenden Programme:

User VARIATION	
1	Plate 2
2	Gate 9
3	Hall 5
4	Hall 6
5	Chamber 13
6	Ambience 3
7	Room 14
8	Tremolo 1
9	Rotary 9
10	Rotary 15
11	Chorus 3
12	Flange 12
13	Pitch 1
14	Detune 12
15	Delay, Echo 8
16	Delay, Echo 12

Neuinstallation

Neuinstallation des MPX 100 setzt alle System-Mode-Parameter zu ihren werksseitigen Voreinstellungen zurück, ersetzt etwaige Programme in der User-Bank mit den werksseitig voreingestellten Kopien und löscht Learned-Patches. Neuinstallation verläuft folgendermaßen:

1. Den Knopf **Store** beim Einschalten des MPX 100 herunterdrücken. (Dabei blinken **Store** und **Tap** schnell). Zum Abbrechen ohne Neuinstallation **Tap** und **Bypass** drücken.
2. **Store** für die Neuinstallation des MPX 100 drücken.

MIDI-Operation

Verhalten von MIDI im MPX 100

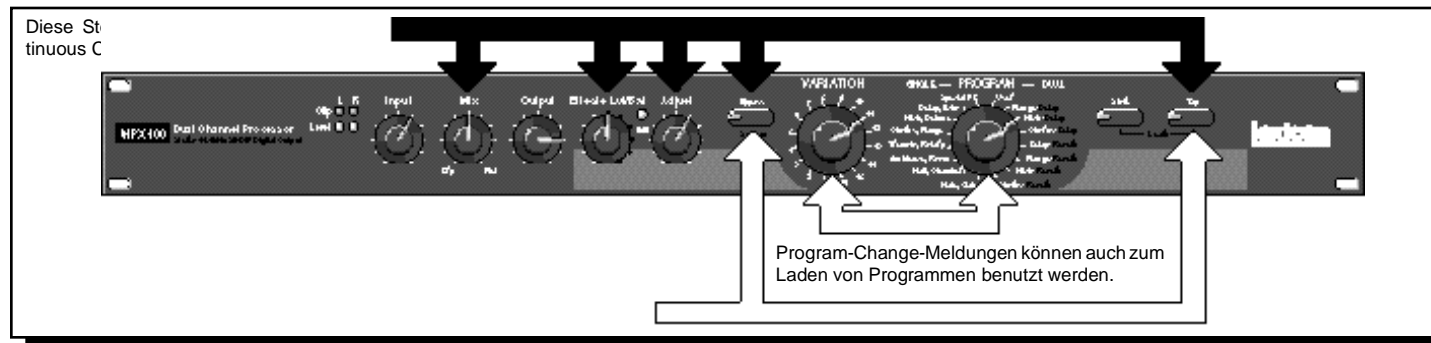
Der MPX 100 "lernt" MIDI-Kanäle, Program-Change und Continuous Controller im Learn-Mode.

Fünf Learn-Patches (für die Steuerungen **Mix**, **Lvl/Bal**, **Adjust**, **Bypass** und **Tap** am vorderen

Bedienfeld) werden auf fünf MIDI-Kanälen unterstützt.

Program-Change-Meldungen 0-15 sind für die Ausführung von Program-Load auf den

erlernten MIDI-Kanälen reserviert, oder ein separater MIDI-Kanal kann für das Laden von Programmen benutzt werden.



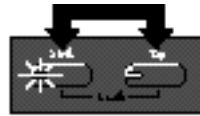
Zuweisen eines MIDI-Kanals für Program-Load

Um die Program-Change-Meldungen sowohl zum Laden von Programmen als auch zur Steuerung der Knöpfe am vorderen Bedienfeld benutzen zu können, ist der MPX 100 so gestaltet, daß ein MIDI-Kanal ausschließlich für das Laden von Programmen vorgesehen ist. Dieser ist der Program-Load MIDI-Channel.

Obwohl dieser Kanal auch andere Program-Change-Meldungen empfangen kann, laden die Zahlen immer die 16 Variationen des gegenwärtig geladenen Programms. Die Program-Change-Meldungen 0-15 werden auf allen anderen MIDI-Kanälen ignoriert.

Bei der Lieferung vom Werk ist der MIDI-Kanal 1 im MPX 100 als der voreingestellte Program-Load-Kanal definiert. Um die Program-Load-Zuweisung neu zu definieren:

1. **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken, um auf den Learn-Mode zuzugreifen. (Die LED **Store** blinkt langsam, und die LED **Tap** leuchtet stetig und zeigen damit an, daß Learn-Mode aktiv ist.)



2. Eine Program-Change-Meldung an den MPX 100 schicken. (Die LED **Edit** blinkt und zeigt die ankommende MIDI-Aktivität an).
3. Der MPX 100 lernt den MIDI-Kanal des Sendegeräts und weist diesem Kanal die Program-Load-Funktion zu.
4. Zum Verlassen **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken.

Diese Zuweisung von Program-Load bleibt bestehen, bis sie mit demselben Verfahren absichtlich verändert wird.

Verwendung von Program-Change-Meldungen für Program-Load

Der MPX 100 ermöglicht Laden aller 240 voreingestellten Kanäle und 16 User-Programme über normale MIDI-Program-Change-Meldungen. Er gestattet auch die Verwendung des MIDI-Controller 32 zur Ausführung von Bank Select und beginnt mit der Wahl von **User Bank** als der ersten Bank. (In diesem Zusammenhang wählt jede Einstellung des Knopfes PROGRAMM eine "Bank" mit 16 Programmen.) Die "Banken" im MPX 100 sind numerisch von 0-15 angeordnet.

Es funktioniert folgendermaßen: Wenn ein normaler MIDI-Program-Change auf dem Programm Load-MIDI-Channel an den MPX 100 gesendet wird, laden die Program-Change-Meldungen 0-15 dann die Programme 1-16 von der vorliegenden Programmbank.

Wenn eine Bank-Select-Meldung (Controller 32) einer Program-Change-Meldung vorausgeht, kann eines der 256 Programme geladen werden.

Program-Change 1, bei dem PROGRAM auf **Plate, Gate** zeigt, veranlaßt zum Beispiel das Laden des ersten Plate-Programms. Senden von Controller 32 mit dem Wert 0 gefolgt von Program-Change 1 lädt das erste Programm der **User-Bank**. Senden von Controller 32 mit dem Wert 1, dann Program-Change 2 lädt das zweite Programm in der **Flange-Delay**-Bank. Senden von Controller 32 mit dem Wert 8, dann Program-Change 15 lädt das letzte Gate-Programm in der **Gate-Plate**-Bank.

Wenn eine Bank gewählt ist, wählen alle folgenden Program-Change-Meldungen die Programme in dieser Bank, bis ein neuer Wert für Controller 32 empfangen wird oder bis der Knopf PROGRAM oder VARIATION bewegt wird.

Diese Funktion kann mit dem MIDI Pgm Change-Parameter in System-Mode geändert werden.

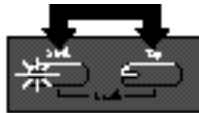
MPX 100 Program Banks

0	User
1	Flange-Delay
2	Pitch-Delay
3	Chorus-Delay
4	Delay Reverb
5	Flange-Reverb
6	Pitch-Reverb
7	Chorus-Reverb
8	Plate, Gate
9	Hall, Chamber
10	Ambience, Room
11	Tremolo, Rotary
12	Chorus, Flange
13	Pitch, Detune
14	Delay, Echo
15	Special FX

Lernen der Continuous Controller

Der MPX erkennt Pitch Bend, AfterTouch und die MIDI Continuous Controller 1-31 und 33-119. Um einen Continuous Controller zu erlernen:

1. **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken und damit auf Learn-Mode zuzugreifen, (Die LED **Store** blinkt langsam, und die LED **Tap** leuchtet stetig, und sie geben damit an, daß Learn-Mode aktiv ist.



2. Eine der Steuerung am dem vorderen Bedienfeld des MPX 100 (**Mix, Effects Lvl/Bal, Adjust, Bypass** oder **Tap**) bewegen und sie dem Controller zuweisen.

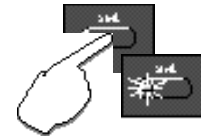


3. Den MIDI-Controller durch den gesamten Bereich bewegen. Soll nur ein Teil des Controllerbereichs benutzt werden, die Bewegungen auf den gewünschten Bereich beschränken.



Die LED **Edit** blinkt und zeigt die ankommende MIDI-Aktivität an.

4. **Store** drücken, um die Zuweisung durchzuführen. Die LED **Store** blinkt schnell.



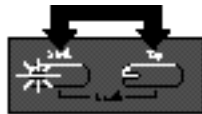
5. Um einem MIDI-Controller eine andere Steuerung am vorderen Bedienfeld zuzuweisen, die Schritte 2 - 5 wiederholen.
6. Zum Verlassen **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken. Die LED **Store** blinkt schnell, wenn Zuweisungen erstellt oder verändert wurden.

HINWEIS: Wenn ein MIDI-Controller einem Bypass oder Tap zugewiesen wird, führt Bewegen durch die Mitte des Learned-Bereichs dasselbe aus wie ein Drücken des Knopfes am vorderen Bedienfeld.

Aktivierung von Bypass- oder Tap-Funktionen mit Program-Change-Meldungen

Der MPX 100 erkennt MIDI-Programm-Change 16-127 (17-128 auf manchen MIDI-Geräten). Um einem **Bypass** oder **Tap** eine Program-Change-Meldung zuzuweisen:

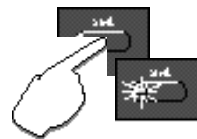
1. **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken und damit auf Learn-Mode zugreifen, (Die LED **Store** blinkt langsam, und die LED leuchtet stetig, und sie geben damit an, daß Learn-Mode aktiv ist.)



2. Die Steuerung auf dem vorderen Bedienfeld drücken, die gesteuert werden soll (**Bypass** oder **Tap**).



3. Ein MIDI-Program-Change an den MPX 100 senden. Die LED **Edit** blinkt und zeigt ankommende MIDI-Aktivität an.
4. **Store** drücken, um die Zuweisung durchzuführen. Die LED **Store** blinkt schnell.



5. Zum Verlassen **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken. Die LED **Store** blinkt schnell, wenn Zuweisungen erstellt oder verändert wurden.

Um MIDI-Controller zu unterstützen, die kein wiederholtes Senden von Program-Change-Meldungen durch einen Knopf erlauben (z.B. manche Fußschalter), lernt der MPX 100 den nächsthöheren Program-Change zusammen mit jedem Program-Change, den er für **Bypass** und/oder **Tap** lernt. Wenn er zum Beispiel Program-Change 20 als die Quelle für Bypass lernt, steuert auch Program-Change 21 die Bypass-Funktionen. Um die Zuweisung von **Bypass** und **Tap** getrennt zu halten, einen Leerschritt zwischen den Zuweisungen der beiden Knöpfe lassen (d.h. wenn Program-Change 20 für **Bypass** gelernt wird, wird 21 auch gelernt; daher muß für **Tap** zu Program-Change 22 (und 23) gesprungen werden.)

Löschen einer gelernten Zuweisung

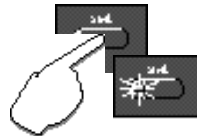
1. **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken und damit auf Learn-Mode zuzugreifen, (Die LED **Store** blinkt langsam, und die LED leuchtet stetig, und sie geben damit an, daß Learn-Mode aktiv ist.)



2. Die Steuerung am vorderen Bedienfeld bewegen, die gelöscht werden soll (**Mix**, **Effects Lvl/Bal**, **Adjust**, **Bypass** oder **Tap**.)



3. **Store** drücken, um die Zuweisung zu löschen. Die LED **Store** blinkt schnell.



