

# MPX 550

## 24-Bit 듀얼 채널 프로세서

**lexicon**

A Harman International Company

**SOVICO**

[www.sovico.co.kr](http://www.sovico.co.kr)

## 개요

Lexicon

**섹션1: 시작하기 전에**

MPX 550에 대하여 .....	4
주요 기능들	
기기 전면부에 대한 개괄적인 내용 .....	6
기기 전면부 디스플레이	
기기 후면부에 대한 개괄적인 설명 .....	10
기기 연결하기 .....	12
풋스위치 • 일반적으로 콘솔과 연결되는 방법	
오디오 레벨 셋팅하기 .....	14
Input • Output	

**섹션2: 기본 작동법**

프로그램 로드하고 선택하기 .....	15
프로그램 편집하기 .....	16
“Adjust” 파라미터 .....	16
프로그램 저장하기 .....	17
컴프레서 .....	18
탭 템포(Tap Tempo) .....	19
Matching Rhythm • 오디오 탭 • 글로벌 템포	
바이패스(BYPASS) .....	20

**섹션3: 시스템 모드**

시스템 모드 기능들 .....	21
파라미터들 • 미디 덤프 • 디폴트 명령 복귀시키기	

**섹션4: 프로그램 설명**

싱글 프로그램 .....	29
Plate • Gate/Inv • 홀 • 아치형 공간, 회의장 • 분위기 • 공간 • 트레몰로 • 회전식 • 코러스 • 플렌지 • Detune • 피치 • 딜레이/에코	
Special FX .....	43
스테레오 스테이지	
듀얼 프로그램 .....	45
이펙트 밸런스 • Flng-Dly • Pch-Dly • Chor-Dly • Dly-Rvb • Flng-Rvb • Pch-Rvb • Chor-Rvb • MSplit Dly • MSplit Rvb • 듀얼 모노	
컴프레서 .....	58
다이내믹스 .....	59
피크 확장 • 컴프레션 • 테이프 포화 상태 • 레벨 미터 • 전형적인 마스터링 다이내믹 컨트롤 조절	
LIVE-FOH (무대 앞 Front of House) .....	63

## MPX 550

**섹션5: 파라미터들에 대한 자세한 설명**

파라미터 그래픽들 .....	65
파라미터 용어 설명 .....	67

**섹션6: 미디 작동법**

Learn 모드 .....	75
미디 채널 배정 .....	75
프로그램 변경 메시지 .....	76
프로그램 로딩하기 • 바이패스 또는 Tap 기능 작동하기	
지속적인 컨트롤러들 .....	77
미디 시계 .....	79
미디 덤프 .....	79
SYSEX 메시지 .....	80
MIDI IMPLEMENTATION CHART .....	81

**부록**

규격 .....	83
Declaration of Conformity .....	84

## 시작하기 전에

Lexicon

### MPX 550에 대하여

MPX 550 Dual Channel Processor 를 구매해 주셔서 감사합니다. 저희 Lexicon사의 특허품인 Lexichip®을 장착한 MPX 550은 진정한 스테레오, 듀얼 채널 프로세서로써 24 비트 내부 프로세싱 및 아날로그에서 디지털로, 디지털에서 아날로그로 컨버전이 가능한 제품입니다. 이 제품은 컴프레션(Compression), 에코(Echo), Detune 5.5 세컨드 딜레이(Second Delay), 피치(Pitch), 플랜지(Flange), 코러스(Chorus), 로터리(Rotary), 트레몰로(Tremolo) 기능을 가진 Lexicon 정통의 리버브를 통해 255개의 프리셋이 가능하도록 제작되었습니다. 듀얼 채널 프로세싱을 통해 듀얼 스테레오(Dual Stereo), 캐스케이드(Cascade), 모노 스플릿(Mono Split), 그리고 듀얼 모노 콤비네이션(Dual Mono combinations) 상에서 두 개의 독립적인 효과를 만들어낼 수 있습니다.

키다란 앞쪽 그래픽 판넬 디스플레이를 통해 프로그램과 시스템 상태를 한번에 볼 수 있습니다. 프로그램은 27개의 프리셋과 1개의 유저 프로그램을 가진 28개의 뱅크로 구성되어 있습니다. 프로그램 노브를 돌려 모든 저장된 프로그램을 찾아낼 수 있으며 뱅크들 사이의 프로그램을 더 빨리 선택할 수 있습니다. 각각의 프로그램은 조절 가능한 20개 이상의 파라미터를 가지고 있는데 이것은 각각 네 개의 파라미터들을 가진 “편집 페이지들”로 구성되어 있습니다. 편집 페이지 버튼을 사용하여 선택된 프로그램의 사용 가능한 편집 페이지들을 찾아낼 수 있습니다.

편집 프로세스 작업은 매우 세심하게 제작된 편집노브로 더욱 더 간단해졌는데 이 편집노브는 그 소리에서 가장 중요한 부분으로 빠르게 전환되도록 하는 각 프로그램 상의 특수 “조절” 파라미터 뿐만 아니라 디스플레이 된 파라미터와도 연결되어 있습니다. 많은 경우에 이 특수 제작된 파라미터는 몇 개의 프로그램 파라미터를 동시에 조절합니다. 예를 들면, 많은 Chamber 그리고 Room 프로그램에서 딜레이, Early Reflection 그리고 EQ를 동시에 바꿔줌으로써 공간의 자연스러움을 살릴 수 있습니다.

Tap Tempo는 템포를 기본으로 한 프로그램들의 딜레이 시간들과 모듈 비율을 음악에 매치시키는 복잡한 과정을 대폭 간소화시켰습니다. Tempo로 컨트롤되는 딜레이와 모듈 비율은 Tempo에 묶여 있습니다. 또한, 앞쪽 판넬에 있는 Tap/Cancel 버튼, 오디오 Input, 듀얼 풋스위치(footswitch) 또는 MIDI Continuous 컨트롤러나 프로그램 변경 메시지를 이용하는 외부 MIDI 컨트롤러를 사용하여 Tempo가 조절될 수 있습니다.

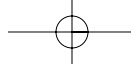
MPX 550은 Learn Mode와 강력한 편집 도구들을 갖추고 있는데 이 도구들을 통해 바이패스 그리고 Tap/Cancel 버튼뿐만 아니라 모든 파라미터들의 MIDI 패칭까지 제어할 수 있습니다. 스탠다드 동시 컨트롤러(Standard Continuous Controller)와 프로그램 변경 메시지를 통해 이러한 기능들을 완전히 통제할 수 있습니다.

## MPX 550

## 시작하기 전에

## 주요 기능들

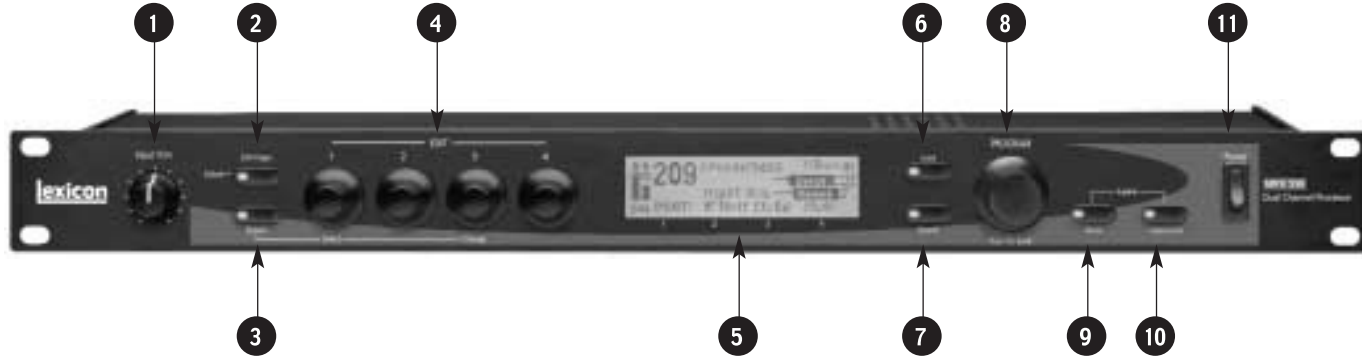
- Lexicon의 특허품인 Lexichip 장착
- 전세계적으로 그 정통성을 인정 받은 Lexicon 리버브
- 24 비트의 내부 프로세싱
- 24 비트로 디지털에서 아날로그로 아날로그에서 디지털로의 전환이 가능
- 255개의 프리셋
- 64개의 사용자 프로그램
- 마스터링 다이내믹 알고리즘(Mastering Dynamics algorithm)
- 전면에 대형 그래픽 디스플레이가 장착되어 있음
- 파라미터 조절을 보다 용이하게 하도록 도와주는 네 개의 편집노브
- S/PDIF IN과 OUT 컨넥터들
- 밸런스 된 아날로그 Input과 Output 들 (1/4 인치와 XLR)
- 아날로그와 디지털로 동시에 사용 가능한 Output들
- 각각의 Input을 통해 독립적인 프로세싱 작업을 할 수 있도록 제작됨.
- 네 개의 루팅 구성을 통해 두 개의 독립적인 효과를 만들어 내는 듀얼 프로그램들
- 리버브를 가진 딜레이 또는 피치(Pitch), 플렌지(Flange), 코러스(Chorus)를 가진 딜레이 또는 리버브가 결합된 이펙트들
- 멀티플 딜레이(Multiple delay), 모츨레이션(modulation), 그리고 피치 이펙트(pitch effect)
- 모츨 비율이나 딜레이 시간을 빠르게 셋팅할 수 있도록 해주는 Tap Tempo 기능(footswitch를 이용해 셋팅할 수도 있음)
- Full MIDI control
- 세계 어디서나 사용 가능하도록 제작된 스위칭 파워 썬플라이를 가지고 있음.
- MIDI IN과 소프트웨어를 선택할 수 있는 MIDI OUT/THRU 포트들
- 드라이 또는 뮤트 오디오 출력을 Push 버튼과 footswitch를 통해 선택할 수 있는 기능



## 시작하기 전에

Lexicon

### 기기 전면부에 대한 개괄적인 내용



#### 1. 인풋 트림(Input Trim)

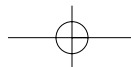
들어오는 아날로그 Input 신호의 레벨을 조절합니다.

#### 2. 편집 페이지들(Edit Pages)

선택한 프로그램에서 사용 가능한 편집 페이지들을 찾아냅니다. 프로그램이 변경되었는데 저장되지 않았을 경우 이를 알리기 위해 LED에 불이 들어오게 됩니다.

#### 3. 시스템(System)

작동 중이거나 작동하고 있지 않은 시스템 모드를 검색할 수 있습니다. 시스템 모드가 작동 중일 때는 편집 모드1은 파라미터들을 선택하게 됩니다. 편집 모드3은 선택된 파라미터의 셋팅을 변경합니다.(시스템 모드에 대한 더 자세한 내용은 Section 3에서 다루고 있습니다. Section 3을 참조하세요)



**4. 편집노브(Edit Knobs)**

파라미터들을 조절합니다. 1번에서 4번까지는 기기 전면부 디스플레이 하단에 표시된 1번에서 4번까지의 번호와 일치합니다.

**5. 기기 전면부에 있는 디스플레이(Front Panel Display)**

현재 돌아가고 있는 프로그램에 대한 정보를 표시하게 됩니다.(기기 전면부에 있는 디스플레이에 대한 더 자세한 내용은 페이지 8에서 다루고 있습니다)

**6. 로드(Load)**

선택된 프로그램을 로드 합니다. 또 다른 프로그램에 신호가 들어올 때 LED에 불이 들어오게 됩니다.

**7. 바이패스(Bypass)**

시스템 모드 파라미터 바이패스 모드의 셋팅에 따라 들어오는 신호를 뮤트시키거나 바이패스 시킵니다.(페이지 24를 참조하세요)

**8. 프로그램(Program)**

버튼을 누르면 프로그램 बैं크나 사용 가능한 프로그램들을 검색하게 됩니다.

**9. 저장(Store)**

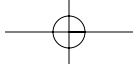
저장 기능을 수행합니다. Tap과 함께 누르게 되면 MIDI Learn Mode에 들어가게 됩니다.(페이지 75를 참조하세요)

**10. 탭/취소(Tap/Cancel)**

템포를 기반으로 한 프로그램들을 표시할 때 깜빡이게 됩니다. 버튼을 두번 누르게 되면 템포를 셋팅하게 됩니다. 오디오 Input 레벨이나 다이얼로 템포를 결정하려면 버튼을 한참 동안 꺾 눌러주세요. Tap과 함께 누르게 되면 MIDI Learn Mode에 들어가게 됩니다.(페이지 75를 참조하세요)

**11. 전원(Power)**

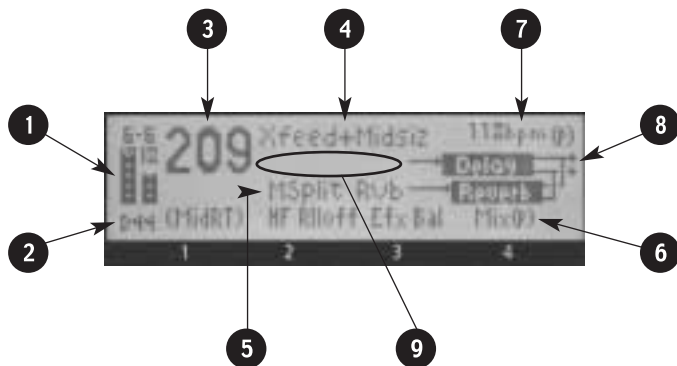
기기의 전원을 켜고 끄는 기능을 합니다.



## 시작하기 전에

Lexicon

### 기기 전면부 디스플레이



#### 1. Input 레벨 미터

들어오는 시그널의 레벨들을 표시합니다. Input 레벨 미터는 들어오는 시그널이  $-48\text{dB}$  디지털 full 스케일 이상일 때 최소 수치만을 표시합니다. 레벨 미터들은 시그널이 과부화( $-2\text{dB}$  디지털)에 가까워지면 역방향 비디오로 나타나게 됩니다. 시그널이 이러한 극 사이에 있을 때 레벨 미터들이 위에 보여지는 것과 같이 나타납니다.

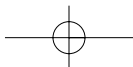
Input 레벨 미터들은 디지털 포화 상태를 나타내는  $0\text{dB}$ 까지 눈금으로 수치를 표현하게 됩니다. 각각의 레벨 미터의 공개된 부분 상에서의 표시는  $-6$ ,  $-18$  그리고  $-32\text{dB}$ 만을 보여줍니다. 미터들은 single-pixel precision을 가지고 있는데 각각의 화소는  $2\text{dB}$ 를 나타냅니다.

“Hot”(최대치 비트 비율에서) 상태로 마스터된 S/PDIF 디지털 Input 소스는 디지털 풀 스케일이 발생하므로 Input 레벨 미터가 피크가 되게 할 것입니다. 그러나 이것은 기기가 그저 미터들을 피크에 까지 이르도록 할 만큼 큰 소스로부터 최대치의 Output만을 받는 것일 뿐입니다. 이것은 소스 오디오에 디스토션이 발생하지 않는 한 큰문제가 되지 않습니다.

컴프레서로부터 게인 리덕션(Gain reduction)은 두 개의 Input 레벨 미터들 사이에 위치한 하향 바로 표시됩니다. 이것은 또한 화소당  $2\text{dB}$  increment 로 눈금 표시가 됩니다.

#### 2. Input/OVL 표시기

정상적인 작동 상태에서의 Input 타입을 반영합니다. 첫 번째 문자는 시스템 모드 파라미터 Input 소스(System Mode parameter Input Source)와 함께 선택된 Input 타입을 나타냅니다.(페이지 23을 참조하세요)





“S”는 Stereo를, “L”은 mono 왼쪽, “R”은 mono 오른쪽 그리고 “D”는 디지털을 의미합니다. 디지털 Input이 선택되었으나 유효한 디지털 오디오 시그널이 없는 경우 “NoD” 표시가 나타나게 됩니다. 문자 뒤에 따라오는 숫자는 샘플 Rate(44.1 또는 48kHz)를 나타내는 것입니다.