4. Um eine andere Zuweisung am vorderen Bedienfeld zu löschen, die Schritte 2 und 3 wiederholen.
5. Zum Verlassen **Store** und **Tap** gleichzeitig drücken. Die LED **Store** blinkt schnell und zeigt an, daß Zuweisungen geändert wurden.

Erlernbare Steuerung am vorderen Bedienfeld und zuweisbare MIDI-Quellen

Steuerungen am vorderen Bedienfeld	MIDI Controllers 1-31, 33-119	MIDI Pgm Change 16-127*
Mix	Ja	Nein
Effects Lvl/Bal	Ja	Nein
Adjust	Ja	Nein
Bypass	Ja	Ja
Tap	Ja	Ja

*Program-Change Nr. 0-15 werden ignoriert, außer am MIDI-Channel, der Program-Load zugewiesen ist.

MIDI-Clock

Der MPX 100 erkennt die MIDI-Clock-Meldungen und weist jedem Programm das Tempo (40-400 BPM) zu, das ein Tap-Tempo benutzt. Ein MIDI-Gerät, das eine MIDI-Clock ausgibt (wie der Fußschalter MPX R1 oder ein MIDI-Sequencer) mit dem MIDI-IN-Stecker am MPX 100 verbinden; dann erkennt der MPX 100 automatisch die MIDI-Uhr und verarbeitet sie. Wird das Tempo des angeschlossenen Geräts verändert, folgt der MPX 100 und justiert Verzögerungszeiten und -raten je nach dem Tempo.

Durch Ausschalten des MIDI-Clock-Receive-Parameter in System-Mode kann dies deaktiviert werden.

MIDI-Dumps

MIDI-Dumps ermöglichen Backups der 16 User-Programme, des gegenwärtig laufenden Programms oder der Einstellungen von System-Mode oder Learned-Patch-Zuweisungen in ein Speichergerät (meistens einen Sequencer).

MIDI-Dumps werden im System-Mode durchgeführt. Um einen Dump eines User-Programms, des gegenwärtigen Programms oder aller System-Mode-Einstellungen durchzuführen:

1. **Bypass** 2 Sekunden lang drücken und herunterhalten. Die LED **Bypass** und **Store** leuchten langsam und zeigen an, daß System-Mode aktiv ist.
2. VARIATION stellen auf
14, um User-Programme zu sichern
15, um das gegenwärtige Programm zu sichern
16, um die System-Einstellungen und Learned-Zuweisungen zu sichern
3. **Store** drücken, um Dump durchzuführen.
4. **Bypass** drücken, um System-Mode zu verlassen.

Lexicon MPX 100

MIDI Implementation

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Channel	X X	1 1-16	Learned
Mode	Default Messages Altered	X	Mode 2 X X	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X (Off=9n v=0) X	
After Touch	Keys Channels	X X	X OX	used as controller Learned
Pitch Bender		X	OX	used as controller, Learned
Control Change		X	OX	1-119 (0 and 32 used as Bank Select) Learned

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Program Change	True #	X	0-15=1-16	16-127 ignored; Program message 1-15=Program Change 1-16 for current Program Group
	Bank Select	X	O	
System Exclusive	Lexicon	O	O	Product ID=14 (decimal) Device ID=MIDI Channel 0-15 = 1-16
	Real-Time	X	X	
	non Real-Time	X	X	
System	:Song Pos	X	X	
Common	:Song Sel	X	X	
	:Tune	X	X	
System	:Clock	X	O	
Real Time	:Commands	X	X	
Aux	:Local ON/OFF	X	X	
Messages	:All Notes OFF	X	X	
	:Active Sense			
	:Reset	X	X	

Notes:

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No OX: Selectable

Deutsch

Technische Angaben

Audio-Inputs (2)

Level -30dBu bis +4dBu
Impedanz 500K unbalanciert für direkten Instrumenteninput
(Das Gerät erkennt einen Mono-Input am rechten Input)
1/4 Zoll große Anschlüsse

Audio-Outputs (2)

Level +8dBu typisch
Impedanz 75Ω für Kopfhörer-Output (rechts nur für Mono-Output; links nur für Stereo-Kopfhörer)
1/4 Zoll große Anschlüsse

Digitaler Audio-Output

20 Bit digital S/PDIF-Output (immer aktiv)
Abtastgeschwindigkeit: 44,1 kHz
Anschluß: Koaxial, RCA

Fußschalter

Telefonstecker für Bypass und Tap (optional)

Frequenzgang

Wet/Dry: 20 Hz-20 kHz, ± 1 dB

THD+N

<0,05%, 20Hz-20kHz

Dynamikbereich

A/A: >95dB typisch, 20Hz-20kHz, ungewichtet
A/D: >100dB typisch, 20Hz-20kHz, ungewichtet

Umwandlung

20 Bits A/D, 20 Bits D/A
44.1kHz Abtastgeschwindigkeit

Nebensprechen

>45 dB

Interner Audio-Datengang

DSP: 24 Bit

Stromversorgung

9 V Wechselstrom, mitgelieferter Wandtransformator

Abmessungen

483 x 54 x 102 mm

Gewicht

0,959 kg

Umgebungsbedingungen

Betriebstemperatur: 0 - 40° C
Relative Luftfeuchtigkeit: 95% nicht kondensierend

Änderungen vorbehalten.

lexicon

MPX 100 Dual Channel Processor

Stereo 44.1kHz S/PDIF Digital Output

Manuale dell'utente

Italiano

Indice

Note preliminari	1	Descrizione dei Programmi	17
Riepilogo del pannello frontale	1	Programmi Single	18
Impostazione dei livelli audio		Programmi Dual	32
Collegamenti sul pannello posteriore	4	Programmi Special FX	41
Collegamenti Audio • Cuffie • Interruttore a pedale		Programmi User	42
		Reinizializzazione	
Funzionamento di base	7	MIDI Operation	43
Selezione programmi	7	Comportamento MIDI dell'MPX 100	43
Programmi Single • Programmi Dual • Programmi User		Assegnazione di un canale MIDI al caricamento di un	
Editing	9	programma	44
Funzioni ritmiche Tap: Modifica del ritmo • Tap audio		Utilizzo dei messaggi modifica programma per il	
Impostazione del ritmo via MIDI		caricamento dei programmi	
Bypass	11	Apprendimento dei Continuous Controller	46
Memorizzazione dei programmi	12	Attivazione delle funzionalità Bypass o Tap con i	
System Mode	13	messaggi Program Change	47
Parametri System Mode	14	Svuotamento di un'assegnazione memorizzata	48
Bipasso • Rinvio • Caricamento programma • Uscita		Clock MIDI	49
digitale • MIDI OUT/THRU • Modifica programma MIDI		Scaricamenti MIDI	49
Ricezione clock MIDI • Ritmo • Scaricamenti MIDI		MIDI Implementation	50
		Dati tecnici	52

Introduzione

La ringraziamo per l'acquisto dell'Elaboratore a due canali MPX 100.

L'MPX 100 è un vero elaboratore stereofonico a due canali con elaborazione a 24 bit, A/D-D/A a 20 bit ed uscita digitale S/PDIF. Costruito intorno ad una nuova versione del Lexichip™ di proprietà della Lexicon, l'MPX 100 vanta 240 preimpostazioni con programmi di riverberazione classici come Ambience, Plate, Chamber e Inverse, oltre a Tremolo, Rotary, Chorus, Flange, Pitch, Detune e 5.7 second Delay e Echo. L'elaborazione a due canali offre due effetti indipendenti con una varietà di configurazioni: Dual Stereo (Parallelo), Cascade, Mono Split e Dual Mono.

Una manopola di regolazione posta sul pannello frontale permette l'impostazione istantanea dei parametri critici di ciascuna presettaggio ed una manopola Effects Lvl/Bal consente di regolare il livello dell'effetto oppure il bilanciamento delle combinazioni doppio effetto. Una facile modalità di memorizzazione (Learn) consente il MIDI Dumping dei controlli sul pannello frontale. Inoltre, i ritardi regolati dal ritmo e gli indici di modulazione fanno capo al Tap o al clock MIDI ed i ritmi Tap sono controllabili

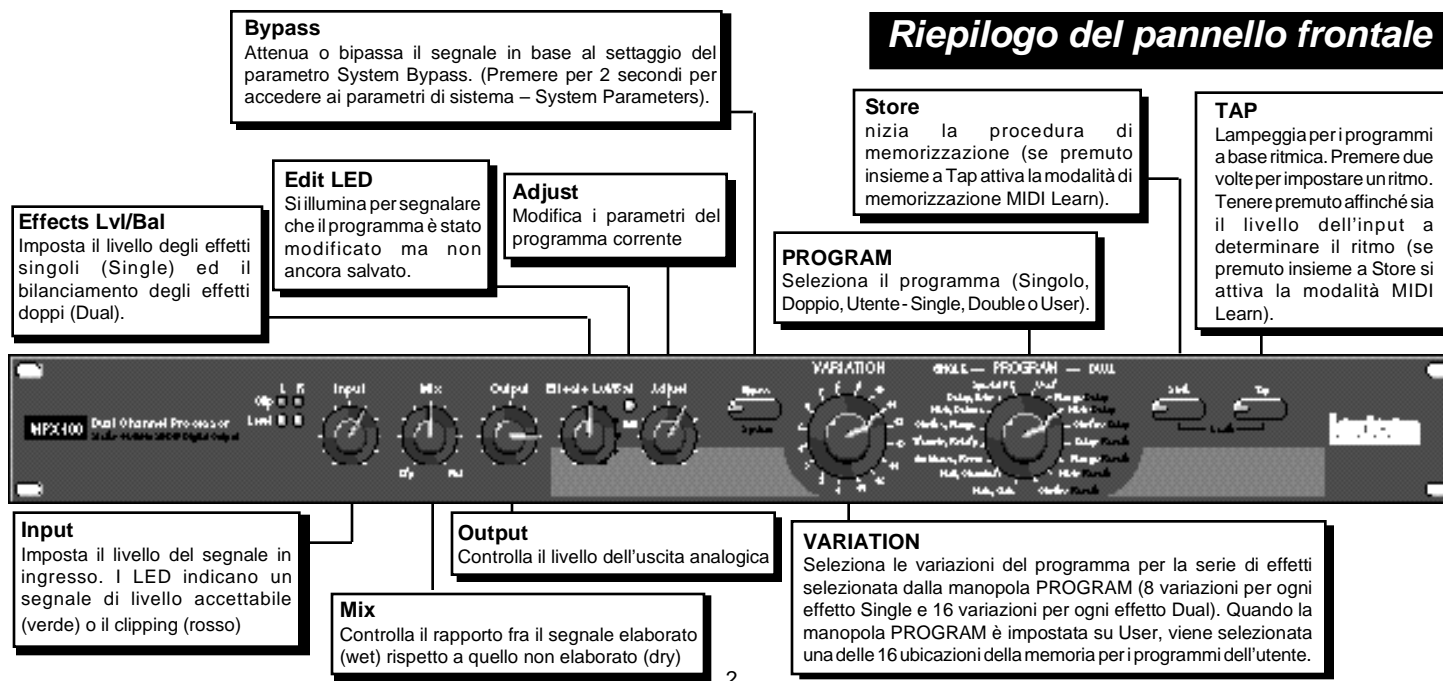
Note preliminari

dall'ingresso audio, con il pulsante Tap sul pannello frontale, dall'interruttore a pedale duale, dal controllore MIDI esterno o dalla modifica programma MIDI (Program Change). Fra le altre funzionalità sono da segnalare due indicatori a doppio stadio per il "headroom", un'uscita per cuffie, una porta MIDI OUT/THRU selezionabile da software, la selezione tramite pulsante a pedale dell'uscita audio secca o attenuata ed una risposta di frequenza da 20 a 20.000 Hz ± 1 dB.

Per assicurarvi il massimo rendimento dall'MPX 100 si consiglia di leggere il manuale.