프로세서가 포화 상태일 때 “OVL”이라는 문자가 Input 타입 표시기에 덧씌워지게 됩니다. 이 시그널들은 Input 레벨이나 피드백의 관계상에서의 파라미터의 수치를 감소시킬 필요가 있습니다. “OVL”은 Input 과부화 상태는 표시하지 않습니다.

### 3. 프로그램 숫자

로드된 프로그램의 숫자를 나타냅니다. 다른 프로그램이 가동 중일 때는 그것의 번호가 일정 시간 후에 프로그램 번호 하단에 역방향 비디오 상에 표시되게 됩니다.

### 4. 프로그램 이름

선택된 프로그램 이름을 표시합니다.

### 5. Bank 이름

선택된 bank의 이름을 표시합니다.

### 6. 편집노브 1-4

편집노브에서 4까지의 기능을 표시합니다.

### 7. 템포(Tempo)

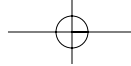
시스템 모드 파라미터 템포 모드의 현재 셋팅 뿐만 아니라 현재 템포를 표시합니다.(페이지 24를 참조하세요) “P”는 프로그램을 “G”는 글로벌을 표시하는 것입니다. 만약 현재 프로그램이 템포의 영향을 받지 않는다면 디스플레이 상에서 이 부분은 공백 상태로 나타나게 됩니다.

### 8. 루팅 구성

선택된 프로그램을 위한 루팅 구성을 보여줍니다.(페이지 45를 참조하세요)

### 9. 메시지

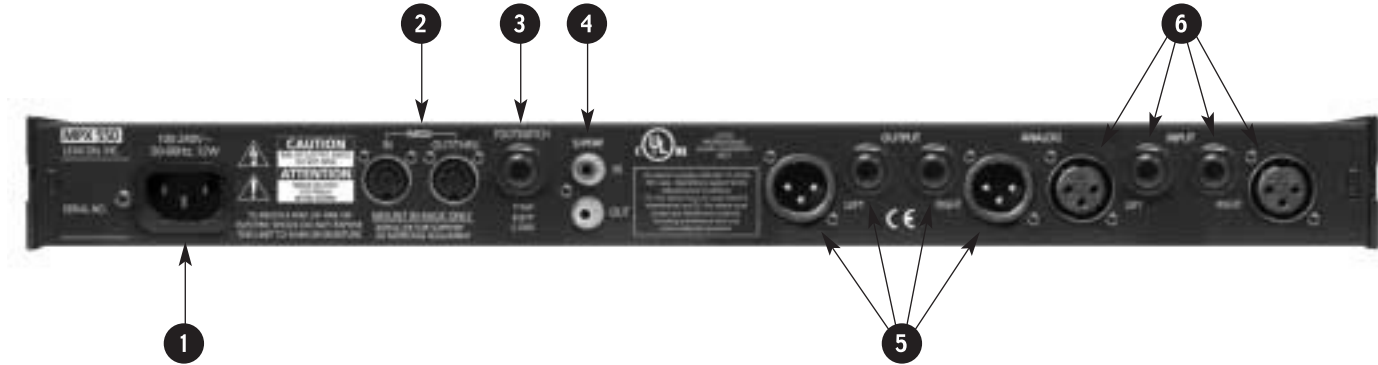
MIDI 활동, 바이패스 상태, S/PDIF 상황 등등 여러가지 정보를 보여줍니다. 어떤 메시지도 필요없다면 디스플레이 상에서 이 부분은 공백 상태로 표시됩니다.(바로 앞 페이지에 있는 그림을 참조하세요)



## 시작하기 전에

Lexicon

### 기기 후면부에 대한 개괄적인 설명



#### 1. AC Input 컨넥터

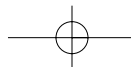
제품과 같이 제공되는 전원 코드를 통해 기기에 전원을 공급합니다.

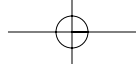
#### 2. MIDI IN 그리고 MIDI OUT/THRU

2개의 5 pin DIN MIDI 컨넥터들은 MIDI IN과 소프트웨어를 선택할 수 있는 MIDI OUT/THRU로 사용될 수 있습니다.

#### 3. 풋 스위치(FOOTSWITCH)

전면부에 있는 바이패스와 TAP 기능들을 조절합니다. 1/4 인치 Tip/Ring/Sleeve 컨넥터와 순간 연결 풋스위치를 사용할 수 있습니다.(더 자세한 사항은 페이지 12에서 보다 자세히 다루고 있습니다)





#### 4. S/PDIF IN 그리고 OUT

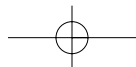
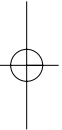
디지털 오디오 Input 과 Output을 제공합니다. 두 개의 RCA S/PDIF 커넥터를 사용할 수 있습니다. 이기기는 44.1 또는 48kHz 상에서 Input을 받아들입니다.

#### 5. 아날로그 Output들

아날로그 오디오 Output을 제공합니다. 밸런스 된 Output XLR 또는 1.4 인치 Tip/Ring/Sleeve 커넥터 중 하나를 선택하여 사용할 수 있습니다.

#### 6. 아날로그 Input들

아날로그 오디오 Input을 제공합니다. 밸런스 된 Input XLR 또는 1.4 인치 Tip/Ring/Sleeve 커넥터 중 하나를 선택하여 사용할 수 있습니다.



## 시작하기 전에

Lexicon

### 기기 연결하기

MPX550 상에 있는 Input과 Output 커넥터들은 1/4 인치 Tip/Ring/Sleeve XLR 소켓 타입입니다. 둘 중 하나를 선택해서 사용하면 됩니다. 기기 연결시 반드시 고품질의 쉴드된 케이블을 사용해 주십시오.

MPX550은 모노 또는 스테레오 소스로부터 이펙트들을 만들어 냅니다. Input은 모노 소스로도 사용될 수 있습니다. 가능한 스테레오 Output을 사용하시길 권장합니다. 듀얼 모노 루팅을 가진 소재만이 모노 Output을 위해 디자인된 것입니다. 모노 Output이 필요하다면 Output 커넥터를 사용하세요.

### 풋스위치(Footswitch)

기기 뒷면에 있는 footswitch 커넥터에 연결된 footswitch는 기기 앞면에 있는 Tap과 바이패스 기능을 위해 사용될 수 있습니다. 순간 풋스위치는 Tip/Ring/Sleeve 커넥터에 연결될 수 있습니다. 스테레오 Y 커넥터를 통해 두 개의 동일한 스위치들을 사용할 수 있습니다.

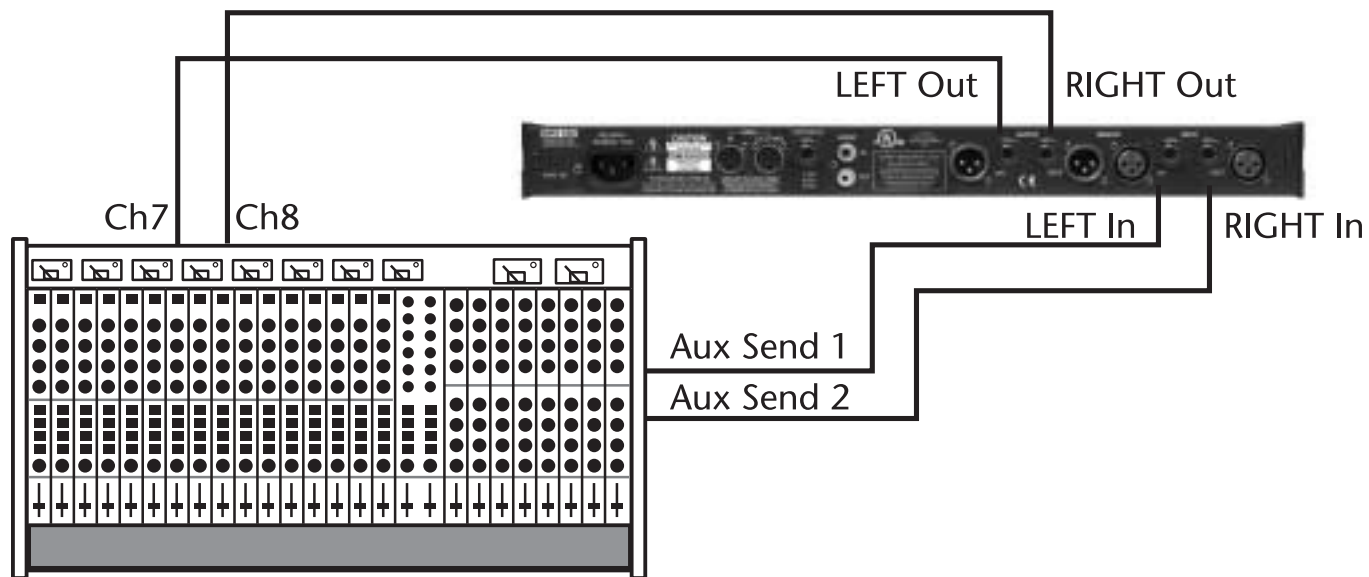
#### 주의:

풋스위치를 연결하기 전 반드시 기기 전원을 꺼주세요. 그렇지 않으면 바이패스 기능을 사용할 수 없게 됩니다.

#### 듀얼-기능 풋스위치

Tap과 바이패스 기능을 표시하기 위한 라벨 한 세트를 가진 듀얼-기능 풋스위치는 Lexicon 홈페이지나 Lexicon 대리점 어느 곳에서든 구입하실 수 있습니다.



**일반적으로 콘솔과 연결되는 방법**

## 시작하기 전에

Lexicon

### 오디오 레벨 셋팅하기

#### 주의:

다른 오디오 제품들과 함께 사용할 경우 먼저 아웃보드 장비에 전원을 넣고 다음은 Mixer 그리고 Speaker 순으로 전원을 켜는 것이 좋습니다.

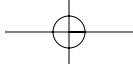
#### Input

1. 프로그램 1을 로드 합니다.
2. Mix 파라미터를 Dry에 맞춰 놓습니다.(편집 페이지1, 편집노브4)
3. 높은 레벨의 프로그램 소재를 사용하는 경우 낮은 Input 레벨에서 시작하여 천천히 레벨을 올려 주세요.
4. 디스토션이 들릴 정도가 되거나 디스플레이 클립 표시기에 불이 들어오면 클립 미터가 가장 높은 피크 상에만 나타날 때까지 Input 레벨을 낮추세요.

Input Trim 노브를 통해 기기는 +8에서 +20dBu 까지의 범위 내에서 Input 레벨을 조절할 수 있습니다. 최소치 셋팅(완전히 반대 방향으로 돌려 놓은 상태)이 +4dBu(밸런스드) Input에는 가장 좋습니다. 최대치 셋팅(완전히 시계방향으로 돌려 놓은 상태)는 -10dBu(밸런스드) Input에 가장 좋습니다.

#### Output

1. 기기 전면에 있는 시스템 버튼을 누르면 System 모드가 실행 됩니다. 첫 번째 시스템 모드 파라미터인 Output 레벨이 디스플레이 될 것입니다.
2. 편집노브3을 돌려 Output 레벨 파라미터를 설정합니다. +4dBu Input 기기를 위한 통합 게인 수치가 -12dB가 되어야 합니다.
3. 시스템 버튼을 한번 더 누르면 시스템 모드가 꺼집니다.



## MPX 550

## 기본 작동법

## 프로그램 로드하고 선택하기

전원을 켜면 기기는 이전에 작동되었던 마지막 프로그램을 로드 할 것입니다. 다른 프로그램을 선택하려면 기기 앞면에 있는 프로그램 노브를 돌리세요.

프로그램 노브를 시계 방향으로 돌리면 기기는 선택된 बैं크에서 프로그램을 뒤쪽에서 앞으로 검색하게 되며 검색을 끝내면 다음 बैं크에서도 똑같은 방법으로 프로그램 검색을 실행합니다. 노브를 시계 반대 방향으로 돌리면 선택된 बैं크에서 프로그램을 뒤쪽으로 검색하게 되는 데 이 또한 검색을 끝내면 다음 बैं크에서 같은 방식으로 프로그램 검색을 하게 됩니다. 프로그램 노브를 안쪽으로 눌러 돌리면 기기는 프로그램 बैं크들 사이에서 움직이게 됩니다.

선택된 프로그램의 숫자와 이름은 기기 앞면에 있는 디스플레이에 표시됩니다.(페이지 8을 참조하세요) 로드 LED의 불은 선택된 프로그램이 로딩되고 있다는 것을 나타내고자 할 때 들 어오게 됩니다. 4초 후에 기기 앞면에 있는 디스플레이는 로드된 프로그램의 이름과 숫자를 나타내기 위해 처음으로 되돌아 가 게 될 것입니다. 그러나 로드LED에는 선택된 프로그램이 여전히 로드 중이라는 것을 나타내기 위해 여전히 불이 들어와 있게 됩니다. 작동중 인 프로그램이 현재 로드 된 프로그램의 숫자 아래 역방향 비디오로 표시될 것입니다. 현재 작동중인 프로그램을 로드하려면 기기 앞쪽에 있는 로드 버튼을 누르세요.

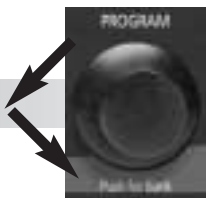


프로그램 노브를 돌리고 3/4초 후에 기기는 자동적으로 프로그램을 로드하기 위해 구성될 것입니다. 이것을 실행 시키려면 시스템 모드 파라미터 오토로드를 Enabled에 맞춰 놓으세요.(페이지 26을 참조하세요)

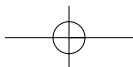
프로그램 노브를 시계 방향으로 돌리면 모든 프로그램을 앞으로 검색하게 됩니다.



프로그램 노브를 시계 반대 방향으로 돌리면 모든 프로그램을 뒤쪽으로 검색하게 됩니다.



프로그램 노브를 눌러서 돌리게 되면 프로그램 बैं크를 선택할 수 있습니다.



## 기본 작동법

Lexicon

### 프로그램 편집하기

각각의 프로그램은 20개 정도의 파라미터를 가지고 있으며, 이것은 각기 4개의 파라미터들을 가진 편집 페이지로 구성됩니다. 기기 앞면에 있는 편집 페이지 버튼을 누르면 로드된 프로그램에 사용 가능한 편집 페이지를 검색할 수 있습니다.



선택된 편집 페이지상에서 사용 가능한 파라미터들은 페이지 8에서 보여지는 것과 같이 기기 앞면에 있는 디스플레이의 가장 아래쪽에 표시됩니다. 각각의 파라미터 아래 표시되는 숫자들은 편집노브 위에 쓰여진 번호와 일치하며 이 노브들은 셋팅을 바꾸려고 할 때 사용됩니다. 파라미터 셋팅이 변할 때 기기 앞면에 있는 디스플레이 상에 그것이 역방향 비디오로 표시되며 편집 페이지 LED에 불이 들어오게 되는데 이는 프로그램이 현재 수정되었음을 보여주는 것입니다. 수정된 버전이 저장되거나 또 다른 프로그램이 로드되면 LED에는 더 이상 불이 들어오지 않습니다.

수정된 프로그램이 저장되기 전에 또 다른 프로그램이 선택되면 편집된 버전은 여전히 로드된 프로그램으로써 남아있을 것입니다. 그러나 새로운 프로그램이 지금 다운로드 되고 있다는 것을 표시하기 위해 로드 LED에 불이 들어오게 됩니다.