1-C

Italiano



Impostazione dei livelli audio

1. Iniziare con un livello INPUT impostato sulle ore 9:00 ed un livello OUTPUT abbassato del tutto (girato completamente verso sinistra).
2. Impostare l'output dello strumento o l'invio effetti in ingresso all' MPX 100 su un livello nominale e suonare o inviare il segnale audio all' MPX 100. Dovrebbero accendersi i LED Level* di colore verde. Se si dovesse illuminare il LED Clip, abbassare l'output dello strumento o dell'invio effetti fino a quando il LED Clip non si spegne e rimane spento durante i brani a volume più elevato.

3. Mantenendo il segnale in ingresso all' MPX 100, poco per volta aumentare il controllo INPUT fino all'accendersi del LED Clip rosso solamente in corrispondenza dei brani a volume più elevato.
4. Impostare il controllo MIX su Dry.
5. Impostare l'OUTPUT sul livello desiderato.
6. Se l' MPX 100 utilizza le uscite e gli ingressi di una consolle, girare il controllo MIX completamente verso destra (100% wet). Se si utilizza l'amplificatore di uno strumento musicale, iniziare con un MIX impostato a metà.

E' buona norma con qualsiasi strumento audio accendere prima tutte le attrezzature esterne, quindi il mixer, infine le eventuali casse acustiche.

*I LED Level rimangono spenti quando il segnale in ingresso è basso (più di 30dB sotto il punto di sovraccarico). I LED Clip si illuminano (colore rosso) quando il segnale si avvicina al sovraccarico (-2,5 dB). I segnali di livello accettabile faranno sì che i LED verdi siano quasi sempre accesi, mentre quelli rossi Clip solo durante i picchi.

Collegamenti sul pannello posteriore

MIDI
Due connettori MIDI DIN a 5 pin per il MIDI IN ed il MIDI OUT/THRU selezionabile da software.

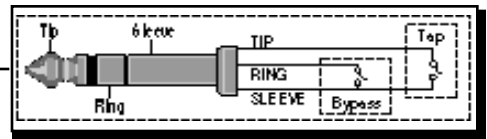
POWER
Utilizzare l'alimentatore Lexicon da 9 V c.a.

DIGITAL OUTPUT
Connettore RCA S/PDIF.

OUTPUT
Uscite stereo Single (non bilanciate) con un livello di uscita tipicamente di +8dBu. Utilizzare il connettore destro per l'uscita mono. In assenza di un collegamento in corrispondenza del connettore destro, quello sinistro può essere utilizzato per pilotare delle cuffie a volume contenuto.



FOOTSWITCH
Connettore TRS da 1/4 di pollice per interruttori a pedale a contatto momentaneo, consente il controllo da pedale delle funzionalità Tap e Bypass poste sul pannello frontale.



INPUT
Ingressi Single (non bilanciati) in grado di accettare livelli fino a -30dBu. Impedenza pari a 500 kOhm. Utilizzare l'ingresso di destra per le sorgenti mono. Utilizzabile come ingresso diretto per chitarra.

Collegamenti Audio

I collegamenti audio all'MPX 100 non sono bilanciati e vanno effettuati servendosi di cavi schermati di alta qualità con spinotti da _ di pollice tip-sleeve dal lato dell'MPX 100.

L'MPX 100 produce effetti a partire da sorgenti sia mono sia stereo. Con le sorgenti mono, appare un segnale dry, insieme agli effetti audio, in corrispondenza di entrambe le uscite. Per gli strumenti musicali e le sorgenti stereo, utilizzare tutti e due gli ingressi. Si raccomanda di utilizzare uscite stereo in corrispondenze di ingressi stereo, tuttavia, se occorre un'uscita mono, utilizzare il connettore destro. I segnali sinistro e destro vengono sommati internamente quando l'uscita di destra viene utilizzata da sola.

Cuffie

Un segnale stereo di intensità idonea ad un paio di cuffie viene fornito in corrispondenza dell'uscita di sinistra (purché non vi sia nulla di collegato all'uscita di destra). Questa funzionalità viene offerta a scopo di praticità ed è in grado di assicurare solamente un volume basso.

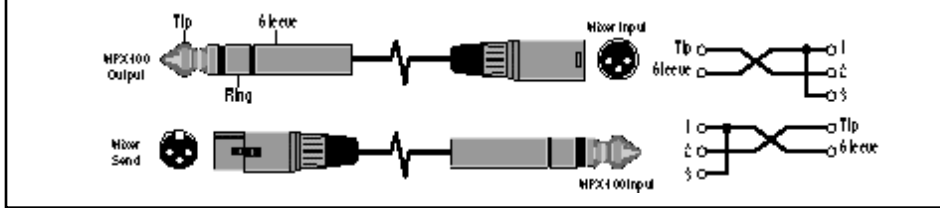
Interruttore a pedale

Un interruttore a pedale collegato attraverso l'apposito connettore sul pannello posteriore consente il controllo delle funzionalità Tap e Bypass. Un interruttore a pedale momentaneo può essere collegato ad un connettore tip-ring-sleeve. Un connettore stereo ad Y consente l'utilizzo di due interruttori singoli.

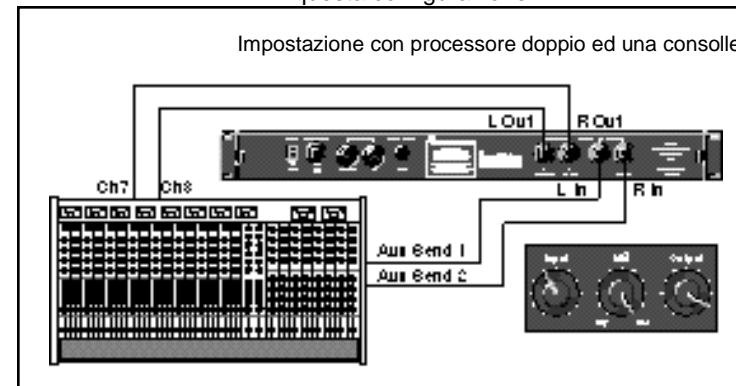
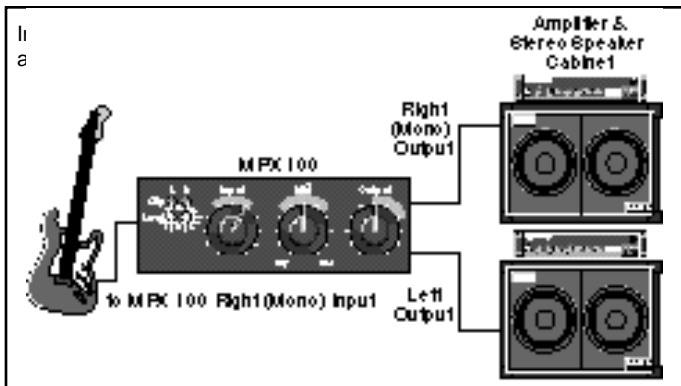
L'MPX 100 va spento prima di collegare l'interruttore a pedale (in caso contrario viene abilitato il Bypass).



Collegamento ad una consolle bilanciata



L'MPX 100 può essere utilizzato come due elaboratori di effetti (Effect Processor) indipendenti con doppie variazioni di programma (Dual Program Variations) 11-16. Identificare due invii ausiliari sulla consolle e collegarne uno all'input sinistro dell'MPX 100 e l'altro all'input destro. Consultare le descrizioni dei programmi per l'utilizzo di questa configurazione.



Funzionamento di base

Selezione programmi

Tutti i programmi dell'MPX 100 vengono selezionati a partire dai controlli PROGRAM e VARIATION ubicati sul pannello frontale.

La manopola PROGRAM seleziona le serie Single o Dual. La manopola VARIATION seleziona le diverse versioni programmate.

Le selezioni Single si trovano sulla sinistra della manopola PROGRAM, quelle Dual e le serie User sono disposte sulla destra della manopola.

Programmi Single

Quando si seleziona un programma Single, girando la manopola VARIATION sulle posizioni da 1 a 8 vengono caricate otto versioni del primo effetto, le posizioni da 9 a 16 caricano otto versioni del secondo effetto.



Ad esempio, selezionando Plate, Gate, VARIATION 1-8 carica otto programmi Plate diversi, VARIATION 9-16 carica otto programmi Gate diversi.

Selezionando Special FX la manopola VARIATION carica 16 diversi programmi (uno in corrispondenza di ciascuna posizione della manopola).

Utilizzare la manopola PROGRAM per selezionare l'effetto Single, Dual o User desiderato.



Girare la manopola VARIATION per selezionare uno dei 16 programmi diversi.



Programmi Dual



Quando si seleziona un programma Dual, la manopola VARIATION carica 16 programmi diversi, ciascuno con due effetti.

Programmi User

Quando si seleziona User con la manopola PROGRAM, VARIATION seleziona 16 ubicazioni di memoria disponibili per la memorizzazione dei propri programmi.



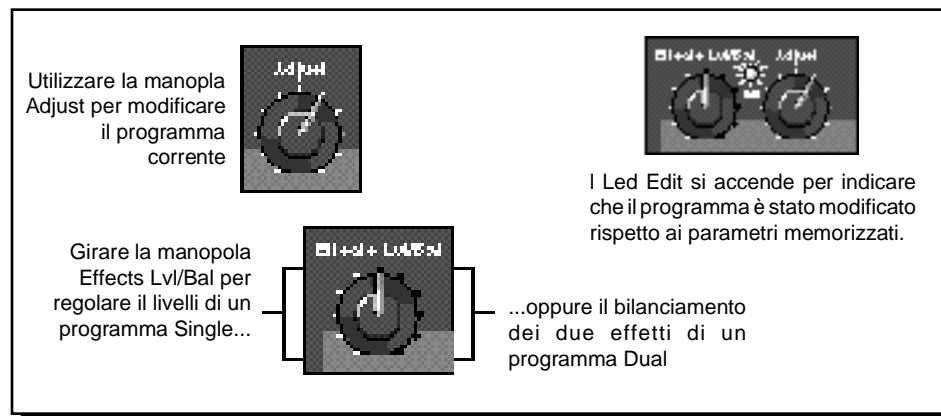
(Alla spedizione le variazioni User da 1 a 16 contengono copie di una selezione dei programmi installati in fabbrica).

Editing

La modifica dei programmi dell'MPX 100 è molto facile. Abbiamo predisposto i parametri essenziali di ciascun programma sotto la manopola Adjust ubicata sul pannello frontale, per cui basta girare la manopola per regolare il programma secondo le proprie esigenze.

E' possibile inoltre regolare il livello dei programmi Single oppure il bilanciamento effetti dei programmi Dual tramite la manopola Effects Lvl/Bal.

Le modifiche apportate con una qualsiasi delle due manopole vengono riconosciute come modifiche e provocano l'accensione del LED Edit, posto sul pannello frontale, il quale segnala all'utente il fatto che il programma è stato modificato.



Funzioni ritmiche Tap

Modifica del ritmo

La funzionalità Tap dell'MPX 100 consente di impostare il ritardo e le modulazioni dei programmi ritmici in base al ritmo del brano musicale.

Per impostare il ritmo dal pannello frontale basta premere il pulsante Tap due volte in sincronia con il ritmo del brano musicale. Ciò imposta il ritmo. Non serve più impostare ciò che potrebbe essere il ritardo in millisecondi – basta premere il pulsante due volte – e l'MPX 100 calcola automaticamente il ritmo. Per eventuali modifiche del ritmo impostato basta premere nuovamente il pulsante due volte.



L'utente ha modo di sapere se un programma è controllabile in base al ritmo in quanto il Led del pulsante Tap lampeggia al caricamento del programma.

Tap audio

E' inoltre possibile utilizzare un ingresso audio per impostare il ritmo dei ritardi dell'MPX 100.

1. Premere e tenere premuto il pulsante Tap per due secondi (il pulsante a pedale, opzionale, consente di premere e tenere premuto il pulsante Tap senza togliere le mani dallo strumento musicale).
2. Tenendo premuto il pulsante Tap, riprodurre due brevi note ritmiche, quindi rilasciare il pulsante Tap.
3. l'MPX 100 calcola automaticamente il ritmo a partire dall'intervallo di tempo intercorso fra le due note.

Per concerti dal vivo si tratta del metodo obbligatorio, e facile, per impostare i ritardi in base al ritmo del brano musicale.

Molti programmi preimpostati in fabbrica hanno un proprio ritmo. E' possibile inserire un nuovo ritmo (memorizzandolo in un'ubicazione User) oppure impostare l'MPX 100 in modo tale che richiami sempre l'ultimo ritmo utilizzato applicandolo a tutti i programmi (Cfr. System Mode).

Quando si seleziona Global Tempo dal System Mode dell'MPX 100, l'ultimo ritmo inserito con il pulsante Tap viene applicato a tutti i programmi con parametri controllati in base al ritmo. (L'utente ha modo di sapere se un programma è controllabile in base al ritmo in quanto il Led del pulsante Tap lampeggia al caricamento del programma).

Impostazione del ritmo via MIDI

Utilizzato insieme alla funzionalità Learn, il Tap può essere impostato a distanza da qualsiasi dispositivo MIDI. I controllori MIDI, come il controllore a pedale Lexicon MPX R1, possono essere utilizzati per inviare messaggi Controllore Continuo o Modifiche Programma all'MPX 100. oppure tali messaggi possono essere inviati a partire dai pulsanti e dalle slitte fader di molte consolle di missaggio. L'MPX 100 è in grado di memorizzare questi messaggi e di impostare il ritmo via MIDI.

L'MPX 100 può inoltre ricevere ed utilizzare il Clock MIDI. Per cui, se utilizzato con un sequenziatore MIDI oppure una batteria, l'MPX 100 regola automaticamente il suo ritmo interno (Cfr. Funzionamento MIDI).

Bypass

Premendo il pulsante Bypass sul pannello frontale fa sì che l'MPX 100 inoltri solamente segnali audio non elaborati (dry) o attenui tutti gli ingressi all'effetto corrente.



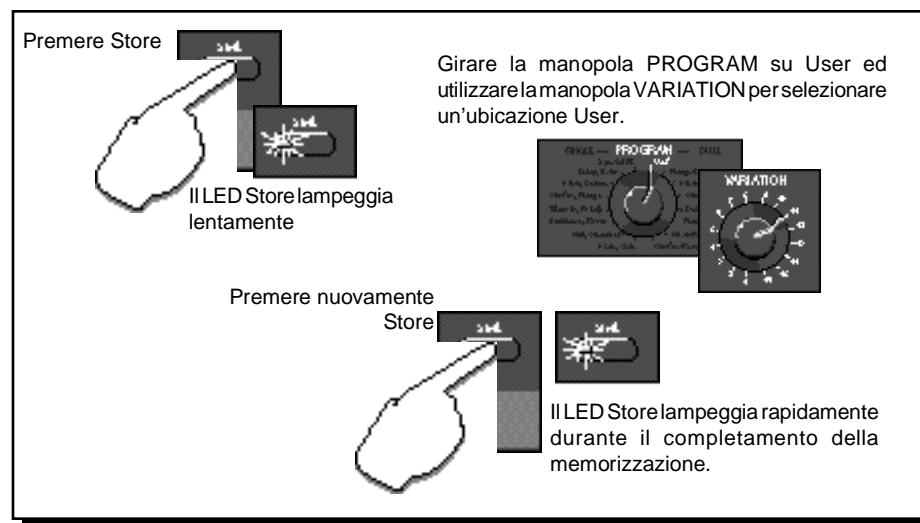
Il Bypass può essere impostato su attenuazione o bypass.

Un parametro System Mode determina quale delle due opzioni di cui sopra avrà luogo. (Cfr. System Mode). Le funzioni Bypass possono essere attivate inoltre tramite interruttore a pedale o via MIDI.

Memorizzazione dei programmi

Quando si desidera salvare un programma basta premere Store. Il Led Store lampeggia lentamente per indicare che la funzione di memorizzazione dell'MPX 100 è stata attivata (se si desidera uscire senza salvare il programma corrente basta premere ancora una volta il pulsante Store). Girare la manopola PROGRAM su User, quindi utilizzare la manopola VARIATION per selezionare una delle 16 ubicazioni User.

Premere nuovamente il pulsante Store per salvare il programma nell'ubicazione prescelta (e sovrascrivere il programma ivi memorizzato in precedenza). Il LED Store lampeggia rapidamente durante il completamento dell'operazione di memorizzazione. A memorizzazione ultimata il LED si spegne. Si spegne anche il LED Edit, in quanto il programma corrente è diventato la versione memorizzata.



I parametri di sistema e l'invio di segnali MIDI vengono attivati nel System Mode. Per attivare questa modalità, premere e tenere premuto il pulsante Bypass per circa due secondi. I LED Bypass e Store lampeggiano lentamente per indicare l'avvenuta attivazione del System Mode.

I parametri regolabili in tale modalità sono elencati nella tabella alla pagina seguente.

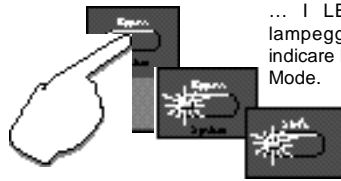
Girare la manopola VARIATION per selezionare un parametro. Premere Store per modificare lo stato del parametro, oppure per eseguire un'invio di dati MIDI. Il LED Edit visualizza lo stato corrente di ciascun parametro.

System Mode

Al termine della modifica dei parametri, per ritornare al funzionamento normale basta riportare la manopola VARIATION sull'impostazione precedente, oppure verrà caricato un programma nuovo in base alla nuova posizione della manopola all'uscita dal System Mode (il LED Tap si illumina quando la manopola VARIATION è stata riportata sulla posizione precedente).

Per uscire dal System Mode premere Bypass. Se sono stati modificati dei parametri di sistema il LED Store lampeggia rapidamente.

Premere e tenere premuto per 2 secondi il pulsante Bypass...



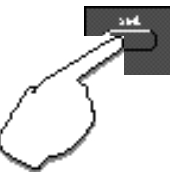
... I LED Bypass e Store lampeggiano lentamente per indicare l'attivazione del System Mode.

Girare la manopola VARIATION per selezionare un parametro



parametri di sistema

Invio dati MIDI



Premere Store per modificare lo stato del parametro (o per eseguire l'invio dati MIDI).

Parametri System Mode

Pulsante	Parametro	Stato a LED:	
		Acceso	Spento
1	Bypass	Mute	Bypass*
1	Bipasso	Attenuato	Bipasso*
2	Rinvio	Disattivato	Attivato*
3	Caricamento programa	Attenuato	Bipasso
4	Uscita digitale	Dry	Wet*
5	MIDI OUT/THRU	Out*	Thru
6	Modifica prog. MIDI	Disattivato	Attivato*
7	Ricez. clock MIDI	Disattivato	Attivato*
8	Ritmo	Programma*Globale	
Invio dati MIDI			
14	Invio programmi utente		
15	Invio programma corrente		
16	Invio sistema e rinvii memorizzati		

* Factory Default

Per trovare l'ultimo programma caricato, girare la manopola VARIATION fino a quando non si accende il LED Tap... quindi premere il pulsante Bypass per uscire dal System Mode.



Parametri System Mode

1 Bypass **Attenuato/Bypass**

Questo parametro imposta il pulsante Bypass (o l'interruttore a pedale, o il controllore MIDI assegnato a Bypass) per attenuare gli ingressi o per bypassare l'audio elaborato (inviando pertanto solo l'audio dry alle uscite).

2 Rinvio **Disattivato/Attivato**

Questo parametro consente di disattivare ed attivare temporaneamente qualsiasi dei rinvii (patch) memorizzati

3 Caricamento programma **Attenuato/Bypass**

Questo parametro determina se l'MPX 100 attiva l'attenuazione dry oppure il semplice bypass dell'audio elaborato durante il caricamento dei programmi.

4 Uscita digitale **Dry/Wet**

Per certe applicazioni nel campo della registrazione e del monitoraggio, questo parametro consente di trasmettere solo l'audio secco o riprendere l'invio del segnale elaborato completo.

5 MIDI OUT/THRU **Out/Thru**

Imposta la presa MIDI sul pannello posteriore sulla funzionalità MIDI OUT o MIDI THRU.

6 Modifica programma MIDI **Attivato/Disattivato**

L'impostazione di questo parametro determina se l'MPX 100 riconosce o meno i messaggi MIDI Program Change (modifica programma MIDI) per il caricamento dei programmi

7 Ricezione clock MIDI **Attivato/Disattivato**

L'impostazione di questo parametro determina se l'MPX 100 riconosce o meno i messaggi Clock MIDI.

8 Ritmo **Programma /Globale**

Determina se il ritmo corrente dell'MPX 100 verrà applicato a tutti i programmi (Global) o se i ritmi specifici di ogni programma verranno ripristinati al caricamento dei singoli programmi.

14-16 **Invio dati MIDI**

Queste selezioni consentono all'utente di eseguire l'invio dati MIDI. Vedi Funzionamento MIDI

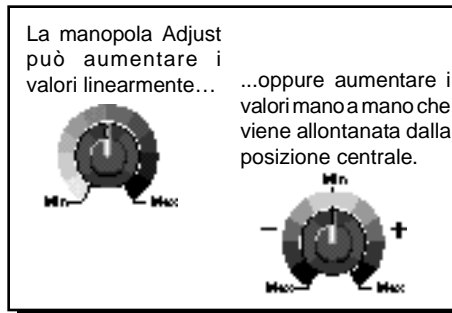
Descrizione dei Programmi




I 240 programmi dell'MPX 100 sono stati ideati al fine di offrire una gamma completa di effetti ambiente, riverbero, ritardo, timbro ed altri effetti. Mano a mano che si ascoltano i vari programmi, ricordarsi di agire sulla manopola Adjust.

La manopola Adjust è stata personalizzata per ogni singolo programma. In molti casi controlla simultaneamente diversi parametri effetto per offrire un controllo semplice o una procedura di regolazione complicata. In molti programmi Chamber e Room, per esempio, la manopola Adjust controlla l'effetto "dal vivo" dello spazio modificandone contemporaneamente lo smorzamento, l'equalizzazione ed le prime deflessioni.

Il comportamento della manopola Adjust è stato inoltre adattato in base alle diverse funzionalità. Alle volte si comporta come un comando lineare (al minimo girato del tutto verso sinistra – come un controllo del volume), altre volte si comporta come un comando bipolare (valore minimo al centro – come un controllo EQ cut/boost).

La seguente sezione offre una descrizione generale di ciascun programma MPX 100, insieme a tabelle che dettagliano tutte le versioni disponibili del programma tramite la manopola VARIATION. Questi dettagli comprendono il funzionamento della manopola Adjust e del pulsante Tap (per variazioni che fanno uso di un ritmo o un ritardo).






	Plate VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Small Plate	Liveness	–
2	Medium Plate	Liveness	–
3	Large Plate	Liveness	Predelay (1/32 Note)
4	Larger Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
5	Tape Slap Plate	± Decay/15ips or 7.5ips	–
6	Rich Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
7	Large Bright Plate	Decay Time	Predelay (1/32 Note)
8	Vocal Plate	Low Cut, Decay Time	Echo

Il riverbero Plate è stato prodotto in origine da una lamiera sottile e di ampie dimensioni, sospesa e tesa verticalmente mediante una serie di molle. Trasduttori collegati alla lamiera trasmettono un segnale che fa vibrare la lamiera – i suoni che attraversano la lamiera sembrano provenire da uno spazio ampio ed aperto.