### “Adjust” 파라미터

“Adjust” 파라미터는 각각의 프로그램에 맞게 특수 제작되었으며 복잡한 편집 과정을 다루기 위해 대부분의 경우에 몇 가지 파라미터를 동시에 컨트롤 할 수 있도록 되어 있습니다. 예를 들어 “Adjust”는 Decay, Early Reflection 그리고 EQ를 동시에 바꿈으로써 회의실이 나 일반 방과 같은 공간에서 자연스러움을 조절하게 됩니다.

“Adjust” 파라미터는 편집 페이지 1에 있으며 편집노브1로 조절됩니다. 이것은 오른쪽 그림 (MidRT)와 같이 괄호 안에 표시됩니다. 편집노브1을 돌리면 기기 앞면에 있는 디스플레이 하단에 그 프로그램에서의 파라미터 기능에 대한 보다 자세한 설명이 제시됩니다. “Adjust” 파라미터는 0에서 127의 범위에서 MIDI와 호환 가능합니다.





## 프로그램 저장하기

MPX를 처음 구입하면 User Bank(사용자 बैं크)는 프로그램 상에 없습니다. 그러나 사용자에 의해 수정된 프로그램을 저장하는데 사용 가능한 64개의 메모리 위치를 가지고 있습니다.

프로그램을 저장하려면:

1. 저장 버튼을 누르세요. 저장 기능이 수행되고 있다는 것을 보여주기 위해 저장과 TAP/ Cancel LED에 불이 들어올 것입니다. 맨 첫 번째의 빈 사용자 बैं크가 선택될 것입니다.



프로그램을 저장하지 않고 저장 기능을 취소하려면 Tap/Cancel 버튼을 누르세요. 이것은 저장 과정이 완전히 끝나기 전 아무 때라도 누르면 취소가 가능합니다.



2. 다른 사용자 बैं크를 선택하려면 프로그램 노브를 사용하세요. 기기 앞면에 있는 디스플레이 상에 메시지가 뜨는 부분(페이지 8을 참조하세요)에 선택된 사용자 बैं크가 비어 있는지 사용 가능한지가 표시됩니다.

3. 프로그램은 그 프로그램의 원래 이름과 숫자로 기기 앞면에 표시됩니다. 필요하다면 편집노브1과 3을 이용하여 프로그램의 이름을 변경하세요.
4. 선택한 위치에 프로그램을 저장하려면 저장 버튼을 눌러 주세요. "Stored(저장되었음)"이라는 메시지가 간단히 디스플레이 상에 나타날 것입니다. 일단 선택된 프로그램이 저장되면 편집 LED에 더 이상 불이 들어오지 않습니다.

### 주의:

사용자 프로그램을 저장할 때 기기가 저장 과정을 완전히 끝마친 후에 전원을 끄시기 바랍니다. 만일 저장 과정이 진행되는 도중에 전원이 꺼지면 이전에 저장된 모든 프로그램들을 잃게 될 것입니다.

## 기본 작동법

Lexicon

### 컴프레서

컴프레서는 다이내믹을 제외한 모든 프로그램에서 사용 가능합니다.(다이내믹은 페이지 60에서 설명되었듯이 다른 컴프레션 매카니즘을 사용합니다) 컴프레서는 로드된 프로그램에서 이펙트들 전에 시그널의 젓은 부분에 적용됩니다. 이것은 「CmpRatio, Threshld, CmpAttk」 그리고 「CmpRels」와 같은 4개의 파라미터들과 함께 조절됩니다. 이 파라미터들은 「Cmprssr」 뱅크에서의 파라미터들을 제외하고 각각의 프로그램의 마지막 편집 뱅크에 있습니다.

Ratio 파라미터(CmpRatio) 파라미터는 1:1 (Off), 2:1, 3:1, 4:1, 5:1 그리고 10:1의 비율로 셋팅됩니다. 트레시홀드 파라미터는 0에서 -32 dB 범위 내에서 셋팅됩니다. 이 셋팅 방법은 0dBFS 비율(디지털 포화 상태)로 되어 있습니다. 만일 Ratio가 1:1로 되어 있거나 트레시홀드 파라미터가 컴프레션 트레시홀드로 부터 들어오는 시그널을 막을 정도로 높게 설정되면 컴프레서를 사용할 수 없게 됩니다.

Attack (CmpAttk) 와 Release (CmpRels) 파라미터들은 들어오는 시그널에 의해 감지되는 Output 레벨의 3dB내에서 컴프레서가 얼마나 빠르게 반응하는지를 결정합니다. 대부분의 음악 소재에서 릴리즈 시간이 어택 시간 보다 4개 정도 더 깁니다. 두 시간 모두 음악의 저음 요소에 잘 어울리도록 충분히 긴 시간이 제공되어야 합니다.

만일 컴프레서가 음악 그 자체의 웨이브 형태보다도 더 빠르게 반응하도록 셋팅되어 있다면 Output 레벨에서의 결과 변화가 예기치 않은 오디오 이펙트를 만들어 낼 만큼의 웨이브 폼을 다시 나타낼 것입니다. 예를 들어 80Hz는 12ms의 기간입니다. 만일 이것이 음악에서 우세한 요소라면 어택과 릴리즈 파라미터 모두를 적어도 12ms에 설정해 놓으십시오. 컴프레서는 그것이 막 작동이 되었을 때처럼 두 개의 채널의 합계를 사용하여 동시에 오른쪽, 왼쪽 두 개의 채널 모두에서 작동합니다.

컴프레션 프리셋은 Cmprssr 뱅크에서 사용할 수 있습니다.(페이지 58을 참조하세요) 다른 컴프레션만을 사용하는 이펙트들의 경우 0으로 맞춰진 딜레이 파라미터와 함께 Dly/Elko 프로그램으로 컴프레션 Output을 보내십시오. 컴프레서는 전송 딜레이를 오디오 경로에 추가하지 않습니다.(컨버터는 약 2ms의 전송 딜레이를 만들어낸다는 사실을 유념하십시오)

## 탭 템포(Tap Tempo)

### Matching Rhythm

탭 템포는 템포를 기본으로 한 프로그램들의 딜레이 시간과 모줄레이션 비율을 음악의 딜레이 시간과 모줄레이션(변속) 비율과 매치시키는 데 사용됩니다. Tap/Cancel 버튼 LED는 템포를 기본으로 한 프로그램이 로드될 때마다 깜빡이게 될 것입니다. 현재 템포 비율은 기기 앞면에 있는 디스플레이 오른쪽 맨 위 부분 코너에 표시됩니다.

꼭 밀리세컨드(1000/1초)로 딜레이 타임이 입력될 필요는 없습니다. Tap/Cancel 버튼을 두번 누르면 기기가 알아서 적절한 딜레이 시간을 산출 할 것입니다. 템포를 바꾸려면 새로운 리듬에서 Tap/Cancel 버튼을 다시 두번 더 눌러 줍니다.



템포는 또한 Footswitch(페이지 12를 참조하세요) 또는 MIDI 컨트롤 기기(페이지 77을 참조하세요)와 함께 셋팅될 수 있습니다.

## 오디오 탭 (AUDIO TAP)

템포를 셋팅하는데 오디오 Input을 사용하려면

1. “오디오를 감지하고 있습니다..”라는 메시지가 기기 앞면에 있는 디스플레이 상단 부분에 나타날 때까지 Tap/Cancel 버튼을 잠시 꼭 눌러 주세요.(옵션 사양인 듀얼 풋스위치를 통해 뮤지션은 Tap 버튼을 누르고 있는 동안에도 악기 연주에 방해 받지 않고 지속적으로 연주를 할 수 있습니다)

로드된 프로그램에서 사용 가능할 수 있는 템포 파라미터는 또한 기기 앞면에 있는 디스플레이에 표시됩니다.

2. Tap/Cancel 버튼을 계속 누르고 있으면서 리듬에서 두 개의 짧은 노트를 실행 시키십시오.
3. Tap/Cancel 버튼에서 손을 떼세요. “Knob 3 to change”라는 메시지가 기기 앞면에 있는 디스플레이 상단에 표시되는데 이것은 편집노브3이 지금 템포를 조절하는데 사용될 수 있다는 것을 의미합니다.

## 기본 작동법

Lexicon

4. 필요하다면 편집노브3을 bpm (beats per minute) 에서 템포를 좀 더 조절하는데 사용하세요.
5. Tap/Cancel 버튼을 누르면 이 모드에서 빠져 나가게 됩니다.

오디오 탭은 100% 라이브용 입니다. 이 오디오 탭을 통해 음악과 매치 시키기 위해 딜레이 시간과 모듈레이션 비율을 간단한 방법으로 셋팅시킬 수 있습니다.

### 글로벌 템포 (GLOBAL TEMPO)

템포로 컨트롤 되는 프로그램이 로드될 때 Tap/Cancel 버튼 LED에 불이 들어오게 됩니다. 대부분의 기기에 기본적으로 주어지는 프리셋은 각각의 템포 비율로 저장되어 있는데 사용자 개인의 취향에 맞춰 특수 제작할 수도 있습니다. 새로운 템포에서 탭하고 나서 사용자 बैं크에서 프로그램의 수정된 버전을 저장하세요.

각 프로그램과 함께 저장된 템포 비율을 불러내려면 시스템 모드 파라미터 템포 모드 (페이지 24를 참조하세요) 를 프로그램으로 설정합니다. 기기는 프로그램 각각의 템포 셋팅을 그것이 로드될 때와 같이 적용하게 될 것입니다. 현재의 템포 비율을 모든 프로그램에 적용하려면 시스템 모드 파라미터 템포 모드를 Global에 맞춰 놓습니다. 기기는 각각의 템포 셋팅을 무시하고 각각의 프로그램이 로드될 때처럼 현재 템포 셋팅을 프로그램에 적용하게 될 것입니다.

### 바이패스(BYPASS)

바이패스 버튼은 기기를 오직 드라이 오디오로 패스하거나 Output을 즉시 뮤트시키거나 혹은 로드 된 프로그램에 Input을 뮤트시킬 때 사용될 수 있습니다. 이것의 기능은 시스템 모드 파라미터 템포 모드 (페이지 24를 참조하세요) 의 셋팅에 따라 다릅니다. 바이패스 모드가 Dry로 설정되면 기기는 드라이하고 프로세스되지 않는 오디오만을 Output으로 보냅니다. Full Mute에 설정되어 있으면 기기는 Output을 뮤트시킵니다. Input 뮤트에 설정하면 기기는 Input만을 뮤트시킵니다. 이펙트를 가동시키면 이 이펙트들은 지속적으로 자연스럽게 Decay가 이루어질 것입니다.



바이패스 기능은 또한 풋스위치 (페이지 12를 참조하세요) 또는 MIDI 콘트롤 기기 (페이지 77을 참조하세요) 와 함께 사용할 수 있습니다.

## 시스템 모드 기능들(SYSTEM MODE FUNCTIONS)

시스템 모드는 시스템 모드 파라미터를 셋팅하고 MIDI 덤프 기능들을 작동시키고, 디폴트 셋팅들을 새로 저장하는데 사용될 수 있습니다. 시스템 모드에 들어가려면 기기 앞면에 있는 시스템 버튼을 눌러 주세요. 시스템 LED에 불이 들어오게 되는데 이는 시스템 모드가 지금 작동 중임을 보여주는 것입니다.



오른쪽에 표시된 목차들은 시스템 모드 기능들을 보여주는 것입니다. 편집노브1은 원하는 기능을 선택하며 편집노브3은 파라미터 셋팅을 변경하는데 사용됩니다. 시스템 모드 파라미터에 어떤 변경 사항이 발생하면 즉시 그 변경 사항이 기기에 영향력을 행사합니다. MIDI Dumps와 재 저장 Default 명령은 실행을 확인하는 절차가 필요합니다.

시스템 모드에서 빠져 나가려면 시스템 버튼을 한번 눌러주세요. 시스템 모드 기능들에 대한 모든 자세한 설명들은 페이지 23에서 다루고 있습니다.

파라미터	셋팅
Output Level	0dB* to -31dB Off
Input Source	Analog Stereo* Analog Mono L, Analog Mono R S/PDIF Digital
Clock Source	Internal 44.1kHz* Internal 48kHz External (S/PDIF)
Digital	Output Processed* Dry
Mix Mode	Program* Global
Bypass Mode	Dry* Full Mute Input Mute
Program Load	Mode Bypass Dry* Full Mute
Tempo Mode	Program* Global
Compressor Mode	Program* Global

## 시스템 모드

Lexicon

파라미터	셋팅	(계속)
MIDI Patches	Enabled* Disabled	
MIDI Channel	Off 1* to 16 Omni	
MIDI Program Change	Enabled* Disabled R1-MPX1	
MIDI Clock In	Enabled* Disabled	
MIDI Out/Thru	Out* Thru	
Operating Mode	Normal* Demo Locked	
Memory Protect	Enabled Disabled*	
Auto Load	Enabled Disabled*	
Display Brightness	-	

\* Indicates default setting

MIDI 덤프	셋팅	(if applicable)
Dump User Bank	1-16 17-32 33-48 49-64	
Dump Current Program	-	
Dump System Data	-	

### Restore Default Commands

Clear User Bank
Factory InitP.39

## 파라미터들(PARAMETERS)

**Output 레벨** (0에서 -31dB, off)

0에서 -31dB 범주 또는 off 상태일 때 Output 레벨을 감쇄하게끔 설정합니다.

**Input 소스(Input Source)**

(아날로그 스테레오; 아날로그 모노 렌드R; S/PDIF 디지털)

Input 타입을 선택합니다. 현재 선택한 것이 기기 앞면에 있는 디스플레이상에서 왼쪽 하단 코너에 표시됩니다. “S”는 아날로그 스테레오를, “L”은 아날로그 모노L을 “R”은 아날로그 모노 R을 그리고 “D”는 S/PDIF 디지털을 의미합니다. 앞머리에 붙은 숫자는 샘플 Rate(48 또는 44.1kHz)를 나타냅니다. “NoD”는 현재 유효한 디지털 오디오가 없다는 것을 표시해주는 것입니다.

아날로그 스테레오에 맞추어 놓았을 때 기기는 양쪽 모두의 아날로그 Input들로부터 시그널들을 프로세스 합니다. 아날로그 모노 L에 맞추어 놓으면 기기는 왼쪽에 표시된 ANALOG INPUT으로 부터 양쪽 프로세서 Input 모두에 시그널을 보내게 됩니다. 아날로그 모노 R에 맞춰 놓으면 기기는 오른쪽에 표시된 ANALOG INPUT으로 부터 양쪽 프로세서 Input 모두에 시그널을 보내게 됩니다.

S/PDIF에 맞춰 놓으면 기기는 S/PDIF IN 커넥터로부터 시그널을 프로세스 합니다. 유효한 디지털 오디오 시그널이 없으면 기기는 뮤트되고 경고 메시지가 디스플레이상에 나타납니다.

---

### 주의:

*Input 소스 파라미터가 S/PDIF 디지털로 맞춰 있으면 Clock Source 파라미터는 자동으로 External (S/PDIF)로 셋팅됩니다.*

---

## Clock Source

(내부 44.1kHz과 48kHz, 외부(S/PDIF))

기기를 위한 내부 또는 외부 Clock source를 선택합니다. 내부 44.1kHz로 설정되면 기기는 44.1kHz 샘플 Rate를 가진 내부 Clock을 사용하며 내부 48kHz로 설정되면 기기는 48kHz 샘플 Rate를 가진 외부 Clock을 사용하게 됩니다, 외부(S/PDIF)로 설정되면 아날로그 소스가 사용되더라도 기기는 S/PDIF 시그널을 사용하게 됩니다. “NoD”라는 표시가 디스플레이의 왼쪽 하단 코너에 표시되면 외부 Clock을 위해 사용할 수 있는 유효한 디지털 시그널이 없다는 것을 의미합니다.

## 시스템 모드

Lexicon

### 디지털 Output

(Processed, Dry)

디지털 Output을 위한 소스를 선택합니다. Processed로 설정해 놓으면 디지털 Output은 아날로그 Output과 똑같은 역할을 합니다. 이것의 믹스 레벨은 믹스 파라미터의 현재 셋팅을 반영하게 됩니다. Dry로 설정해 놓으면 디지털 Output은 Input이 됩니다. 이 셋팅은 아날로그 Output에서 프로세싱을 여전히 제공하면서 드라이 트랙들을 녹음할 때 매우 유용하게 사용할 수 있습니다.

### 믹스 모드

(Program, Global)

새로운 프로그램이 로드될 때 적용되는 믹스 레벨을 컨트롤 합니다. 믹스 레벨들은 각각의 프로그램과 함께 저장됩니다. 믹스 모드가 Program로 설정되면 기기는 선택된 프로그램의 저장된 믹스 레벨을 그것이 로드될 때와 마찬가지로 그 프로그램에 적용합니다. Global로 설정하면 기기는 저장된 믹스 레벨을 무시하고 현재 믹스 레벨을 각각의 프로그램에 적용합니다.

### 바이패스 모드

(Dry, Full Mute, Input Mute)

바이패스의 기능들을 설정합니다. Dry로 설정하면 기기는 오직 Dry하고 프로세스 되지 않은 오디오만을 Output으로 보내게 됩니다. Full Mute로 설정 하면 기기는 Output을 Mute 시킵니다. Input mute로 설정하면 기기는 Input들만을 Mute 시킵니다.

### 프로그램 로드 모드

(Bypass Dry, Full Mute)

프로그램이 로드되는 동안 들어오는 오디오 시그널들의 프로세싱을 컨트롤 합니다. Bypass Dry로 설정하면 기기는 오직 Dry하고 프로세스 되지 않은 오디오만을 Output으로 보내게 됩니다. Full Mute로 설정 하면 프로그램이 로드되는 동안 기기는 Mute 상태가 됩니다.

### 템포 모드

(Program, Global)

새로운 프로그램이 로드될 때 적용되는 템포 셋팅을 컨트롤 합니다. 템포 셋팅은 각각의 프로그램과 함께 저장됩니다. 템포 모드가 Program로 설정되면 기기는 선택된 프로그램의 저장된 템포 셋팅을 그것이 로드될 때와 마찬가지로 그 프로그램에 적용합니다. Global로 설정하면 기기는 저장된 템포 셋팅을 무시하고 현재 믹스 레벨을 각각의 프로그램에 적용합니다.

### 컴프레서 모드

(Program, Global)

새로운 프로그램이 로드될 때 적용되는 컴프레션 셋팅을 컨트롤 합니다. 컴프레션 셋팅들은 각각의 프로그램과 함께 저장됩니다. 컴프레서 모드가 Program로 설정되면 기기는 선택된 프로그램의 저장된 셋팅을 그것이 로드될 때와 마찬가지로 그 프로그램에 적용합니다. Global로 설정하면 기기는 저장된 컴프레션 셋팅을 무시하고 현재의 컴프레션 셋팅을 각각의 프로그램에 적용합니다.



## MPX 550

## 시스템 모드

**미디 패치** (Enabled, Disabled)

Learned Patches를 사용할 수도 사용 못하게 할 수도 있습니다. Enable로 설정해 놓으면 Learned 패치들에 기기가 반응을 하지만 Disabled로 설정해 놓으면 기기는 갑자기 발생할 수 있는 변화에 대응하기 위해 Learned Patches를 무시하게 됩니다.

**미디 채널** (Off, 1에서 16, Omni까지)

MPX 550 메시지들에 대한 MIDI 채널을 선택합니다. Off로 설정하면 기기는 모든 미디 채널들 상에 보내진 메시지를 무시하게 됩니다. 1에서 16까지 범위 내로 설정하면 기기는 선택된 미디 채널들 상에 보내지는 메시지들에 반응을 하게 됩니다.

**미디 프로그램 변경** (Enabled, Disabled, R1-MPX 1)

미디 프로그램 변경 메시지를 사용하거나 사용할 수도 사용하지 못하게 할 수도 있습니다. Enable로 설정해 놓으면 미디 프로그램 변경 메시지에 기기가 반응을 하지만 Disabled로 설정해 놓으면 기기는 갑자기 발생할 수 있는 변화에 대응하기 위해 프로그램 변경 메시지를 무시하게 됩니다. R1-MPX1로 설정해 놓으면 MPX1 모드로 설정된 Lexicon MPX R1 Foot 컨트롤러로부터 보내지는 프로그램 변경 메시지에 반응하게 됩니다.

**MIDI Clock In** (Enabled, Disabled)

MIDI Clock 메시지를 사용할 수도 사용 못하게 할 수도 있습니다. Enable로 설정해 놓으면 탭 템포는 들어오는 MIDI 메시지에 의해 변경되지만 Disabled로 설정해 놓으면 기기는 갑자기 발생할 수 있는 변화에 대응하기 위해 MIDI Clock 메시지를 무시하게 됩니다.

**MIDI Out/Thru** (Out, Thru)

MIDI OUT/THRU 컨넥터의 기능들을 컨트롤 합니다. Out으로 설정해 놓으면 기기는 그것 자체의 MIDI Dump를 만들 수 있으며 Thru로 설정해 놓으면 미디 메시지를 내보낼 수는 있지만 미디 메시지를 만들거나 수정할 수는 없습니다.

**작동 모드** (Normal, Demo, Locked)

기기 앞면에 있는 노브들과 버튼들을 조절합니다. Normal로 설정해 놓으면 기기 앞면에 있는 컨트롤들은 그들의 정상적인 기능들을 수행하며 Demo로 설정해 놓으면 기기 앞면에 있는 컨트롤들은 데모를 목적으로 지속적으로 프로그램 로드 사이클 상에서 작동되게 됩니다. Locked로 설정해 놓으면 기기 앞면에 있는 컨트롤들은 현재 셋팅 상태로 Lock이 걸리게 됩니다.

## 시스템 모드

Lexicon

기기기 앞면에 있는 컨트롤들에 Lock 상태가 되면;

- 기기 앞면에 있는 프로그램 노브는 유저 프로그램을 선택할 때에 한해서 여전히 사용할 수 있습니다. 사용자 Bank에 저장된 프로그램들은 여전히 사용할 수 있으나 수정할 수는 없습니다.
- 시스템 모드 파라미터 오토 로드(System Mode Parameter Auto Load)는 Enabled로 설정됩니다.
- 바이패스 기능은 여전히 사용 가능합니다.
- 템포(Tempo)와 패치(Patches)는 입력될 수 없습니다.
- 시스템 모드(System Mode)는 여전히 작동이 가능합니다.

작동 모드 파라미터(Operating Mode Parameter)로 변경된 것들은 기기에 전원을 꺼지고 다시 전원을 넣기까지 기기에 아무런 영향을 미치지 않는 것입니다.

### 메모리 보호

(Enabled, Disabled)

예기치 않은 변경으로부터 User Bank를 보호합니다. Enabled로 설정해 놓으면 기기는 User Bank를 변경사항으로부터 보호하게 됩니다. 그러나 그것이 시스템 모드 파라미터로의 변경되는 것은 막지 못할 뿐만 아니라 Factory-default 셋팅이 복구되는 것을 막을 수는 없습니다. 디폴트 셋팅이 복구되는 것은 User bank의 모든 프로그램을 지워버릴 수 있다는 것을 의미합니다. Disabled로 설정해 놓으면 기기는 User Bank로의 모든 변경사항을 보호하지 않습니다.

### 자동 로드

(Enabled, Disabled)

선택된 프로그램을 로드하기 위해 반드시 기기 앞면에 있는 로드 버튼을 눌러야 하는지 아닌지를 결정합니다. Enabled로 설정해 놓으면 프로그램 노브를 돌려 놓자마자 프로그램은 자동으로 3/4초 동안 로드됩니다. Disabled로 설정해 놓으면 로드 버튼을 누를 때까지 프로그램이 로드되지 않습니다.

### 디스플레이 밝기

기기 앞면의 디스플레이의 밝기를 조절합니다. 편집노브3을 시계 방향으로 돌리면 디스플레이는 점점 어두워지며 시계 반대 방향으로 돌리면 디스플레이가 점점 밝아집니다.

## 미디 덤프(MIDI DUMPS)

### 덤프 사용자 बैं크

(1-16, 17-32, 33-48, 49-64)

사용자 बैं크 프로그램들의 미디 덤프를 시퀀서와 같은 외부 기기에서 실행하도록 합니다. 이 프로그램들은 기기로 다시 되돌려 보내질 수 있습니다. 이것은 디폴트 셋팅을 복구하기 전에 User Bank 프로그램들이 전부 지워지지 않도록 저장할 수 있는 유용한 기능입니다. 사용자 프로그램은 편집노브3로 그룹을 어떻게 선택하느냐에 달려있지만 16개의 그룹으로 보내질 수 있습니다. 일단 하나의 그룹이 선택되면 기기 앞면에 있는 Store버튼을 눌러 Dump를 실행시킵니다. 다시 프로그램이 되돌려질 때는 그 그룹이 원래 있었던 User Bank 자리로 되돌아가게 됩니다.

### Dump Current Program

현재 작동 중인 프로그램의 미디 덤프를 실행시킵니다. 이것은 프로그램들이 외부 MIDI 기기로 저장될 수 있도록 하는 기능입니다. 기기 앞면에 있는 저장 버튼을 누르면 덤프가 실행됩니다. 다시 프로그램이 되돌려질 때는 프로그램은 자동으로 현재 작동 중인 프로그램이 됩니다.

## 덤프 시스템 데이터(Dump System Data)

모든 시스템 모드 셋팅과 Learned Patch들의 MIDI Dump를 실행시킵니다. 기기 앞면에 있는 저장 버튼을 누르면 덤프 기능이 실행됩니다. 다시 프로그램이 되돌려질 때는 시스템 모드 셋팅과 Learned Patch들은 즉각 효력을 발휘하게 됩니다.

## 시스템 모드

Lexicon

### 디폴트 명령 복귀시키기

#### 사용자 Bank 깨끗이하기

사용자 Bank의 내용들을 지우는 절차를 수행합니다. 기기 앞면에 있는 저장 버튼을 누르면 이 절차가 수행되면서 사용자 Bank를 그것이 원래 처음 공장에서 만들어졌을 때의 상태인 디폴트 상태로 되돌려 놓습니다. 이 절차는 사용자 프로그램이 작동 중이거나 시스템 파라미터 메모리 보호 기능이 Enabled로 맞춰져 있을 때는 작동되지 않습니다.

#### Factory Init

파라미터, 시스템 모드 파라미터, User Bank 그리고 Learned Patch를 Factory 디폴트 상태로 복구시키는데 사용됩니다. 기기 앞면에 있는 저장 버튼을 누르면 이 절차가 수행됩니다.

## MPX 550

## 프로그램 설명

## 싱글 프로그램(SINGLE PROGRAMS)

## PLATE

Plate 리버브는 팽팽한 스프링 아래 똑바로 세워진 크고 얇은 판으로 되어 있습니다. 플레이트에 부착된 트랜듀서는 플레이트 판 진동 (plate vibrate)을 만드는 시그널을 전달하는데 이것은 크고 오픈 된 공간에서 일어나고 있는 것을 보여주기 위해 트랜듀서를 통해 소리를 내보내게 됩니다.

Plate 프로그램은 높은 초기 Diffusion과 상대적으로 밝은 색깔의 사운드를 금속 판의 사운드와 합치시킵니다. 이 프로그램들은 음악의 한 부분으로 음을 부드럽게 하거나 아주 풍부하게 들리도록 디자인 되었습니다. Plate 프로그램은 팝 뮤직 특히 타악기를 사용하는 음악에 가장 인기있게 사용되는 프로그램입니다.

Plate 프로그램	“Adjust”	Tap
1 Small Plate	(Liveness)	-
2 Medium Plate	(Liveness)	-
3 Large Plate	(Liveness)	-
4 Tap PreDelay	(MidRT)	PreDelay (1/32Note)
5 Tape Slap	(ips)	-
6 Rich Plate	(MidRT)	-
7 Large&Bright	(MidRT)	-
8 VocalPlate	(Liveness)	Echo
9 Drum Plate	(Liveness)	-

## 프로그램 설명

Lexicon

### GATE/INV

데이트된 리버브는 아날로그 게이트 기기를 통해 금속Plate와 같은 리버브를 공급할 때 만들어 집니다. Decay 시간을 즉각 실행(instant)로 맞추어 놓으면 지속 시간은 지속 시간과 소리를 다양하게 할 수 있습니다.

게이트 프로그램은 Decay 현상 없이 리버브가 갑자기 끊길 때까지 소리를 상당히 지속적으로 유지하게 됩니다. 이 프로그램들은 큰 북소리나 등동거리는 작은 북소리들과 같은 타악기 소리에 매우 잘 맞습니다. 또한 다른 사운드 소스에도 적용해 보시길 권장합니다.

#### 주의:

시간이나 지속 기간 파라미터를 조절할 때 선택한 프로그램을 다시 로드시켜야 할 지도 모릅니다. 시스템 모드 파라미터 프로그램 로드 모드가 프로그램을 로드하고있는 동안 시스템을 뮤트시킬지 바이패스시킬지를 결정하게 됩니다.

Gate/Inv 프로그램	"Adjust"	Tap
10 StraightGate	(Time)	-
11 Slope Down	(Time)	-
12 DrumGate	(HighCut)	PreDelay (1/32 Note)
13 140ms, TapPre	(HighCut)	PreDelay (1/32 Note)
14 240ms, TapPre	(HighCut)	PreDelay (1/32 Note)
15 340ms, TapPre	(HighCut)	PreDelay (1/32 Note)
16 440ms, TapPre	(HighCut)	PreDelay (1/32 Note)
17 540ms, TapPre	(HighCut)	PreDelay (1/32 Note)
18 Inverse	(Time)	-
19 Dark Inverse	(Time)	-

## MPX 550

## 프로그램 설명

**홀(HALL)**

Lexicon의 Hall 프로그램들은 실제 공간상의 음향 상태(광대하고 울림이 심한 공간에서 작은 콘서트 홀까지)를 재창출해 냅니다.

Hall 프로그램의 깨끗한 리버브레이션은 소스 소재를 바꾸지 않고서도 넓은 공간의 효과를 추가하도록 디자인 되었습니다. 또한 일반적인 악기나 사람의 소리를 사용하는 경우에도 Hall 프로그램은 녹음된 트랙에 따로 같은 곳에서 연주한 것과 같은 느낌을 더해 줄 수 있습니다.

Hall 프로그램	"Adjust"	Tap
20 Small Hall	(MidRT)	-
21 Medium Hall	(MidRT)	-
22 Large Hall	(MidRT)	-
23 Small Church	(MidRT)	-
24 Large Church	(MidRT)	-
25 Jazz Hall	(MidRT)	-
26 Dance Hall	(MidRT)	-
27 Synth Hall	(MidRT)	-
28 Concert Hall	(MidRT)	-
29 Gothic Hall	(MidRT)	-

## 프로그램 설명

Lexicon

### 아치형 공간, 회의장(CHAMBER)

역사적으로 레코딩 스튜디오 공간들은 그 공간의 다양한 부분에서 분위기를 모으기 위해 라우드 스피커와 마이크 셋트로 기묘하게 만들어진 공간이었습니다.

스테레오 Chamber 프로그램은 소리가 점점 수그러짐에 따라 거의 색깔의 변화 없이 공간에 제약받지 않는 리버브레이션을 만들어 냅니다. 처음 만들어내는 전파(diffusion)는 Hall 프로그램과 비슷합니다. 그러나 크기와 공간의 느낌은 훨씬 덜 분명합니다. Decay Tail의 낮은 칼라와 짝을 이루는 특이한 점이 이 프로그램이 더 넓은 범주의 소재들 상에서도 유용하게 사용될 수 있도록 해줍니다. 특히 Chamber 프로그램은 말하는 음성에 낮은 칼라를 가진 소리로 눈에 띄는 변화를 줍니다.