Plate

Il programma Plate MPX 100 sintetizza il suono prodotto da piatti (metallici) con una notevole diffusione iniziale ed un suono relativamente brillante e colorato. Il programma è stato ideato in funzione di accompagnamento a brani musicali, addolcendo ed rendendo più spesso il suono iniziale. Si tratta di una buona scelta per evidenziare brani di musica pop, particolarmente gli strumenti a percussione.




	Gate VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Straight Gate	Duration*	–
10	Drum Gate	Duration*	–
11	Slope Down	Duration*	–
12	140 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
13	240 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
14	340 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
15	440 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)
16	540 ms Gate	High Cut	Predelay (1/32 Note)

Il riverbero Gates è stato prodotto in origine dal passaggio di un riverbero, come quello di una lamiera, attraverso un dispositivo analogico per impulsi rettangolari con salita istantanea e durata proporzionale a quella del suono.

Gate

Il programma Gate MPX 100 offre un suono costante senza smorzamento fino al taglio brusco del riverbero. Si tratta di un programma adatto alla percussione, soprattutto con snare e tomb, ma adatto anche alla sperimentazione con altre sorgenti.




*Va notato che l'audio viene attenuato brevemente quando la durata viene modificata agendo sulla manopola Adjust.

 VARIATION	Hall VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Recital Hall	Decay	–
2	Small Church	Decay	–
3	Jazz Hall	Decay	–
4	Dance Hall	Decay	–
5	Synth Hall	Decay	–
6	Medium Hall	Decay	–
7	Large Hall	Decay	–
8	Large Church	Decay	–

I programmi Hall della Lexicon ricreano l'ambiente acustico tipico dei palazzi, da grandi sale riverberanti a sale per concerti di dimensioni contenute.

Hall




Il riverbero pulito del programma Hall è stato ideato per aggiungere una sensazione di spaziosità, lasciando inalterato il suono di partenza. Oltre alle applicazioni strumentali e vocali di carattere generale, il programma Hall è utile per dare un senso di comune appartenenza alle tracce registrate separatamente.

 Chamber VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9 Brick Wall	Liveness	–
10 Basement	Liveness	–
11 Live Concert	Liveness	Eko Delay
12 Percussion 1	Liveness	–
13 Percussion 2	Liveness	–
14 Live Chamber	Liveness	–
15 Vocal 1	Liveness	Eko Delay
16 Vocal 2	Liveness	Eko Delay

Storicamente, gli studi di registrazione erano spesso camere di forma insolita provviste di una altoparlante ed una serie di microfoni collocati in modo tale da percepire il suono riflesso da varie parti dell'ambiente.

Chamber

Nell'MPX 100, il programma Chamber inserisce un riverbero omogeneo, relativamente privo di dimensionalità, con poca modifica di colore mano a mano che il suono si smorza. La diffusione iniziale è simile al programma Hall, tuttavia la sensazione dimensionale è molto meno pronunciata. Questa caratteristica, insieme alla bassa colorazione della coda di smorzamento rende questo programma adatto a diverse fonti sonore, dimostrandosi utile soprattutto con la voce parlata, aumentandone notevolmente l'intensità con pochissima colorazione.




	Ambience VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Voice Over	High Cut	–
2	Very Small Ambience	High Cut	–
3	Small Ambience	High Cut	–
4	Medium Ambience	High Cut	–
5	Studio D	High Cut	–
6	Bright Ambience	Decay Level	–
7	Dark Ambience	Decay Level	–
8	Marble Foyer	Liveness	–

Il programma Ambience offre spaziosità, calore e profondità ad una rappresentazione senza colorarne il suono. Viene utilizzato solitamente per aggiungere il riverbero prodotto da una stanza alla musica o alla voce registrata.

Ambience

Il programma Ambience simula i suoni riflessi dalle superfici murarie con riflessi casuali, uno smorzamento graduale del livello complessivo ed un restringimento della banda.

Le variazioni (1-8) offrono una serie di stanze di dimensioni crescenti.












 VARIATION	Room VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Bedroom	Wall Reflections	–
10	Tiled Room	Low Frequency Cut	–
11	Studio C	Liveness	–
12	Small Room	Liveness	–
13	Studio B	Decay Time	–
14	Rehearsal Room	High/Low Equalizer	–
15	Studio A	Decay Time	–
16	Large Room	High/Low Equalizer	–

Il programma Room emula ambienti reali in presenza di una sensazione apparente di una sala dal vivo di dimensioni limitate.

Room

Il programma Room è utilissimo per batterie e percussioni e viene applicato inoltre alle tracce di chitarra elettrica.

Le variazioni (9-16) offrono una serie di stanze di dimensioni crescenti.




	Tremolo VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Rectified Sine Wave 	Rate: 0.4-15Hz	–
2	Square Wave 	Rate: 0.4-15Hz	–
3	Sawtooth Wave 	Rate: 0.4-15Hz	–
4	Rectified Sine Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
5	Square Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
6	Sawtooth Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
7	Triangle Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)
8	Sine Wave 	Sweep: 0, 90, 180, 270	Rate (1/8 Note)

Il Tremolo è una variazione ritmica di intensità, utilizzata comunemente come tecnica espressiva da parte di cantanti e suonatori di strumenti a fiato. Si tratta inoltre di uno dei primi effetti elettronici, utilizzato spesso con la chitarra elettrica, il pianoforte elettrico e, talvolta, con la voce. I diversi effetti vengono determinati soprattutto dalla frequenza e dalla forma dell'onda di variazione dell'intensità (lenta, piana o ripida). Se l'effetto viene utilizzato in una miscelazione stereo, i canale sinistro e quello destro possono essere sincronizzati in vari modi per produrre effetti di spostamento davvero drammatici.

Tremolo

Le variazioni Tremolo prodotte dall'MPX 100 offrono diverse forme (quadrate, triangolari di varie dimensioni, sinusoidali e sinusoidali riflesse). La sincronizzazione dei bordi destro e sinistro è regolabile al fine di produrre effetti mono e stereofonici. Grazie alle varie gamme impostabili con il pulsante Tap è facile riprodurre il ritmo del brano musicale. Altre variazioni comprendono l'impostazione di forme d'onda sfasate per il canale destro e sinistro, con la conseguente sensazione di un movimento di traslazione laterale. Tutte le variazioni contenute in questo programma (1-8) vanno utilizzate con il Mix impostato completamente su Wet. Aggiungendo più dry alla miscela dry/wet il Mix imposta infatti la profondità del Tremolo.

Dato che il Tremolo è soprattutto un effetto ritmico, è importante accertarsi che il ritmo corrisponda a quello del brano musicale.

 Rotary VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9 Rotary	Slow/Fast	–
10 Rotary	Slow/Fast, Width	–
11 Rotary	Slow/Fast, Balance	–
12 Slow Rotary	± Resonance	–
13 Varispeed Rotary	Speed	–
14 Tap Rotary	Balance	Rate (Quarter-Note)
15 Tap Rotary	Width	Rate (Quarter-Note)
16 Tap Rotary	± Resonance	Rate (Quarter-Note)

Gli armadietti per casse acustiche rotative vennero progettate in origine per offrire un effetto imponente vibrato/coro agli organi elettronici da teatro e da chiesa. La cassa acustica più nota fra queste fu la Leslie™ Modello 122, con due elementi che ruotavano in senso reciprocamente opposto, un cono per le alte frequenze ed un rotore per le basse, a due velocità: alta e bassa. Il suono generato dal cambio di velocità degli elementi rotanti era davvero magico. Questo effetto roteante e spazioso è difficile da descrivere, sebbene subito riconoscibile.




Rotary

L'effetto Rotary dell'MPX 100 rappresenta una simulazione dettagliata di un armadietto stile Leslie. Il segnale in ingresso viene scisso in bande di alta e bassa frequenza. L'effetto rotatorio viene creato da una combinazione sincronizzata di variazioni di tono, tremolo e panning. Come il modello fisico, le frequenze alte (cono) e basse (tamburo) vengono "tessute" in direzioni opposte, con velocità di propagazione indipendenti, progettate con caratteristiche tali (accelerazione e decelerazione) da simulare l'inerzia degli elementi meccanici di partenza. Un componente praticamente obbligatorio per il suono di un organo, l'effetto di rotazione è utilissimo anche con le componenti ritmiche della chitarra e del pianoforte elettrico. Si tratta infatti di un'alternativa convincente agli effetti tremolo e chorus per qualsiasi fonte sonora.

Tutte le variazioni di questo programma (9-16) vanno utilizzate con Mix impostato del tutto su Wet per ottenere un pieno effetto.

25-A

Italiano

	Chorus VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Rich Chorus	± Resonance	–
2	Rich Chorus	± Depth	–
3	Rich Chorus	Rate	–
4	Rich Chorus	High Cut	–
5	Diffuse Chorus	Diffusion	–
6	Slap Chorus	Diffusion	–
7	Slap Chorus	± Resonance	–
8	Slap Chorus	± Depth	–




Gli effetti Chorus moltiplicano la sorgente audio originale per creare un suono ricco e pieno. Utilizzati tradizionalmente per dare maggior rilievo alle tracce e per aggiungere corpo alla chitarra senza colorarne la tonalità originale, gli effetti chorus venivano utilizzati spesso anche in combinazione con gli echi, i piatti e gli altri effetti riverberanti.

Chorus

Il programma stereo Chorus fa uso di sei voci ritardate in modo indipendente e randomizzato attraverso il campo stereofonico. Questo programma, ereditato dal PCM 80 della Lexicon, genera un effetto ricco ed arioso che può simulare il suono di diverse sorgenti vocali da una sola fonte.

Il programma produce risultati sbalorditivi con la chitarra acustica o elettrica.

Tutte le variazioni di questo programma (1-8) vanno utilizzate con Mix impostato completamente su Wet per ottenere la piena corposità del coro a 6 voci.




	Flange VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Light Flange: in phase sweep	± Resonance	—
10	Light Flange: out of phase sweep	± Resonance	—
11	Light Flange: in phase sweep	Rate	—
12	Light Flange: out of phase sweep	Rate	—
13	Deep Flange: in phase sweep	± Resonance	—
14	Deep Flange: out of phase sweep	± Resonance	—
15	Light Flange	Sweep: 0, 90, 180, 270	—
16	Deep Flange	Sweep: 0, 90, 180, 270	—

Gli effetti Flanging sono stati creati in origine registrando simultaneamente e riproducendo due programmi identici su due registratori diversi, applicando la pressione di una mano su una delle bobine per rallentare la riproduzione dapprima di un registratore, poi dell'altro. Ne risultava una serie di cancellazioni e rinforzi di fase, con un suono caratterizzato da variazioni di frequenza, tinnellizzazione e fading.

Flange

Nell'MPX 100, il Flanger stereo ha due doppi ritardi Tap, uno per canale. Il primo Tap è fisso, mentre il secondo lo supera gradualmente. Unendo i due effetti crea l'effetto di "flanging".

Tutte le variazioni di questo programma (9-16) vanno utilizzate con Mix impostato completamente su Wet per ottenere l'effetto pieno.




	Pitch VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Semi-tone Shift	-2 to +1 octaves	—
2	Glide Shifter	± 1 octave	—
3	+/-100 cents	± 100 cents	—
4	Minor 3rd to 4th Harmony	Flat 3rd to 4th Up	—
5	4th/5th Harmony	4th to 5th Up	—
6	5th/6th Harmony	5th to 6th Up	—
7	2nd Inversion Triad	Minor/Major 3rd	—
8	Power Chords	Inversion	—

La modifica dell'altezza di un suono permette tutta una serie di effetti dalla scordatura alla creazione di armoniche ed accordi.

Pitch

Il programma stereo polifonico Pitch dell'MPX 100 permette l'abbassamento di due ottave o l'innalzamento di un'ottava di materiali completi o di sorgenti monofoniche.