Chamber 프로그램	“Adjust”	Tap
30 Brick Wall	(HighCut)	-
31 Basement	(HighCut)	-
32 LiveConcert	(Livenes)	Eko Delay
33 DrumChamber	(MidRT)	-
34 Moves on ...	(Livenes)	-
35 Live Chamber	(Livenes)	-
36 VocalChambr1	(Livenes)	Eko Delay
37 VocalChambr2	(Livenes)	Eko Delay
38 WideChamber	(Livenes)	
39 PCM60: Large	(MidRT)	



## MPX 550

## 프로그램 설명

## 분위기(Ambience)

분위기(Ambience)는 연주 그 자체의 소리에 칼라를 입히는 과정 없이 따뜻함, 광대함 그리고 깊이를 더하는 역할을 합니다. 이것은 일반적으로 녹음된 음악이나 연설에 공간 음향을 더할 때 사용됩니다. 음악 레코딩 작업에서 분위기(Ambience)는 마이크를 가깝게 되고 한 시그널에 아주 실감나게 거리를 더할 수도 있습니다.

분위기(Ambience) 프로그램은 랜덤 reflection, 전체 레벨을 서서히 줄이는 기능, 밴드 폭을 서서히 좁히는 기능을 통해 공간 표명으로부터 반향을 만들어 냅니다. 이 프로그램에서(사운드 소스로부터 떨어져 있는 한 쌍의 마이크의 움직임을 모방하면서) Mix 컨트롤은 깊이를 추가합니다.

Ambience 프로그램	“Adjust”	Tap
40 Announcer	(HighCut)	-
41 VerySmallAmb	(HighCut)	-
42 Small Amb	(HighCut)	-
43 MidSizeAmb	(HighCut)	-
44 Studio “D”	(HighCut)	-
45 Bright Amb	(Decay)	-
46 Dark Amb	(Decay)	-
47 MarbleFoyer	(Liveness)	-
48 Smooth Amb	(Decay)	-
49 Guitar Amb	(HighCut)	-

## 프로그램 설명

Lexicon

### 공간(Room)

공간 프로그램(Room Programs)은 작은 라이브 환경에 있는 것 같은 강한 느낌의 공간을 꾸며주는 역할을 합니다. 이 프로그램들은 드럼이나 타악기 음향에 매우 잘 맞으며 전기 기타 트랙에도 역시 적용시킬 수 있습니다.

Room 프로그램	“Adjust”	Tap
50 Bedroom	(Walls)	-
51 Tiled Room	(LFBoost)	-
52 Studio “C”	(MidRT)	-
53 Small Room	(Livenes)	-
54 Studio “B”	(MidRT)	-
55 Rehearsal Rm	(EQ)	-
56 Studio “A”	(MidRT)	-
57 Large Room	(EQ)	-
58 Fat Space	(MidRT)	-
59 Chunky Space	(EQ)	-

## MPX 550






## 프로그램 설명

## 트레몰로(TREMOLO)

트레몰로(Tremolo)는 보컬리스트나 악기 연주자에 의해 풍부하게 표현되는 기술들과 같이 일반적으로 사용되는 소리의 크기에서의 리듬적인 변화를 말합니다. 이것은 또한 전기 기타, 전기 피아노, 때로는 보컬과 함께 자주 사용되는 가장 오래된 이펙트들 중 하나입니다. 다른 트레몰로 이펙트들은 크게 소리의 크기에서 변화되는 Rate(빠르게 혹은 느리게) 그리고 웨이브폼 모양(완만하게 혹은 가파르게)에 의해 결정됩니다. 만일 이펙트가 스테레오 믹스에서 사용되면 좌우 측이 dramatic side-to-side motion을 만들기 위해 싱크로나이즈 될 수 있습니다.

트레몰로 프로그램(Tremolo Programs)은 사각, 톱니 모양, 삼각형, Sine 곡선 그리고 변형된 싸인 곡선과 같은 고전적인 트레몰로 모양들을 제공합니다. 좌 우측 채널들을 싱크로나이즈 시키는 것은 모노와 스테레오 이펙트들을 만들기 위해 조절될 수 있습니다. Tap 버튼은 음악의 템포와 쉽게 매치 시키면서 트레몰로 Rate를 설정합니다. "Adjust" 파라미터(위상)는 좌 우측 채널 웨이브폼들을 out-of-phase로 설정하며 이렇게 함으로써 페닝 모션을 만들어 냅니다.

모든 프로그램에 대해 Mix 파라미터를 Wet으로 설정해 놓습니다. Wet-to-dry 믹스에 dry가 더 많이 더해지면 믹스는 트레몰로 프로그램의 깊이를 효과적으로 설정하는데 사용될 수 있습니다. 트레몰로가 본질적으로 리듬적인 이펙트이므로 음악의 템포와 함께 Rate 작업을 하시기를 권장합니다.

Tremolo 프로그램	"Adjust"	Tap
60 RectSine Tap 	(Phase)	Rate (1/8 Note)
61 Square Tap 	(Phase)	Rate (1/8 Note)
62 Sine TapTrpl 	(Phase)	Rate (1/4 Note)
63 Triangle 	(Phase)	-
64 Sawtooth 	(Phase)	-

## 프로그램 설명

Lexicon

### 회전식(ROTARY)

회전식 스피커 캐비닛(Rotary speaker cabinets)은 웅대한 진동음과 성가 합창 효과를 전기식 극장 및 교회 오르간에 제공하는데 사용되었습니다. 대부분 잘 알려진 회전식 스피커는 Leslie™ Model 122로 이것은 두 개의 역회전 부품을 가지고 있습니다. 하이 프리퀀시 혼과 느리고 빠른 스피드의 로우 프리퀀시 드럼, 회전 요소들이 속도를 변경 시킴으로써 만들어 내는 소리는 실제 마술과도 같습니다. 소용돌이 치는 듯한 광대한 이펙트는 묘사하기는 어렵지만 즉시 구별해 낼 수는 있습니다.

회전 프로그램(Rotary Program)들은 Leslie 스타일 캐비닛을 아주 세심하게 본 따서 만든 것입니다. Input 시그널은 하이와 로우 프리퀀시 밴드로 나뉩니다. 순환 이펙트(Rotation Effect)는 피치 쉬프팅(Pitch Shifting), 트레몰로(Tremolo), 그리고 패닝(Panning)을 서로 싱크 배합 시킴으로써 만들어 집니다. 외형적인 캐비닛과 같이 하이(혼) 그리고 로우(드럼) 프리퀀시들은 반대 방향으로 회전됩니다. 혼과 드럼 스피드는 각기 독립적이며 원래 기계적인 것들의 관성을 시뮬레이트 하기 위해 가속 및 감속 특성에 따라 디자인 되었습니다.

또한 오르간 음악을 위한 실제 정말 필요한 회전 프로그램(Rotary Program)은 기타나 전기 피아노 리듬 파트에서도 놀라운 소리를 만들어 냅니다. 사실, 이 프로그램들은 어느 사운드 소스에서든 사용가능한 코러스와 트로몰로를 대신할 굉장한 프로그램입니다.

완전한 이펙트를 얻으려면 Mix 파라미터를 모든 프로그램에서 WET으로 맞춰 놓으십시오.

Rotary 프로그램	“Adjust”	Tap
65 Rot:SlowFast	(Switch)	-
66 Rot Slow	(Resnce)	-
67 Rot SpeedAdj	(Speed)	-
68 Rot TapRate1	(Balance)	Rate
69 Rot TapRate2	(Resnce)	Rate

## MPX 550

## 프로그램 설명

## 코러스(CHORUS)

코러스 이펙트(Chorus effect)는 원래 오디오 소스를 다양하게 함으로써 청량하면서도 짙은 사운드를 만들어 냅니다. 전통적으로 이 이펙트들은 트랙들을 풍부하게하고 기타 연주에서 원래 톤에 어떤 색깔도 입히지 않으면서도 그 소리를 풍부하게 살리는데 사용 되었습니다. 코러스 이펙트들은 또한 Plate, 에코 그리고 다른 리버브 이펙트들과 같이 혼합하여 사용됩니다.

Lexicon PCM 80으로부터 사용된 스테레오 코러스 프로그램은 하나의 소스로부터 다양한 소스의 소리를 끌어 냄으로써 풍부하면서도 가벼운 소리를 만들어내게 됩니다. 이 프로그램들은 전기적이거나 깨끗한 전기 기타에 매력을 더할것 입니다.

이 프로그램은 여섯 개의 독립적으로 선택된 딜레이 보이스들을 사용하는데 이것은 스테레오 영역에서 얻어지게 됩니다. Mix 파라미터를 Wet에 놓으면 6개의 보이스 코러스에서 보다 풍부한 음향을 느낄 수 있을것 입니다.

Chorus 프로그램	"Adjust"	Tap
70 Chorus1	(Resnce)	-
71 Chorus2	(HighCut)	-
72 Chorus3	(Diffusn)	-
73 Slap Chorus1	(Diffusn)	-
74 Slap Chorus2	(Depth)	-

## 프로그램 설명

Lexicon

### 플렌지(FLANGE)

플렌지(Flange effect)는 원래 두 개의 테이프 레코더상에 독립적인 프로그램을 동시에 실행시키고 나서 첫 번째 기계를 천천히 돌게하고 그 다음 것을 천천히 돌게끔 테이프 회전부분의 플렌지에 악력을 사용함으로써 만들어지게 됩니다. 결과적으로 확 소리를 내는 것, 터널 효과 그리고 소리를 점점 약하게 하는 등 음을 보강하거나 위상을 취소시키는 변화를 일으키게 됩니다.

스테레오 플렌지는 채널당 두 개의 탭 딜레이를 가지고 있습니다. 첫 번째 탭은 고정된 것이며 두 번째 것은 확 지나치는 것입니다. 두 개의 딜레이 탭은 함께 플렌징 이펙트를 만들어 냅니다.

Mix 파라미터를 Wet에 놓으면 이 프로그램의 완전한 플렌지 이펙트를 얻을 수 있습니다.

Flange 프로그램	"Adjust"	Tap
75 Flng Lite	(Rate)	-
76 Flng Lite180	(Resnce)	-
77 Flng Med180	(Rate)	-
78 Flng Deep	(Resnce)	-
79 Flng Deep180	(Resnce)	-

## MPX 550

## 프로그램 설명

## DETUNE

Detune effect는 원래 소스들을 두껍게 하면서 딜레이되고 피치 전환된 버전을 만들어 냅니다. 이것은 특히 더블 트랙킹을 하는데 매우 효과적인 시뮬레이션을 만들어 냅니다. 이 이펙트들은 또한 코러스 Rate 때문에 발생하는 들을 수 있을 정도의 Sweep 현상(휩 소리가 나는 것)을 만들어내지 않으면서 코러스의 풍부함만을 살릴 수 있는 코러스 이펙트 대안으로써도 매우 훌륭합니다.

4개의 보이스 스테레오 Detune 프로그램들은 채널 당 한쌍의 보이스를 가지고 있습니다. Detune이 좀 더 많이 "Adjust" 파라미터와 함께 적용되면 그 쌍은 드라이 시그널에서 믹싱할 필요도 없이 아주 시원한 소리를 제공하면서 점점 Tune을 할 필요가 없어집니다.

Mix 파라미터를 Wet에 놓으면 이 프로그램의 완벽한 이펙트를 얻을 수 있습니다.

Detune 프로그램	"Adjust"	Tap
80 Detune Mild	(Dtuning)	-
81 Detune Med&Warm	(Dtuning)	-
82 Detune Heavy	(Dtuning)	-
83 Det Xtreme	(Dtuning)	-
84 Pitch Detune	(Dtuning)	-

**프로그램 설명**

Lexicon

**피치(PITCH)**

소리의 피치를 변경하면 광범위한 이펙트가 만들어집니다. 희미한 Detuning으로부터의 하모니들 그리고 현 음향(Chord)에 이르기 까지 스테레오면서 다음인 피치 프로그램은 프로그램 소재나 단음의 소스를 1 옥타브에서 2옥타브 아래까지의 범주 내에서 전환할 때 사용될 수 있습니다.

피치를 수정하려면 Mix 파라미터를 Wet으로 설정합니다. 화음을 주려면 Mix 파라미터를 원하는 셋팅에 맞춰 놓습니다.

Pitch 프로그램	“Adjust”	Tap
85 Pch Chrmatic	(Pitch)	-
86 Pitch Fine	(Pitch)	-
87 Pch 4th-5ths	(Pitch)	-
88 Pch PowerInv	(Inversn)	-
89 VocalChorus	(HighCut)	-



## 딜레이/에코(Delay/Echo)

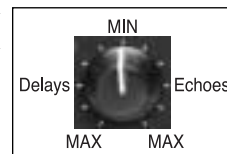
딜레이와 에코는 그것이 처음 이루어진 시점부터 단기간 동안 소리를 반복하는 기능입니다. 가장 간단한 딜레이 이펙트는 테이프가 덜거덕 거리는 기계 소리입니다. 한 소리가 원래 소리 이후 약 100ms 반복합니다. 테이프가 덜거덕거리는 소리는 엘비스 프레슬리의 음성과 락에서 쓰이는 기타 트랙에 자주 사용되었습니다.

테이프가 덜거덕 거리는 소리는 테잎의 Output이 Input으로 피드백 될 때 테이프 에코가 됩니다. 이것은 하나가 반복되는 것을 한 시리즈가 반복되도록 바꾸며 각각을 마지막 것 보다 좀더 어둡게 좀더 부드럽게 만듭니다. 어둡게 되는 현상은 아날로그 레코딩 프로세싱의 특징입니다.

디지털 에코는 이러한 특징은 없고 각기 반복되는 음은 정확히 같은 음색을 지닙니다. 디지털 에코의 경우 음의 세기는 오직 반복 됨에 따라 다를 뿐입니다. 테잎과 디지털 에코는 둘 다 매우 유용하나 서로 매우 다릅니다. 테이프 에코는 원래의 소리 그 자체를 부각시키기 때문에 좀더 따뜻하고 디지털 에코는 원래의 사운드의 “완벽한” 복사판을 보여줍니다.

딜레이/에코 프로그램(DLY/EKO Program)은 모노(5.5초), 스테레오(2.7초), 그리고 6개 음성의 멀티-탭 이펙트를 가지고 있습니다. 각각의 프로그램은 테이프 또는 디지털 딜레이 또는 에코 이펙트 용으로 사용될 수 있습니다. “Adjust” 파라미터(편집 페이지 1, 편집노브1)는 0에서 63 사이의 수치에 맞춰 놓으면 디지털 딜레이 이펙트가 만들어 집니다. 각각이 반복되는 소리는 같은 음색을 지나 조금 더 부드럽습니다. “Adjust” 파라미터가 64에서 127 수치 사이에 맞춰지면 테이프 이펙트가 만들어 집니다. 각각의 반복되는 소리는 더 어둡고 더 부드럽습니다.

프로그램 90에서 97까지에서 “Adjust” 파라미터는 셋팅이 증가됨에 따라 반복되는 숫자가 늘어나도록 피드백의 양을 조절하게 됩니다. 딜레이 시간은 탭과 함께 설정됩니다. 각각의 프로그램은 다른 유용한 리듬과 함께 프리셋됩니다. 프로그램 98에서 104까지에서 피드백의 양은 프리셋되고 “Adjust” 파라미터는 딜레이 시간을 결정합니다. 모든 딜레이와 에코 이펙트를 통해 반복되는 음이 리드미컬하게 비트로 떨어지는 점을 주의 깊게 보십시오. 대부분의 효과적인 딜레이와 에코 패턴은 음악의 템포와 아주 밀접한 관련이 있습니다.



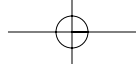
## 프로그램 설명

Lexicon

모든 딜레이 프로그램과 듀얼 프로그램에서 기기는 MstrDly 파라미터를 사용하여 템포에 의해 조절되지않는 딜레이 시간을 측정합니다. 몇몇 프로그램에서 "Adjust" 파라미터는 MstrDly를 컨트롤 합니다.

MstrDly는 1에서 100% 범주 내에서 조절될 수 있습니다. 이것은 주로 대부분의 프리셋에서 100%로 설정됩니다. MstrDly가 인공적으로 (혹은 "Adjust" 파라미터에 의해) 100%보다 아래로 설정되면 각각의 독립적인 딜레이 시간이 따로 측정될 것입니다. 예를 들어 MstrDly가 25%로 맞춰지면 모든 딜레이 시간은 그것의 정상적인 수치의 1/4로 감소될 것입니다. 이러한 딜레이 시간을 컨트롤 하는 노브들은 이에 따라 덜 민감해 집니다. 예를 들자면 이러한 경우에 보통의 결과치를 얻으려면 4배 정도 클릭을 더해야 같은 수치를 얻게 됩니다.

Dly/Eko 프로그램	"Adjust"	Tap
90 Dly Mono Tap	(FeedBk)	Delay Time
91 DlyStereo Tap	(FeedBk)	Delay Time
92 Dly ShufITap	(FeedBk)	Delay Time
93 Dly Dot8 Tap	(FeedBk)	Delay Time
94 Dly 8+3pITap	(FeedBk)	Delay Time
95 Dly Pong Tap	(FeedBk)	Delay Time
96 Dly XFbkTap1	(FeedBk)	Delay Time
97 Dly XFbkTap2	(FeedBk)	Delay Time
98 Dly Mono	(Time)	-
99 Dly Stereo	(Time)	-
100 Dly TapeSlap	(Time)	-
101 Multi Bounce	(Time)	-
102 MultiInverse	(Time)	-
103 Multi Linear	(Time)	-
104 Multi Pong	(Time)	-

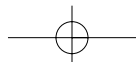


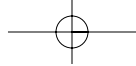
MPX 550

프로그램 설명

## SPECIAL FX

Special FX 프로그램	“Adjust”	Tap
105 Infinite	(HighCut)	Eko
106 The Abyss	(Dtuning)	-
107 Jet Flange	(Resnce)	Speed (Whole Note)
108 Verb>Chorus	(HighCut)	-
109 TapRot Dly	(Time)	Rate (Drum/Horn)
110 Fader Verb	(Level)	Echo
111 Low Rumble	(Decay)	-
112 Ducker Verb	(Decay)	-
113 DuckerChorus	(Resnce)	-
114 Stereo Stage	(Width)	-
115 Echoes:Beats	(Delay)	Delay Time
116 Panning Dlys	(FeedBk)	Dly Time, Pan Rate
117 DreamSequenc	(Pitch)	-
118 Infinite Dly	(FeedBk)	Delay Time (Whole Note)
119 Diffusor	(Diffusn)	-





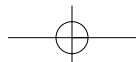
## 프로그램 설명

Lexicon

### 스테레오 스테이지(STEREO STAGE)

스테레오 스테이지(Stereo Stage)는 드라이 시그널을 유지하는 동안 스테레오 리버브를 제공합니다. 이 프로그램을 사용하려면 아래 내용을 주의 깊게 읽어주세요.

- MPX 550을 믹서와 하우스 앰프 사이 라인에 놓고 사용하십시오.  
- 믹서 상에 좌 우측 메인 채널로 이펙트가 도로 믹스되지 않도록.
- 믹서 상의 Input 채널을 무대에서 각각의 음악가 쪽으로 완전히 돌려 놓으십시오.
- 믹스 파라미터 셋팅을 50%로 유지하세요.(디폴트 프로그램 로드 셋팅)
- 100:0%(완전히 왼쪽으로 돌린 상태)와 60:40% 사이에서 Efx Bal 파라미터를 셋팅하면서 리버브 레벨을 조절하십시오.
- 너비 파라미터의 이상적인 셋팅은 스테이지 각각의 면에서 스피커 사이의 거리에 달려 있습니다. 프로그램은 약 20정도의 공간 그리고 10~50 피트의 조절 범주로 로드 합니다. 너비 셋팅은 대부분의 청중이 스테이지 정 중앙선에서 양쪽으로 약 30도 정도 내에 자리 잡았을 때를 추정한 것입니다. 만일 청중들이 무대에서 멀리 떨어져 앉게 된다면 세팅이 증가되어야 할 것입니다. 그렇지 않다면 가능한 낮은 상태를 유지하는 것이 좋습니다.



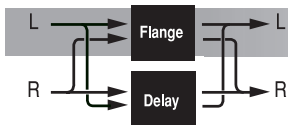
## 듀얼 프로그램 (DUAL PROGRAMS)

듀얼 프로그램(Dual Program)은 딜레이와 리버브를 섞거나 딜레이나 리버브 중 하나를 플렌지, 피치 혹은 코러스와 섞은 것입니다. 네 개의 루팅 구성들은 각 듀얼 프로그램에 다양하게 사용됩니다. 듀얼 스테레오(병렬), 캐스케이드(Cascade), 모노(Mono), 스플릿(Split) 그리고 듀얼 모노(Dual Mono).

- **Flng-Dly, Pch-Dly, Chor-Dly, Dly-Rvb, Flng-Rvb, Pch-Rvb, and Chor-Rvb**

이 बैं크에서 처음 6개의 프로그램은 듀얼 스테레오(병렬) 구성에서 제공되는 두 개의 이펙트를 가지고 있습니다. 이펙트 모두 좌우측 Input으로부터 시그널을 받으며 이 이펙트 모두 좌우측 Output으로 시그널을 보냅니다. 이 बैं크에서의 마지막 네 개 프로그램은 캐스케이드 구성에서 제공되는 두 개의 이펙트를 사용합니다. 첫 번째 이펙트는 그것의 시그널을 두 번째 이펙트로 보냅니다. 예를 들어 Flng-Dly에서, Flange는 그것의 시그널을 딜레이로 전달합니다.

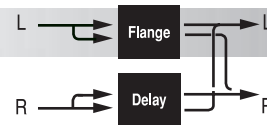
**Dual Stereo (Parallel)**



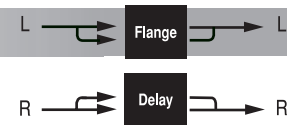
**Cascade**



**Mono Split**



**Dual Mono**



- **MSplit Dly, MSplit Rvb**

이 बैं크들은 모노 스플릿에서 제공하는 프로그램을 담고 있는데 이 모노 스플릿 구성은 듀얼 스테레오 구성과 비슷합니다. 하나의 이펙트(예를 들어 플렌지)가 왼쪽 Input으로부터 시그널들을 받고 다른쪽 이펙트(예를 들어 딜레이)가 오른쪽 Input으로부터 시그널들을 받습니다. 그러나 양쪽 이펙트 모두 좌우측 Output으로 시그널을 보냅니다.

- **듀얼 모노(Dual Mono)**

이 बैं크는 듀얼 모노 구성에서 제공하는 프로그램을 담고 있습니다. 하나의 이펙트(예를 들어 플렌지)가 왼쪽 채널로부터만 시그널들을 받고 왼쪽 채널로만 Output을 내보냅니다. 다른 쪽 이펙트(예를 들어 딜레이)가 오른쪽 Input으로부터만 시그널들을 받고 오른쪽 채널로만 Output을 내보냅니다.

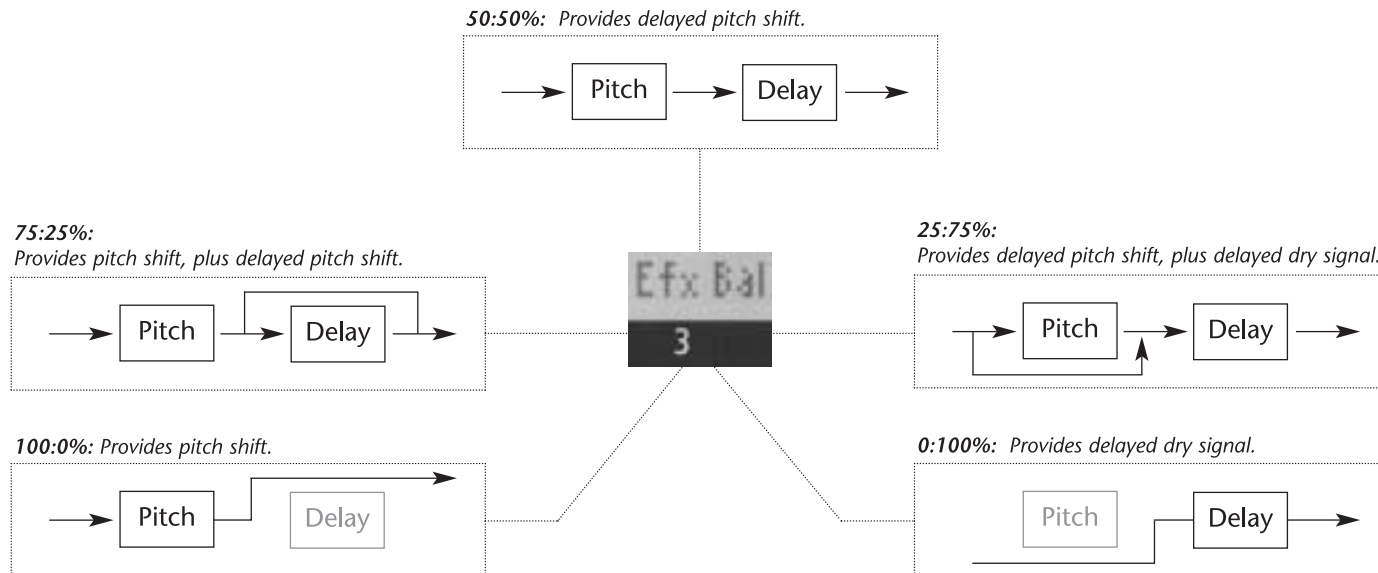
## 프로그램 설명

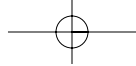
Lexicon

### 이펙트 밸런스(EFX BAL)

Efx Bal 파라미터는 듀얼 프로그램에서 각각의 이펙트에 연결된 밸런스를 통제 합니다. 케스케이드 변형에서 파라미터는 첫 번째 이펙트의 양이나 두 번째 이펙트로 보내지는 드라이 시그널의 양을 또한 다양하게 조절합니다.

아래 그림은 케스케이드 변수가 선택되었을 때 피치-딜레이 프로그램 (Pch-Dly Program)를 사용하여 어떠한 셋팅들에서 Efx Bal 파라미터의 이펙트를 보여주는 것입니다.

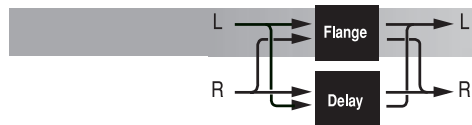




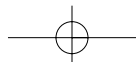
## FLNG-DLY

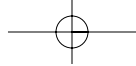
Flng-Dly 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
120 Flng Tap	(FeedBk)	Delay Time (1/4 Note)	Dual Stereo (Parallel)
121 Flng .8Tap	(FeedBk)	Dotted (1/8 Note)	Dual Stereo (Parallel)
122 Flng 3plTap	(FeedBk)	Triplet (1/8 Note)	Dual Stereo (Parallel)
123 Flng PongTap	(FeedBk)	Delay Time (1/4 Note)	Dual Stereo (Parallel)
124 Flng Xfeed	(Time)	-	Dual Stereo (Parallel)
125 Flng Bounce	(Time)	-	Dual Stereo (Parallel)
126 Flng > Tap	(FeedBk)	Delay Time (1/4 Note)	Cascade
127 Flng > Fbk	(Time)	-	Cascade
128 Flng > Pong	(FeedBk)	Delay Time (1/4 Note)	Cascade
129 Flng > Bnce	(Time)	-	Cascade

Dual Stereo (Parallel)



Cascade



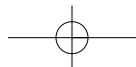


## 프로그램 설명

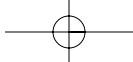
Lexicon

### PCH-DLY

Pch-Dly 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
130 5th Tap	(Pitch)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
131 8ve 3pl Tap	(Pitch)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
132 8ve 8+3plTap	(Pitch)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
133 3rd4thPong	(Pitch)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
134 4th5th Xfeed	(Pitch)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
135 5th6th Xfeed	(Pitch)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
136 8ve > Xfeed	(Pitch)	Delay Time	Cascade
137 5th > Xfeed	(Pitch)	Delay Time	Cascade
138 MajMin > Fbk	(Pitch)	Delay Time	Cascade
139 StepUp > Tap	(Pitch)	Delay Time	Cascade



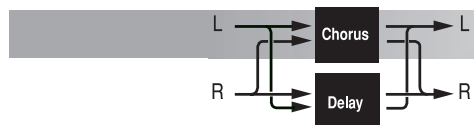




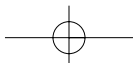
## CHOR-DLY

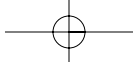
Chor-Dly 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
140 Chor Tap	(FeedBk)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
141 Chor .8Tap	(FeedBk)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
142 Chor 8+3pl	(FeedBk)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
143 Chor Pong	(FeedBk)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
144 Chor Repeat	(Time)	-	Dual Stereo (Parallel)
145 Chor Bounce	(Time)	-	Dual Stereo (Parallel)
146 Chor > Tap	(FeedBk)	Delay Time	Cascade
147 Chor >Repeat	(Time)	-	Cascade
148 Chor > Pong	(FeedBk)	Delay Time	Cascade
149 Chor > Bnce	(Time)	-	Cascade

Dual Stereo (Parallel)



Cascade



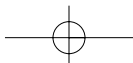


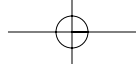
## 프로그램 설명

Lexicon

### DLY-RVB

Dly-Rvb 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
150 Tap Small	(MidRT)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
151 3plTap MidSz	(MidRT)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
152 8+3pl Large	(MidRT)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
153 Pong Small	(Decay)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
154 Xfeed MidSz	(Decay)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
155 Xfeed Large	(Decay)	Delay Time	Dual Stereo (Parallel)
156 Tap > Room	(Livenes)	Delay Time	Cascade
157 8+3pl >Large	(MidRT)	Delay Time	Cascade
158 Xfeed > Room	(Livenes)	Delay Time	Cascade
159 Xfeed >Large	(MidRT)	Delay Time	Cascade

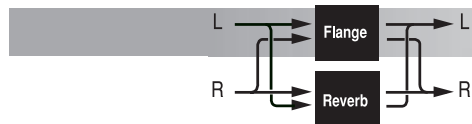




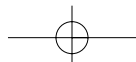
## FLNG-RVB

Flng-Rvb 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
160 LiteFl Small	(MidRT)	Speed (Whole Note)	Dual Stereo (Parallel)
161 LiteFl MidSz	(MidRT)	Speed (Whole Note)	Dual Stereo (Parallel)
162 LiteFl Large	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
163 DeepFl Small	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
164 DeepFl MidSz	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
165 DeepFl Large	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
166 LiteFl>Small	(MidRT)	Speed (Whole Note)	Cascade
167 LiteFl>Room	(Liveness)	Speed (Whole Note)	Cascade
168 DeepFl>Large	(MidRT)	-	Cascade
169 DeepFl>Room	(Liveness)	-	Cascade

Dual Stereo (Parallel)