Per la correzione Pitch, utilizzare questo algoritmo con Mix impostato completamente su Wet. Per l'armonizzazione, utilizzare l'ideale impostazione dry/wet di Mix.

	Detune VARIATIONS	Adjust 	Tap 
9	Mild	Detuning	–
10	Moderate	Detuning	–
11	Heavy	Detuning	–
12	FullRange	Detuning	–
13	Warm & Mild	Detuning	–
14	Warm & Moderate	Detuning	–
15	Warm & Heavy	Detuning	–
16	Slap Detuner	Detuning	–

Gli effetti Detune aggiungono una versione ritardata/modificata di frequenza della sorgente musicale, arricchendo in tal modo il suono. L'effetto è particolarmente adatto alla simulazione del "tracking" doppio. Si tratta inoltre di un'ottima alternativa agli effetti chorus, aggiungendo alla pienezza del suono chorus senza la variazione di campo udibile provocata da quest'ultimo tipo di modifica.

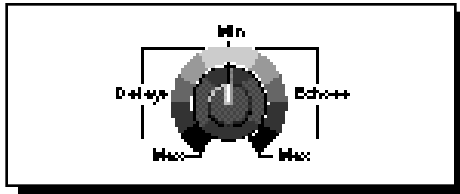
Detune

Il programma stereo Detune a 4 voci dell'MPX 100 contiene un paio di voci per canale. Applicando una correzione maggiore (con la manopola Adjust) aumenta la discordanza fra le coppie, assicurando un suono ricco senza la necessità di miscelare un segnale "secco".

Tutte le variazioni di questo programma vanno utilizzate con Mix impostato completamente su Wet per ottenere il massimo dell'effetto.

Delay, Echo

Le variazioni Delay ed Echo dell'MPX 100 sono: mono (5,5 secondi), stereo (2,7 secondi) ed effetti multi-Tap a 6 voci. Ciascuna delle 16 variazioni può essere utilizzata per il ritardo digitale o per gli effetti echo da nastro. Quando la manopola Adjust viene impostata sulla destra oltre la posizione centrale, si ottengono gli effetti echo da nastro (ogni ripetizione è più scura e più dolce). Quando la manopola Adjust viene spostata verso sinistra rispetto alla posizione centrale si ottengono effetti da ritardo digitale (ogni ripetizione è timbricamente identica, ma più dolce).






Con le variazioni da 1 a 8 la manopola Adjust imposta inoltre la retroazione – una singola ripetizione a manopola centrata, un numero crescente di reiterazioni mano a mano che la manopola viene allontanata dal centro, in entrambe le direzioni. Il ritardo viene impostato con il pulsante Tap. Ogni variazione è preimpostata con un diverso ritmo utile.

Con le variazioni da 9 a 16 la retroazione è presettata ed il pulsante Adjust determina il ritardo, più breve a manopola centrata, con un ritardo crescente mano a mano che la manopola viene allontanata dalla posizione centrale, in entrambe le direzioni.

Delay ed Echo sono effetti che ripetono un suono poco dopo la prima istanza dello stesso. L'effetto più semplice (e più antico) è il "tape slap" (picchiettamento del nastro) una singola ripetizione a circa 100 ms dal suono originale (spesso utilizzata sulle tracce con la voce di Elvis Presley e con la chitarra rockabilly). Questo effetto diventa echo da nastro quando l'uscita del nastro viene inviata nuovamente all'ingresso (retroazione), trasformando una singola ripetizione in una serie di ripetizioni, gradualmente meno intense e più confuse rispetto alle precedenti. Questa confusione è tipica degli effetti ottenuti con nastro e registrazione analogici. I ritardi digitali non presentano questa caratteristica – ogni ripetizione presenta la stessa connotazione timbrica del segnale precedente in quanto l'unica differenza consiste nell'intensità.

Il ritardo digitale e l'echo da nastro sono ugualmente utili, sebbene diversi. L'effetto da nastro è più caldo e permette al suono originale di evidenziarsi di più, mentre quello digitale può riprodurre una copia "perfetta" del suono originale.

	Delay, Echo VARIATIONS	Adjust 	Tap 
1	Mono Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
2	Stereo Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
3	Triplet Shuffle	Delay/Echo Feedback	Delay Time
4	Dotted Eighth-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
5	Eighth-Note and Triplet	Delay/Echo Feedback	Delay Time
6	Ping Pong Quarter-Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time
7	Triplet Rhythm 1	Delay/Echo Feedback	Delay Time
8	Triplet Rhythm 2	Delay/Echo Feedback	Delay Time
9	Mono	Delay/Echo Time: 0-5.5sec	
10	Stereo	Delay/Echo Time: 0-2.7sec	
11	Tape Slap	Delay/Echo Time: 3 3/4 to 30ips	
12	Multi Bounce	Delay/Echo Time: 0-100ms	
13	Multi Linear	Delay/Echo Time: 0-400ms	
14	Multi Inverse	Delay/Echo Time: 0-400ms	
15	Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms + Fbk	
16	Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms + Fbk	

Quando si utilizza un qualsiasi tipo di ritardo o effetto echo con un brano musicale, occorre prestare la massima attenzione alla ritmicità dell'effetto. Le combinazioni di maggior effetto sono quelle in cui il Delay o l'Echo sono collegati al ritmo del brano musicale.

Informazioni sui programmi Dual

I programmi Dual dell'MPX 100 uniscono un algoritmo Delay o Reverb ad un Flange, un Pitch o un Chorus. La manopola Effects Lvl/Bal controlla il bilanciamento relativo della combinazione.

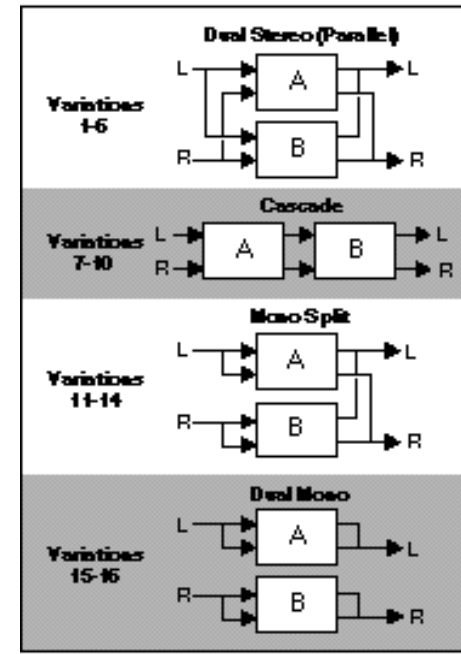
Nelle variazioni di ciascun programma Dual vengono utilizzate quattro configurazioni di instradamento. Dual Stereo (parallelo), Cascade, Mono Split e Dual Mono.

Le variazioni da 1 a 6 vengono impostate nella configurazione Parallel – due effetti stereo di fianco l'uno all'altro, in modo tale da ricevere e trasmettere segnali stereo sia dal canale destro, sia dal canale sinistro.

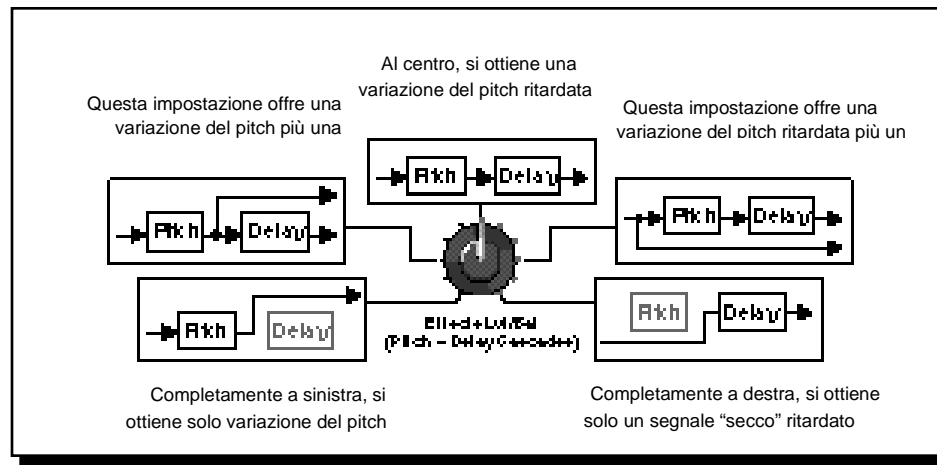
Le variazioni da 7 a 10 vengono impostate nella configurazione Cascade – due effetti stereo, un dopo l'altro (es. Flange-Delay, dove Flange passa il proprio segnale stereo al Delay).

Le variazioni da 11 a 14 vengono impostate nella configurazione Mono Split, simile alla Parallel, tuttavia con un effetto (Flange) che riceve il segnale audio dall'ingresso di sinistra, mentre l'altro effetto (Delay) riceve il segnale dall'ingresso di destra. Entrambe questi effetti presentano un'uscita stereofonica.

Le variazioni 15 e 16 vengono impostate nella configurazione Dual Mono, dove un effetto (Flange) appare solo sul canale sinistro, mentre l'altro (Delay) appare solo sul canale destro.




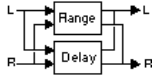
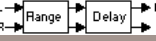
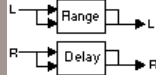


La manopola Effects Lvl/Bal controlla solitamente il bilanciamento dei due effetti in ciascun programma Dual. Nelle variazioni Cascade, invece di controllare semplicemente il bilanciamento, la manopola modifica la quantità del primo effetto o del segnale "secco" dry inserito nel secondo effetto.




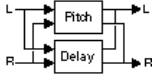

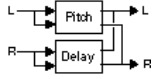
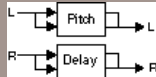


Il comportamento della manopola Effects Lev/Bal nelle variazioni Cascade. Vengono illustrati diversi punti della gamma continua della manopola utilizzando il programma Pitch-Delay come esempio.




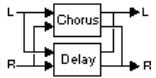

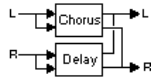
Flange – Delay

	Flange-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
2	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Dotted 1/8 Note	
3	Deep Flange - Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	1/8 Note Triplet	
4	Light Flange - Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
5	Light Flange - Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
6	Light Flange - Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
7	Deep Flange>Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
8	Deep Flange>Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
9	Deep Flange>Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
10	Deep Flange> Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
11	Light Flange+Stereo Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
12	Lighth Flange+Ping Pong	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
13	Light Flange+Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
14	Light Flange+Bounce	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
15	Deep Flange/Mono Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (1/4 Note)	
16	Deep Flange/Mono Delay	Delay/Echo Feedback	Delay Time (Dotted 1/4 Note)	




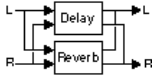
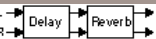
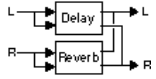
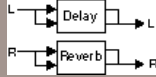
Pitch – Delay

	Pitch-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	5th Up/Down - Stereo Quarter-Note	± 5th	Delay Time	
2	Octave Up/Down - Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	
3	Octave Up/Down - Eighth and Triplet	± 1 octave	Delay Time	
4	3rd Up/4th Up - Ping Pong Quarter-Note	Minor 3rd to 4th Up	Delay Time	
5	4th Up/5th Up - Triplet Rhythm 1	4th to 5th Up	Delay Time	
6	5th Up/6th Up - Triplet Rhythm 2	5th to 6th Up	Delay Time	
7	Octave Up/Down > Triplet Rhythm 1	± 1 octave	Delay Time	
8	5th Up/Down > Triplet Rhythm 2	± 5th	Delay Time	
9	Major/Minor	Minor/Major 3rd w/Feedback	Delay Time	
10	Intervals Up	Ascending Intervals w/Feedback	Delay Time	
11	5th Up/Down + Stereo Quarter-Note	± 5th	Delay Time	
12	Octave Up/Down + Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	
13	4th Up/5th Up + Triplet Rhythm 1	4th to 5th Up	Delay Time	
14	5th Up/6th Up + Triplet Rhythm 2	5th to 6th Up	Delay Time	
15	Octave Up/Down / Mono Quarter-Note	± 1 octave	Delay Time	
16	Octave Up/Down / Triplet Shuffle	± 1 octave	Delay Time	