Cascade



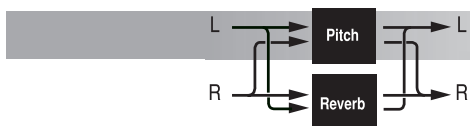
## 프로그램 설명

Lexicon

## PCH-RVB

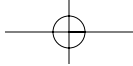
Pch-Rvb 프로그램	"Adjust"	Tap	Routing
170 3rd4th Room	(Pitch)	-	Dual Stereo (Parallel)
171 4th5th Room	(Pitch)	-	Dual Stereo (Parallel)
172 5th6th Room	(Pitch)	-	Dual Stereo (Parallel)
173 8ve MidSiz	(Pitch)	-	Dual Stereo (Parallel)
174 Power MidSiz	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
175 Detune Room	(Dtuning)	-	Dual Stereo (Parallel)
176 Fine > Small	(Pitch)	-	Cascade
177 Power > Large	(MidRT)	-	Cascade
178 4th > MidSiz	(MidRT)	-	Cascade
179 8ve > MidSz	(MidRT)	-	Cascade

## Dual Stereo (Parallel)



## Cascade



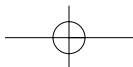


MPX 550

프로그램 설명

## CHOR-RVB

Chor-Rvb 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
180 Chor1 Small	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
181 Chor1 MidSiz	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
182 Chor1 Large	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
183 Chor2 Small	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
184 Chor2 MidSiz	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
185 Chor2 Large	(MidRT)	-	Dual Stereo (Parallel)
186 Chor1 > Room	(Liveness)	-	Cascade
187 Chor2 > Room	(Liveness)	-	Cascade
188 Chor3 > Room	(Liveness)	-	Cascade
189 Chor1 > Small	(MidRT)	-	Cascade



## 프로그램 설명

Lexicon

### MSPLIT DLY

MSplit Dly 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
190 Flng + Tap	(FeedBk)	1/4 Note	Mono Split
191 Flng + Pong	(FeedBk)	1/4 Note	Mono Split
192 Flng + Xfeed	(Time)	-	Mono Split
193 Flng + Bnce	(Time)	-	Mono Split
194 DeepFl + Dly	(Time)	-	Mono Split
195 5th + Tap	(Pitch)	Delay Time	Mono Split
196 8ve + 3plTap	(Pitch)	Delay Time	Mono Split
197 4th5th+Xfeed	(Pitch)	Delay Time	Mono Split
198 5th6th+Xfeed	(Pitch)	Delay Time	Mono Split
199 PchFine +Tap	(Pitch)	Delay Time	Mono Split
200 Chor + Tap	(FeedBk)	Delay Time	Mono Split
201 Chor + Pong	(FeedBk)	Delay Time	Mono Split
202 Chor + Xfeed	(Time)	-	Mono Split
203 Chor + Bnce	(Time)	-	Mono Split
204 Chor+Inverse	(Time)	-	Mono Split

Note: The Mono Split routing configuration is illustrated on page 45.

## MSPLIT RVB

MSplit Rvb 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
205 Tap + MidSiz	(MidRT)	Delay Time	Mono Split
206 Pong + Large	(MidRT)	Delay Time	Mono Split
207 Brce + MidSz	(MidRT)	Delay Time	Mono Split
208 Xfeed + Small	(MidRT)	Delay Time	Mono Split
209 Xfeed+MidSiz	(MidRT)	Delay Time	Mono Split
210 LiteFl+MidSz	(MidRT)	-	Mono Split
211 LiteFl+Large	(MidRT)	-	Mono Split
212 DeepFl+Small	(MidRT)	-	Mono Split
213 DeepFl+MidSz	(MidRT)	-	Mono Split
214 DeepFl +Room	(Livenes)	-	Mono Split
215 4th5th +Room	(Pitch)	-	Mono Split
216 5th6th +Room	(Pitch)	-	Mono Split
217 4ths + Large	(MidRT)	-	Mono Split
218 8ve + MidSz	(MidRT)	-	Mono Split
219 PchFin+MidSz	(Pitch)	-	Mono Split
220 Chor1 +Small	(MidRT)	-	Mono Split

**프로그램 설명**

Lexicon

<b>MSplit Rvb 프로그램</b>	<b>"Adjust"</b>	<b>Tap</b>	<b>Routing</b>
221 Chor1+ Large	(MidRT)	-	Mono Split
222 Chor2+MidSiz	(MidRT)	-	Mono Split
223 Chor2+ Large	(MidRT)	-	Mono Split
224 Chor3+MidSiz	(MidRT)	-	Mono Split

*Note: The Mono Split routing configuration is illustrated on page 45.*



## MPX 550

## 프로그램 설명

## 듀얼 모노(DUAL MONO)

Dual Mono 프로그램	“Adjust”	Tap	Routing
225 Tap   Small	(MidRT)	Delay Time	Dual Mono
226 Tap   MidSiz	(MidRT)	Delay Time	Dual Mono
227 Tap   Large	(MidRT)	Delay Time	Dual Mono
228 Tap   Room	(Livenes)	Delay Time	Dual Mono
229 DeepF1   Tap	(FeedBk)	Speed (1/4 Note)	Dual Mono
230 DeepF1   Dot8	(FeedBk)	Speed (Dotted 1/4 Note)	Dual Mono
231 8ves   Tap	(Pitch)	Delay Time	Dual Mono
232 8ves   3pl	(Pitch)	Delay Time	Dual Mono
233 Chor2   Tap	(FeedBk)	Delay Time	Dual Mono
234 Chor2   Dot 8	(FeedBk)	Delay Time	Dual Mono
235 LiteF1   Large	(MidRT)	Speed	Dual Mono
236 DeepF1   Large	(MidRT)	-	Dual Mono
237 8ves   MidSz	(MidRT)	-	Dual Mono
238 4ths   Large	(MidRT)	-	Dual Mono
239 Chor1   Room	(Livenes)	-	Dual Mono

Note: The Dual Mono routing configuration is illustrated on page 45.

## 프로그램 설명

Lexicon

### 컴프레서(CMPRSSR)

모든 컴프레서 프로그램에서 “Adjust” 파라미터는 0에서 9.5dB의 범위 내에서 게인을 컨트롤합니다. 이것은 드라이, 바이패스 그리고 컴프레스 된 Output 사이에서 볼륨 레벨들을 전형적인 음악 소재들과 매치시키기 위해 사용될 수 있습니다.

만일 시스템 모드 파라미터 믹스 모드가 프로그램으로 설정되면 믹스 파라미터는 자동적으로 Wet으로 설정되며 컴프레스된 딜레이 시그널이 오직 Output 시그널만을 표시하도록 합니다. 만일 시스템 모드 파라미터 믹스 모드가 Global로 설정되면 믹스 파라미터는 반드시 수동으로 맞춰져야 합니다.

다섯 개의 컴프레서 리버브 프리셋들은 리버브 컴포넌트를 제로-딜레이 드라이 컴포넌트와 함께 병렬로 제공합니다. 컴프레서는 양쪽 모두에서 작동합니다. 믹스 파라미터는 Wet으로 설정되어야 하며 효율적인 믹스를 위해 Efx Bal 파라미터와 함께 조절되어야 합니다.

Comprsr 프로그램	“Adjust “	Tap
240 Two to One	(Gain)	-
241 Three to One	(Gain)	-
242 3:1 Small	(Gain)	PreDelay
243 5:1 Medium	(Gain)	PreDelay
244 3:1 Large	(Gain)	PreDelay
245 GuitarComp	(Gain)	-
246 Limiter	(Gain)	-
247 Male Vocal	(Gain)	PreDelay
248 Female Vocal	(Gain)	PreDelay

*\* Presets 240, 241, 245, and 246 are compressor only. Presets 242, 243, 244, 247, and 248 are combination compressor and reverb with Dual Stereo (Parallel) routing.*

## 다이나믹스(DYNAMICS)

### 주의:

다이나믹 프리셋이 로드되고 몇 초 후에 다이나믹 이름이 기 앞면 디스플레이에 간단하게 반짝거리며 나타납니다. 이것은 오디오 Input이나 Output에 전혀 영향을 주지 않습니다.

다이나믹스는 스테레오 시그널들의 다이나믹 프로세싱이 필요할 때 스튜디오 용으로 사용되기 위해 제작된 것입니다. 아주 긴 딜레이 때문에 이 프리셋은 라이브 공연이나 믹스 삽입용으로는 권장할 만 것이 못됩니다. 이것은 피크 확장, 컴프레션 그리고 테이프 포화를 순서대로 수행하는 이펙트를 가지고 있습니다.

다이나믹스는 9개의 파라미터들을 가지고 있는데 이 파라미터들은 3개의 편집 페이지로 나뉩니다. 피크 확장(Peak expansion) 셋팅들은 첫 번째 페이지에서 컨트롤되며 컴프레션 셋팅들은 두 번째 페이지에서 컨트롤되며 테이프 포화는 세 번째 페이지에서 컨트롤 됩니다. 첫 번째 페이지는 또한 개인 리덕션과 Input 미터링 사이에서 선택할 때 사용하는 스위치 기능도 가지고 있습니다.

## 피크 확장(PEAK EXPANSION)

피크 확장(Peak expansion)은 조절 가능한 피크 확장 트레시홀드 너머로 올라가는 사운드 소스의 전체적인 레벨을 올리기 위해 사용됩니다. 넓은 다이나믹 범주를 가진 연주에서 피크 확장은 낮은 레벨의 사운드 소스들의 레벨을 증가시킬 수 있습니다. 예를 들어 필요한 어떤 증폭장치 없이도 볼륨을 올릴 수 있는 상대적으로 조용한 악기들의 경우 피크 확장은 음이 높아지는 동안 악기 레벨을 올릴 수 있습니다.

### ExpThresh

(-31에서 0dB까지)

확장이 적용되는 것 이상의 트레시홀드를 컨트롤 합니다. 더 낮게 셋팅을 하면 낮은 레벨의 소스들을 확장시킬 수 있습니다. 더 높게 셋팅을 하면 오직 높은 레벨 피크들만을 확장시킬 수 있습니다.

### ExpLvl

(0.0dB에서 5.89dB까지)

확장 트레시홀드 이상으로 올라가는 사운드 소스에 적용되는 확장의 양을 조절합니다. 파라미터 셋팅은 확장으로 인해 시그널 레벨이 최대로 증가하게 합니다. 더 높게 셋팅을 하게 되면 적용된 확장의 레벨을 증가시킵니다. 확장이 최대로 이루어지면 50ms 보다 더 긴 경우 확장 트레시홀드 이상으로 잘 올라가는 시그널에 이 최대치 확장이 적용됩니다.

## 프로그램 설명

Lexicon

### 미터들(Meters)

(GR, In)

게인 리덕션(GR) 과 Input 레벨 (IN) 미터링 사이를 선택합니다. (페이지 62를 참조하시면 보다 자세한 정보를 보실 수 있습니다.)

### 컴프레션(COMPRESSION)

컴프레션(Compression)은 조절 가능한 컴프레션 트레시홀드 이상으로 올라가는 사운드 소스들의 전체적인 레벨을 낮추는데 사용됩니다. 컴프레션은 더 큰 소리의 소스들을 보다 작은 소리의 소스들에 매치시킬 때 사용될 수 있습니다.

### 비율(Ratio)

(1:1에서 10:1까지)

사운드 소스가 컴프레션 트레시홀드 이상으로 올라갈 때 적용되는 게인 리덕션의 레벨을 결정합니다. 이것은 1:1, 1.60:1, 2.00:1, 2.66:1, 3.20:1, 4.00:1, 5.33:1, 8.00:1 그리고 10:1 비율로 설정될 수 있습니다. Input에서 컴프레서로 각각의 dB가 상승하는 경우에 비율은 Output에서의 dB 상승을 분수로 표시합니다. 예를 들어 비율이 4.00:1로 설정 되면 Output은 컴프레서로 가는 Input에서 각각의 dB 상승이 0.25dB 오르게 될 것 입니다. 더 높게 셋팅하면 컴프레션이 그만큼 많이 이루어지게 됩니다.

### 트레시(Thresh)

(-31에서 -0dB까지)

컴프레션 트레시홀드를 결정합니다. 사운드 소스의 레벨은 컴프레션이 적용되기 전에 이상으로 반드시 올라가야 합니다.

### 어택(Attack)

(200에서 3.0msec까지)

컴프레션 트레시홀드 이상으로 올라가는 사운드 소스에 컴프레서가 얼마나 빠르게 반응하는지를 결정합니다. 더 느리게 셋팅하면 시그널이 단기간에 최소 컴프레션을 통해 트레시홀드 이상으로 상승하게 됩니다.

### 릴리즈(Release)

(4.0에서 .30sec 까지)

사운드 소스가 컴프레션 트레시홀드 이하로 떨어질 컴프레서가 얼마나 빠르게 감소되지를 결정합니다. 더 느리게 셋팅하면 컴프레션을 단계적으로 천천히 줄이게 되며 빠르게 셋팅하면 컴프레션을 그만큼 더 빨리 줄이게 됩니다. 이것은 사운드 소스의 레벨이 더 가깝게 연결되기 때문입니다.

## 테이프 포화 상태(TAPE SATURATION)

테이프 포화(Tape saturation)는 아날로그 테이프에 녹화된 소스와 디지털로 녹화된 소스들의 소리를 모방합니다. 아날로그 테이프에서 발생하는 자연스러운 피크 포화 현상 때문에 아날로그 테이프에 녹음된 사운드 소스들은 디지털로 녹음된 같은 사운드 소스보다 더 큰 것처럼 느껴집니다. 이 이펙트를 사용하려면 게인 파라미터 셋팅을 올리십시오. 사용된 게인의 양이 Output 레벨 미터와 더 더욱 중요한 귀 모 두에 의해 좌우됩니다. 너무 높은 게인 레벨들은 사운드 소스의 다이 나믹 범주를 아주 급격하게 감소시키며 이는 진짜 테이프에서처럼 아주 불쾌한 디스토션을 만들어 냅니다.

### 게인

(최소, 1 t에서 30까지, 최대)

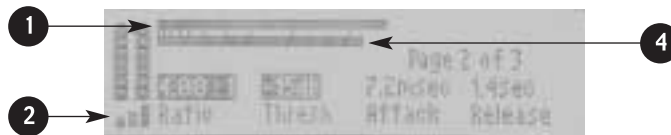
평균 Output 레벨을 결정합니다. 더 낮게 셋팅을 하면 시그널 포화를 막을 수 있으며 더 높게 셋팅을 하면 사운드 소스의 평균 레벨과 관련 된 사운드 내에서 피크를 줄입니다. 이때 피크 포화 블록이 피크 레벨 들을 줄일 수 있습니다. 이 셋팅 방법은 디지털에 과부하가 걸리지 않 으면서 레벨을 최대로 끌어 올릴 수 있습니다. 그러나 과도하게 피크가 걸리는 경우 시그널에 심한 디스토션이 일어날 수 있습니다.

### 포화

(Off, Modern, Vintage)

포화 상태의 양을 조절합니다.

## 레벨 미터(LEVEL METERS)



### 1. Output 레벨 미터 (Output Level Meter)

Output 레벨들을 표시합니다. 수치는 좌 우측 채널의 최대치 Output 레벨을 나타냅니다. 눈금 표시는 3dB increment 마다 표 시됩니다. 오른쪽 눈금 표시는 0dB 또는 최대치 Output 레벨을 나 타냅니다.

## 프로그램 설명

Lexicon

### 2. 피크 확장 미터(Peak Expansion Meter)

피크 확장 트리세홀드 이상의 피크 레벨을 표시합니다. 낮은 레벨의 피크들은 하나 또는 두 개 정도의 막대 눈금으로 표시되며 조금 더 높은 피크가 좀 오래 지속되면 3개 정도의 막대 눈금이 표시됩니다. 높은 레벨의 피크는 고정된 세 개의 막대 눈금으로 표시됩니다.

#### 주의:

게인 리덕션과 Input 레벨 미터링 사이에서 선택할 때는 미터 파라미터를 사용하세요.