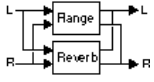

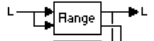
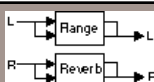
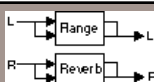
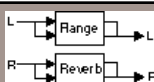
Chorus – Delay

 VARIATION	Chorus-Delay VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
2	Rich Chorus 1 - Dotted 1/8 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
3	Rich Chorus 1 - 1/8 Note and Triplet	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
4	Rich Chorus 1 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
5	Rich Chorus 1 - Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
6	Rich Chorus 1 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
7	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
8	Rich Chorus 2 - Multi Repeat	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
9	Rich Chorus 2 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
10	Rich Chorus 3 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
11	Rich Chorus 1 - Stereo 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
12	Rich Chorus 1 - Ping Pong 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
13	Rich Chorus 1 - Crossfeed	Delay/Echo Time: 0-150ms, Feedback	—	
14	Rich Chorus 1 - Multi Pong	Delay/Echo Time: 0-200ms, Feedback	—	
15	Rich Chorus 4 - Mono 1/4 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	
16	Rich Chorus 4 - Dotted 1/8 Note	Delay/Echo Feedback	Delay Time	




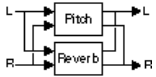

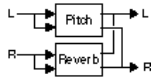
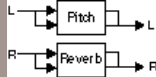
Delay – Reverb

	Delay-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Stereo 1/4 Note - Small Space	Decay Time	Delay Time	
2	Triplet Shuffle - Medium Space	Decay Time	Delay Time	
3	1/8 Note and Triplet - Large Space	Decay Time	Delay Time	
4	Ping Pong 1/4 Note - Small Space	Decay Time	Delay Time	
5	Triplet Rhythm 1 - Medium Space	Decay Time	Delay Time	
6	Triplet Rhythm 2 - Large Space	Decay Time	Delay Time	
7	Stereo 1/4 Note > Room	Decay Time	Delay Time	
8	1/8 Note and Triplet > Large Space	Decay Time	Delay Time	
9	Triplet Rhythm 1 > Room	Decay Time	Delay Time	
10	Triplet Rhythm 2 > Large Space	Decay Time	Delay Time	
11	Stereo 1/4 Note + Medium Space	Decay Time	Delay Time	
12	Ping Pong 1/4 Note + Large Space	Decay Time	Delay Time	
13	Triplet Rhythm 1 + Medium Space	Decay Time	Delay Time	
14	Triplet Rhythm 2 + Small Space	Decay Time	Delay Time	
15	Mono 1/4 Note / Room	Decay Time	Delay Time	
16	Triplet Rhythm 2 / Large Space	Decay Time	Delay Time	




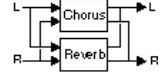

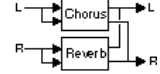
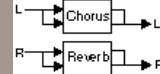
Flange – Reverb



 VARIATION	Flange-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Light Flange - Small Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
2	Light Flange - Medium Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
3	Light Flange - Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
4	Deep Flange - Small Space	Decay	—	
5	Deep Flange - Medium Space	Decay	—	
6	Deep Flange - Large Space	Decay	—	
7	Light Flange > Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
8	Deep Flange > Large Space	Decay	—	
9	Light Flange > Room	Liveness	Flange Rate (Whole Note)	
10	Deep Flange > Room	Liveness	—	
11	Light Flange + Medium Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
12	Light Flange + Room	Liveness	Flange Rate (Whole Note)	
13	Deep Flange + Medium Space	Decay	—	
14	Deep Flange + Room	Liveness	—	
15	Light Flange / Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	
16	Light Flange / Large Space	Decay	Flange Rate (Whole Note)	

Pitch – Reverb

 Pitch-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1 Minor 3rd to 4th - Room	3rd to 4th Up	PreDelay (1/32 Note)	
2 4th to 5th - Room	4th to 5th Up	PreDelay (1/32 Note)	
3 5th to 6th - Room	5th to 6th Up	PreDelay (1/32 Note)	
4 ±1 Octave - Medium Space	± 1 octave	PreDelay (1/32 Note)	
5 Power Chords - Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
6 Manual Detune - Room	Detuning	PreDelay (1/32 Note)	
7 ±100 > Small Space	± 100 cents	PreDelay (1/32 Note)	
8 Power Chords - Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
9 4ths > Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
10 Octaves > Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
11 4th to 5th + Room	4th to 5th Up	PreDelay (1/32 Note)	
12 5th to 6th + Room	5th to 6th Up	PreDelay (1/32 Note)	
13 4ths + Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
14 Octaves + Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
15 Octaves / Medium Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	
16 4ths / Large Space	Decay Time	PreDelay (1/32 Note)	

Chorus – Reverb

 VARIATION	Chorus-Reverb VARIATIONS	Adjust 	Tap 	Routing
1	Rich Chorus 1 - Small Space	Decay Time	—	
2	Rich Chorus 1 - Medium Space	Decay Time	—	
3	Rich Chorus 1 - Large Space	Decay Time	—	
4	Rich Chorus 2 - Small Space	Decay Time	—	
5	Rich Chorus 2 - Medium Space	Decay Time	—	
6	Rich Chorus 2 - Large Space	Decay Time	—	
7	Rich Chorus 1 > Room	Liveness	—	
8	Rich Chorus 2 > Room	Liveness	—	
9	Rich Chorus 3 > Room	Liveness	—	
10	Rich Chorus 1 > Small Space	Decay Time	—	
11	Rich Chorus 1 + Small Space	Decay Time	—	
12	Rich Chorus 2 + Medium Space	Decay Time	—	
13	Rich Chorus 2 + Large Space	Decay Time	—	
14	Rich Chorus 1 + Large Space	Decay Time	—	
15	Rich Chorus 1 / Room	Liveness	—	
16	Rich Chorus 4 / Room	Liveness	—	

	Delay, Echo VARIATIONS	Adjust	Tap 
1	Infinite Reverb	High Cut	Echo
2	The Abyss	± Pitch Bend	–
3	Jet Flange	Tone	Rate (Whole Note)
4	Chorus Verb	High Cut	–
5	Rotary Delay	Dly/Echo Time: 0-150ms+Fbk	Rate (1/4 Note)
6	Fader Verb	Input Volume	Echo
7	PCM 60 - LgSize	Decay Time	–
8	LowRumble	Decay Time	–
9	Ducking Reverb	Decay Time	–
10	Ducking Chorus>Delay	± Resonance	–
11	Ducking Triplets	Delay/Echo Feedback	–
12	Subdividing Delay	Beat Value: 1/32-Whole Note	Delay Time
13	Panning Delays	Delay/Echo Feedback	Dly Time, Pan Rate
14	Dream Sequence	± Shift Amount	–
15	Infinite Repeat	Feedback: 0-Infinite	Dly Time (Whole Note)
16	Diffusor	Diffusion	–

Special FX

Le variazioni Special FX illustrano la flessibilità e le possibilità creative dell'MPX 100. Adjust è completamente diverso in ciascuna variazione, per cui si raccomanda all'utente di provarle tutte.

Programmi User

Quando escono dalla fabbrica, le 16 ubicazioni User dell'MPX 100 contengono copie dei seguenti programmi:

User VARIATION	
1	Plate 2
2	Gate 9
3	Hall 5
4	Hall 6
5	Chamber 13
6	Ambience 3
7	Room 14
8	Tremolo 1
9	Rotary 9
10	Rotary 15
11	Chorus 3
12	Flange 12
13	Pitch 1
14	Detune 12
15	Delay, Echo 8
16	Delay, Echo 12

Reinizializzazione

La reinizializzazione dell'MPX 100 ripristina tutti i parametri System Mode ai valori di fabbrica, sostituisce eventuali programmi memorizzati nella banca User con le copie preimpostate in fabbrica e svuota eventuali Patch Learned (rinvii memorizzati).

A tal fine procedere come segue:

1. Tenere premuto il pulsante Store mentre si accende l'MPX 100 (i LED Store e Tap lampeggiano rapidamente). Premere Tap o Bypass per uscire senza reinizializzare.
2. Premere Store per reinizializzare l'MPX 100.

MIDI Operation

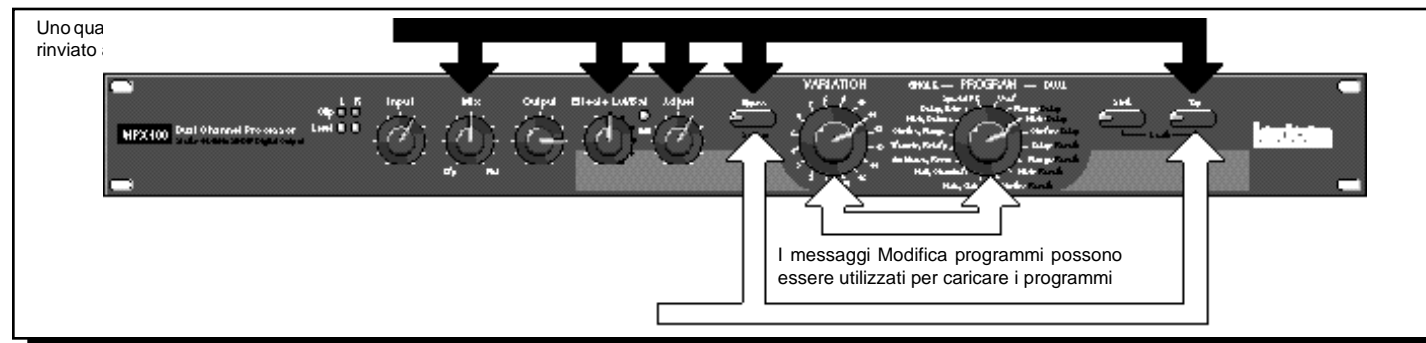
Comportamento MIDI dell'MPX 100

Nella modalità Learn, l'MPX 100 "impara" MIDI Channel, Program Change e Continuous Controllers.

Fino a cinque rinvii memorizzati (per il pannello frontale i controlli Mix, Effects Lvl/Bal, Adjust, Bypass e Tap)

I messaggi Modifica programmi 0-15 sono riservati per il caricamento di programmi su

qualsiasi canale MIDI Channel memorizzato – oppure si può selezionare per il caricamento dei programmi un canale MIDI Channel separato.



Assegnazione di un canale MIDI al caricamento di un programma

Al fine di utilizzare i messaggi Program Change (modifica programma) per i relativi caricamenti e per controllare i pulsanti del pannello frontale, l'MPX 100 è stato progettato in modo da destinare un canale MIDI per il caricamento dei programmi. Si tratta del canale Program Load MIDI Channel.

Sebbene questo canale possa essere utilizzato per ricevere altri messaggi di modifica programma, i numeri da 0 a 15 caricheranno sempre le 16 variazioni del programma corrente. I messaggi Modifica programmi 0-15 verranno sempre trascurati su tutti gli altri canali MIDI.

Quando esce dalla fabbrica, l'MPX 100 ha il canale MIDI 1 assegnato come canale di default per il caricamento dei programmi. Per definire un'altra assegnazione Program Load:

1. Premere contemporaneamente Store e Tap per attivare la modalità Learn (memorizza). Il Led Store lampeggia lentamente ed il LED Tap si accende per indicare che la modalità di apprendimento è stata attivata.



2. Selezionare un messaggio Modifica programmi per l'MPX 100 (Il LED Edit lampeggia per indicare l'attività MIDI in ingresso).
3. L'MPX 100 memorizza il canale MIDI del dispositivo da cui origina la trasmissione e riassegna la funzionalità Program Load a tale canale.
4. Premere contemporaneamente Store e Tap per uscire.

Questa assegnazione del canale per il caricamento programma viene memorizzata fino ad una reimpostazione intenzionale mediante la stessa procedura.

Utilizzo dei messaggi modifica programma per il caricamento dei programmi

L'MPX 100 consente di caricare tutte le 240 preimpostazioni ed i 16 programmi utente attraverso normali messaggi MIDI Program Change (modifica programma), confermando inoltre l'utilizzo del controller MIDI 32 per il Bank Select (selezione banca), partendo da quella utente come prima banca (nel presente contesto ogni impostazione della manopola MPX 100 PROGRAM seleziona una "banca" di 16 programmi). Le "banche" dell'MPX 100 sono ordinate in sequenza numerica da 0 a 15.

Funzionamento: l'invio di un normale Program Change MIDI all'MPX 100 sul canale MIDI Program Load, i messaggi Program

Change 0-15 caricheranno i programmi 1-16 dalla banca programmi corrente.

Se un messaggio Bank Select (controller 32) precede un messaggio Program Change, sarà possibile caricare uno qualsiasi dei 256 programmi.

Ad esempio, Program Change 1 con la manopola PROGRAM su Plate, Gate provoca il caricamento del primo programma Plate. L'invio del controller 32 con un valore 0, seguito da un Program Change 1, carica il primo programma della banca utente User. L'invio del controller 32 con valore 1 fa sì che Program Change 2 carichi il secondo programma nella banca Flange-Delay. L'invio del controller 32 con un valore 8 fa sì che la modifica programma 15 carichi l'ultimo programma Gate nella banca Plate, Gate.

Una volta selezionata la banca, tutti i messaggi seguenti Program Change selezioneranno programmi nell'ambito di tale banca fino alla ricezione di un nuovo valore controller 32, oppure fino allo spostamento della manopola PROGRAM o VARIATION.

Questa funzione può essere disattivata nel parametro MIDI Program Change del System Mode.

Banche Programmi MPX 100

0 User	8 Plate, Gate
1 Flange-Delay	9 Hall, Chamber
2 Pitch-Delay	10 Ambience, Room
3 Chorus-Delay	11 Tremolo, Rotary
4 Delay Reverb	12 Chorus, Flange
5 Flange-Reverb	13 Pitch, Detune
6 Pitch-Reverb	14 Delay, Echo
7 Chorus-Reverb	15 Special FX

Apprendimento dei Continuous Controller

L'MPX 100 riconosce i Continuous Controller Pitch Bend, After Touch e MIDI 1-31 e 33-119. Per memorizzare un Continuous Controller:

1. Premere contemporaneamente Store e Tap per attivare la modalità Learn (il Led Store lampeggia lentamente ed il LED Tap si accende per indicare che la modalità di apprendimento è stata attivata).



2. Spostare uno dei controlli del pannello frontale dell'MPX 100 (Mix, Effects Lvl/Bal, Adjust, Bypass o Tap) per assegnarlo al controller.

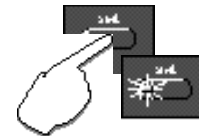


3. Spostare il controller MIDI attraverso la gamma completa di valori. Per utilizzare solo una parte della gamma, limitare lo spostamento alla gamma desiderata.



Il LED Edit lampeggia per indicare attività MIDI in entrata.

4. Premere Store per completare l'assegnazione. Il LED Store lampeggerà rapidamente.



5. Per assegnare un altro comando del pannello frontale ad un controller MIDI, ripetere i passaggi di cui ai punti 2-5.
6. Premere contemporaneamente Store e Tap per uscire. Il LED Store lampeggerà rapidamente se sarà stata creata o modificata qualsiasi assegnazione.

NOTA BENE: quando un controller MIDI viene assegnato Bypass o Tap, il suo spostamento oltre il punto intermedio della gamma Learned equivale ad una "premuta" del pulsante del pannello frontale.

Attivazione delle funzionalità Bypass o Tap con i messaggi Program Change

L'MPX 100 riconosce le modifiche programma MIDI 16-127 (17-128 su alcuni dispositivi MIDI) su qualsiasi canale. Per assegnare un messaggio Program Change a Bypass o a Tap:

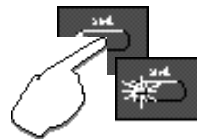
1. Premere contemporaneamente Store e Tap per attivare la modalità Learn (il Led Store lampeggia lentamente ed il LED Tap si accende per indicare che la modalità di apprendimento è stata attivata)



2. Premere il pulsante sul pannello frontale che si desidera controllare (Bypass o Tap)



3. Inviare un Program Change MIDI all'MPX 100. Il LED Edit lampeggia per indicare l'attività MIDI in entrata.
4. Premere Store per completare l'assegnazione. Il LED Store lampeggerà rapidamente.



47

5. Premere contemporaneamente Store e Tap per uscire. Il LED Store lampeggerà rapidamente se sarà stata creata o modificata qualsiasi assegnazione.

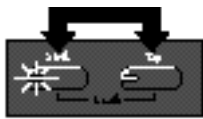
Per facilitare i controllori MIDI (come alcuni controllori a pedale) che non permettono l'invio di messaggi Program Change ripetuti da parte di un solo pulsante, l'MPX 100 memorizza il Program Change successivo insieme a tutti i messaggi Program Change appresso per Bypass o Tap. Per esempio, se si memorizza il Program Change 20 come sorgente del Bypass, anche il Program Change 21 controllerà le funzioni di bypass. Per evitare le assegnazioni in conflitto fra loro Bypass e Tap, lasciare uno spazio fra le assegnazioni dei due pulsanti (ovvero se si memorizza Program Change 20 per Bypass, ricordarsi che viene memorizzato anche il 21, per cui occorrerà passare al Program Change 22 – e 23 – per Tap).

47-D

Italiano

Svuotamento di un'assegnazione memorizzata

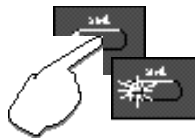
1. Premere contemporaneamente Store e Tap per attivare la modalità Learn (Il LED Store lampeggia lentamente ed il LED Tap si illumina per indicare l'attivazione della modalità di memorizzazione).



2. Spostare il controllo sul pannello frontale che si desidera svuotare (Mix, Effects Lvl/Bal, Adjust, Bypass o Tap).



3. Premere Store per svuotare l'assegnazione. Il LED Store lampeggia rapidamente.



4. Per svuotare un'altra assegnazione del pannello frontale ripetere i passaggi di cui ai punti 2-3.
5. Premere contemporaneamente Store e Tap per uscire. Il LED Store lampeggerà rapidamente per segnalare il buon esito della modifica.

Comandi memorizzabili del pannello frontale e sorgenti MIDI assegnabili

Comando Pannello	Controllori MIDI	Program Change MIDI
	1-31, 33-119	16-127*
Mix	Sì	No
Effects Lvl/Bal	Sì	No
Adjust	Sì	No
Bypass	Sì	Sì
Tap	Sì	Sì

*Le modifiche programma 0-15 vengono ignorate tranne che nel canale MIDI assegnato al caricamento programma

Clock MIDI

L'MPX riconosce i messaggi Clock MIDI ed applica il ritmo (40-400 BPM) a qualsiasi programma che fa uso della funzionalità ritmo-Tap. Collegare un dispositivo MIDI con uscita Clock (come il controller a pedale MPX R1 o un sequenziatore MIDI) alla presa MIDI IN dell'MPX 100 affinché quest'ultimo riconosca automaticamente ed inizi l'elaborazione dei segnali del Clock MIDI. Una modifica del ritmo del dispositivo collegato fa sì che l'MPX 100 regoli i ritardi in sincronia con il ritmo.

Questa funzionalità può essere disattivata con il parametro MIDI Clock Receive del System Mode.

Scaricamenti MIDI

I MIDI Dump (scaricamenti MIDI) consentono di eseguire un back-up dei 16 programmi User, del programma corrente o dei settaggi del System Mode e delle assegnazioni patch memorizzate, utilizzando un dispositivo di back-up (solitamente un sequenziatore).

I MIDI Dump vengono eseguiti nel System Mode. Per eseguire uno scaricamento dei programmi utente, del programma corrente o delle impostazioni dei parametri del System Mode, procedere nel modo seguente:

1. Premere e tenere premuto il pulsante Bypass per 2 secondi. I LED Bypass e Store lampeggiano lentamente per indicare l'ingresso nel System Mode.
2. Gierare la manopla VARIATION su:
 - 14 per scaricare i programmi utente (User)
 - 15 per scaricare il programma corrente
 - 16 per scaricare le impostazioni di sistema e le assegnazioni patch memorizzate
3. Premere Store per eseguire il Dump
4. Premere Bypass per uscire dal System Mode.

Lexicon MPX 100

MIDI Implementation

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Channel	X X	1 1-16	Learned
Mode	Default Messages Altered	X	Mode 2 X X	
Note Number	True Voice	X	X	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X (Off=9n v=0) X	
After Touch	Keys Channels	X X	X OX	used as controller Learned
Pitch Bender		X	OX	used as controller, Learned
Control Change		X	OX	1-119 (0 and 32 used as Bank Select) Learned

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Program Change	True #	X	0-15=1-16	16-127 ignored; Program message 1-15=Program Change 1-16 for current Program Group
	Bank Select	X	O	
System Exclusive	Lexicon	O	O	Product ID=14 (decimal) Device ID=MIDI Channel 0-15 = 1-16
	Real-Time	X	X	
	non Real-Time	X	X	
System Common	:Song Pos	X	X	
	:Song Sel	X	X	
	:Tune	X	X	
System Real Time	:Clock	X	O	
	:Commands	X	X	
Aux Messages	:Local ON/OFF	X	X	
	:All Notes OFF	X	X	
	:Active Sense			
	:Reset	X	X	

Notes:

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO

51

O : Yes
X : No OX: Selectable

Italiano

Dati tecnici

Ingressi Audio (2)

Livello -30dBu - +4dBu
Impedenza 500 K non bilanciati per ingresso strumentale diretto (L'unità rileva un ingresso mono sui connettori da 1/2 pollice destri)

Uscite Audio (2)

Livello tipicamente +8dBu
Impedenza 75 K Ω per l'uscita cuffie (uscita destra solo per mono, sinistra solo per cuffie connettori da 1/2 pollice)

Uscita audio digitale

Uscita Digital S/PDIF da 20-bit (sempre attiva)
Campionamento: 44,1 kHz
Connettore: Coassiale, tipo RCA

Pulsante a pedale

Phone Jack Tip/Ring/Sleeve per Bypass e Tap (opzionale)

Risposta in frequenza

Wet/Dry 20Hz - 20 kHz, +/- 1dB

Distorsione armonica totale + N

meno dello 0,05% da 20Hz a 20kHz

Gamma dinamica

A/A più di 95dB tipici, da 20Hz a 20kHz, non ponderati
A/D più di 100dB tipici, da 20Hz a 20kHz, non ponderati

Conversione

20 bit A/D, 20 bit D/A
campionamento a 44.1 kHz

Crosstalk

maggiore di 45 dB

Percorso dati audio interno

DSP: 24-bit

Alimentazione

9 V c.a. trasformatore a muro fornito con l'unità

Dimensioni (in pollici)

19 L x 1,75 A x 4 P (483x45x102 mm)

Peso

Unità: 2 libbre e 2 onces (0,959 Kg)

Ambiente

Temperatura: da 32 a 104 gradi Fahrenheit (da 0 a 40 gradi centigradi)

Umidità relativa: 95% senza condensazione

Dati tecnici soggetti a modifiche senza preavviso

Lexicon, Inc.
3 Oak Park
Bedford MA 01730-1441 USA
Telephone: (781) 280-0300
Fax: (781) 280-0490

Part No. 070-13549

Printed in U. S. A.