### 3. 게인 리덕션 미터(Gain Reduction Meter)

미터 파라미터를 GR로 설정하면 컴프레션 때문에 Output 레벨 리덕션을 표시하게 됩니다. 보여지는 수치는 좌 우측 채널의 최대치 게인 리덕션을 나타냅니다.

눈금 표시는 3dB increment 마다 표시됩니다. 오른쪽 눈금 표시는 0dB 또는 최대치 Output 레벨을 나타냅니다. 오른쪽에서 왼쪽으로 표시되는 각각의 막대 눈금은 게인 리덕션 보다 3dB 정도 더 추가되어 표시됩니다.

### 4. Input 미터(Input Meter)

미터 파라미터가 In으로 설정되면 좌 우측 채널의 최대 Input 레벨이 표시됩니다. 연관된 막대 눈금은 3dB increment 마다 표시됩니다. 오른쪽 눈금 표시는 0dB 또는 최대치 Input 레벨을 나타냅니다.

### 전형적인 마스터링 다이내믹 컨트롤 조절

아래 내용은 이전에 미리 컴프레스되지 않은 음악 소스에 대한 아주 일반적인 절차입니다.

- 아날로그 Input 소스에 대해 기기 앞면에 있는 Input 트림 노브를 조절하면 Input 미터들은 -6dB 범주 내에서 피크에 오릅니다. Input 미터는 0dB 레벨을 절대 초과하지 않습니다.
- 0dB에서 시작하여 Beginning at 0dB, 소스 소재에서의 피크들이 1-3 정도의 막대 눈금 정도로 피크 확장 레벨 미터를 표시할 때까지 ExpThrsh 파라미터의 셋팅을 줄이십시오.

**전형적인 마스터링 다이내믹 컨트롤 조절**

(계속)

사운드 소스에서 높은 레벨의 피크들은 짧은 시간 동안 세 개의 막대 눈금이 움직이지 않고 고정적으로 표시되도록 피크 확장 미터를 표시하게 됩니다. 소스 소재에서 피크가 약간 과장되게 표현될 때까지 ExpLvl 파라미터를 올리십시오. 그리고 나서 피크에서 자연스러운 음이 날 때까지 셋팅을 줄이십시오.

- 비율 파라미터(Ratio parameter)를 4.00:1로, 어택 파라미터(Attack parameter)를 7.2msec에 그리고 릴리즈 파라미터(Release parameter)를 1.4sec에 맞춰 놓습니다. 0dB에서 시작하여 게인 리덕션 미터가 게인 리덕션의 0과 3에서 6dB 사이를 움직일 때까지 트레시 파라미터 셋팅을 줄이십시오. 만일 Output 레벨에서 부자연스러운 소리가 난다면 어택과 릴리즈 파라미터의 셋팅을 올려 보십시오. 만일 Output 레벨이 피크가 일어난 후에도 너무 낮다면 릴리즈 파라미터의 셋팅을 올리십시오. 만일 Output 레벨이 피크가 일어난 후에도 여전히 너무 낮다면 ExpLvl 파라미터의 셋팅을 올리십시오.
- 0에서 시작하여 Output 레벨 미터가 -3dB이상을 표시할 때까지 게인 파라미터 셋팅을 조절하세요.

**LIVE-FOH(무대 앞 FRONT OF HOUSE)**

Live-FOH 프로그램은 라이브 공연을 위해 디자인된 것으로 라이브-사운드 엔지니어들이 작동하기 보다 편하게 컨트롤들이 제작되었습니다. 이 프로그램들은 듀얼 모노 루팅을 이용하여 작은 규모에서 중간 규모 정도의 공연장에서 사용될 수 있도록 SR 시스템을 조정합니다. 자주 이 시스템은 제한된 채널들과 이펙트를 위한 Aux send를 제공합니다.

프리셋들의 경우

- 편집 페이지 1은 첫 번째 이펙트를 위해 4개의 가장 필수적인 파라미터를 가지고 있으며 편집 페이지 2는 두 번째 이펙트를 위해 4개의 가장 필수적인 파라미터를 담고 있습니다. 꼭 필수적인 것은 아닌 파라미터들은 편집 페이지에서 제거됩니다.

## 프로그램 설명

Lexicon

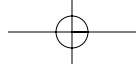
- 딜레이 프로그램에서 두개의 딜레이 레벨 컨트롤은 “Adjust” 파라미터로 합해집니다.(Tap/Dly) 이 프로그램들은 두 개의 딜레이를 가지고 있습니다. 첫 번째 것은 템포에 의해 컨트롤되며 더 길게 딜레이나 에코를 주기 위해 사용됩니다. 두 번째 것은 딜레이 파라미터로 직접 조절하여 셋팅해야 되는데 이것은 60에서 135ms의 “찰싹 하는 소리”를 만드는데 사용될 수 있습니다

탭/딜레이(Tap/Dly) 파라미터는 이 딜레이들에 대해 역방향 레벨 컨트롤을 제공합니다. 디폴트 셋팅은 각각 똑같은 레벨을 제공합니다. 템포로 조절되는 딜레이는 좀 더 긴 리듬에 매우 민감한 이펙트에 딱 맞는데 비해 손으로 직접 조작해야 하는 딜레이는 짧은 시간을 사용할 때 적합합니다. 그러나 이 두 딜레이 모두 전체 범위의 딜레이 시간들을 전달해 줄 수 있는데 이펙트를 좀더 풍부하게 주기 위해 각각 서로에게 딜레이타임이 교차되어 공급될 수 있습니다.

- 딜레이/리버브(Dly/Reverb) 프로그램은 대안으로 사용 가능한 편집노브(255)와 함께 사용할 수 있습니다. 첫 번째 두 개의 편집 페이지는 왼쪽에 있는 딜레이 파라미터와 오른쪽에 있는 리버브 파라미터와 함께 제공됩니다. 이렇게 두 개로 나뉜 이펙트는 페이지에서 페이지로 컨트롤한다기 보다 왼쪽에서 오른쪽으로 컨트롤합니다.

Live-FOH 프로그램	“Adjust”	Tap
250 Flange/Dly	(Tap/Dly)	Delay Time
251 Chorus/Dly	(Tap/Dly)	Delay Time
252 Flange/Rvb	(Tap/Dly)	-
253 Chorus/Rvb	(Tap/Dly)	-
254 Dly/Reverb	(Tap/Dly)	Delay Time
255 Dly/Reverb	(Tap/Dly)	Delay Time





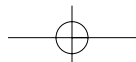
### 파라미터 그래픽들

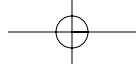
MPX 550은 각 파라미터에 대하여 그래픽 강화기능 있습니다. 이파라미터는 파라미터 셋팅이 변경될 때마다 전면 패널 디스플레이에 나타납니다. 이 그래픽들은 전체 범위 내에서 선택된 셋팅값이 떨어지는 지점을 표시하고 그 파라미터의 기능을 보여 줍니다. 셋팅이 변경될 때마다 그래픽도 변경됩니다. 예는 아래와 같이 나와 있습니다. 다른 파라미터 그래픽을 보기 위해서 원하는파라미터의 셋팅을 변경 시키십시오.

Decay 파라미터 셋팅이 변경되면 아래와 같은 그래픽이 나타납니다.



HF Rloff 파라미터 셋팅이 변경되면 아래와 같은 그래픽이 나타납니다.





## 파라미터들에 대한 자세한 설명

Lexicon

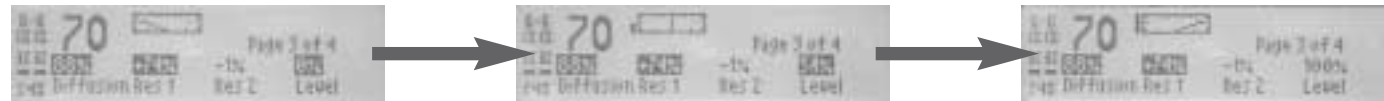
믹스 파라미터 셋팅이 변경되면 아래와 같은 그래프가 나타납니다.



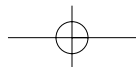
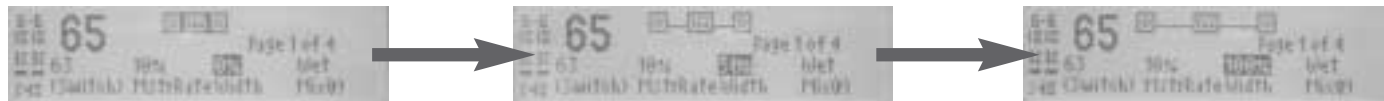
딜레이 파라미터 셋팅이 변경되면 아래와 같은 그래프가 나타납니다.



레벨 파라미터 셋팅이 변경되면 아래와 같은 그래프가 나타납니다.



너비 파라미터 셋팅이 변경되면 아래와 같은 그래프가 나타납니다.



## MPX 550

## 파라미터들에 대한 자세한 설명

## 파라미터 용어 설명

## 주의:

시스템 모드 파라미터들은 섹션3에서 자세히 다루고 있습니다. 다이내믹 파라미터는 페이지 59 ~ 62에서 자세히 다루고 있습니다. 이 파라미터들은 이 용어 사전에서는 다루지 않았습니다.

**“Adjust”**

(0에서 127까지)

프리셋에서 프리셋까지 다른 기능을 가지고 있습니다. “Adjust”는 “마술적인” 컨트롤 장치로 몇 개의 파라미터들을 동시에 조절할 수 있을 뿐만 아니라 하나의 컨트롤이지만 아주 특별한 가치를 지닌 종합세트라고 할 수 있습니다. 예를 들어 이 컨트롤은 한 파라미터에서 (Fast) 또는 (Slow)로 불러워 지기도 하는데 또 다른 컨트롤을 통해 어떤 수치로도 조절할 수 있습니다. “Adjust”는 0에서 127까지의 범주를 가지고 있는데 MIDI 컨트롤러에 편리하게 연결할 수 있는 범위를 제공하고 있는 것입니다.

**Attack**

(0에서 100까지 또는 0에서 255까지)

시그널로의 최초 반응을 얼마나 신속하게 처리하는지를 조절합니다. 높게 셋팅해 놓으면 파열음이 발생되며 너무 낮게 설정하면 시간에 따라 사운드를 보다 천천히 만들어내는 결과를 낳습니다. Attack은 처음

50ms 정도의 범주 내에서 소리의 레벨에 영향을 줍니다.

**Balance**

(-100에서 +100%까지)

회전 프로그램(Rotary Programs)에서 혼과 드럼 사이에서 볼륨의 밸런스를 결정합니다.

**BassMult**

(0.2에서 4.0x까지)

낮은 프리퀀시 시그널들의 리버브 시간을 컨트롤 합니다. BassMult는 Decay와 MidRT 파라미터들의 배율기로써의 기능을 수행합니다. 예를 들어 BassMult가 2.0x로 설정되고 Decay가 2초에 맞춰지면 로우 프리퀀시 리버브 타임은 4초가 될 것입니다. 자연스러운 음향 분위기를 가진 홀 공간에서는 로우 프리퀀시 리버브 타임이 1.0x와 2.0x 사이로 설정되어야 합니다.

**BassXvr**

(28Hz에서 19.4kHz까지, off)

BassMult가 적용되는 이하에 있는 주파수를 설정 합니다.

**CmpAttk**

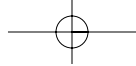
(4에서 125msec까지)

Input 시그널이 트레시홀드 이상으로 증가할 때 컴프레서가 반응하는 스피드를 컨트롤 합니다.

**CmpRatio**

(1:1 (off)에서 10:1까지)

트레시홀드 넘어선 Input 시그널들에서 게인을 리덕션하는 비율을 설정합니다.



## 파라미터들에 대한 자세한 설명

Lexicon

**CmpRels** (4에서 250msec까지)

컴프레션된 Input 시그널 레벨이 떨어질 때 컴프레션이 풀리게 되는 Rate을 컨트롤합니다.

**Decay** (73ms에서 19.61sec까지 또는 24ms에서 6.53sec까지)

미드 프리퀀시 시그널에서의 리버브 시간을 컨트롤 합니다. 분위기 프로그램(Ambience Programs)에서 Decay는 분위기 "Tail"의 길이를 컨트롤합니다.

**Depth** (0에서 100%까지)

볼륨 모ジュール의 레벨을 컨트롤 합니다.

**Diffusion** (0에서 100%까지)

처음 에코 밀도가 오버 타임으로 증가하는 단계를 조절합니다. 높게 셋팅하면 에코 밀도가 처음부터 높게 증강됩니다.(에코 밀도는 또한 사이즈에 따라 영향을 받습니다. 공간이 작으면 작을수록 사운드의 밀도는 더 조밀해집니다)

**Dly Fbk** (0에서 100%까지)

왼쪽에서 왼쪽으로 오른쪽에서 오른쪽으로 피드백 되는 것을 결정하는 마스터 컨트롤로써의 기능을 수행합니다.

**Dly HiCut** (28Hz에서 19.4kHz까지, off)

Dly/Eko만을 이펙트로 가진 듀얼 프로그램에 있는 기능으로 Dly/Eko 하이 프리퀀시 Output을 넘어선 독립적인 컨트롤 기능을 가지고 있습니다. Dly HiCut은 HF Rloff와 흡사한 high-cut 필터를 Delay/Echo에 적용합니다.

**Dly Lvl** (off, - 24dB에서 0dB까지)

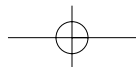
딜레이와 에코 이펙트로 공급되는 시그널의 전체적인 레벨을 컨트롤 합니다.

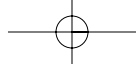
**Dly Lvl 1, 2, 3** (off, - 48dB에서 0dB까지)

좌우측 채널 양쪽 모두에 보이스 세트 1, 2 또는 3의 레벨을 컨트롤 합니다.

**Dly XFBk** (0에서 100%까지)

왼쪽에서 오른쪽으로 오른쪽에서 왼쪽으로 피드백 되는 것을 결정합니다.





## MPX 550

## 파라미터들에 대한 자세한 설명

**DlyTapLvl**

(off, -48에서 0dB까지)

Delay/Echo 이펙트가 있으며 하나 이상의 보이스가 Tape에 의해 컨트롤되는 듀얼 프로그램에 있는 기능입니다. DlyTapLvl은 Delay/Echo 이펙트로 믹스되면서 Tap에 의해 컨트롤되는 보이스의 레벨을 컨트롤 합니다.

**Drum Dep**

(0에서 100%까지)

회전 프로그램(Rotary Programs)에서 드럼에 의해 만들어지는 음성 변화의 양을 결정합니다.

**Drum Res**

(-100에서 +100%까지)

회전 프로그램(Rotary Programs)에서 예를 들어 이펙터로 공급되는 울림의 양을 결정합니다.

**Duration**

(140에서 700ms까지)

Gate/Inv 프로그램에서 Output이 끊기기 전에 흐르는 시간의 길이를 조절합니다.

**Efx Bal**

(100:0%에서 0:100%까지)

듀얼 프로그램에서 두 개의 이펙터의 상대적인 양을 컨트롤 합니다. 듀얼 스테레오(병렬), 모노 스플릿(Mono Split) 또는 듀얼 모노 구성에서 Efx Bal은 두 개의 이펙트로 공급되는 시그널을 나누게 됩니다. 또한 이것은 캐스케이드 구성(Cascade Configuration)에서 어느 정도의 시그널이 두 개의 이펙트 중 하나를 바이패스 시키도록 합니다.

**EkoDly L, R**

(0ms에서 1.198sec까지)

리버브 프로그램에서 Decay 상에서 초기에 발생하는 반향음들의 타이밍을 컨트롤합니다. 이 반향음들은 무대의 뒤 벽이나 반향음을 발생시키는 자재들로 인해 때때로 들리게 되는 사운드를 모방한 것입니다.

**EkoFbk L, R**

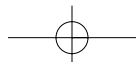
(-100에서 100%까지)

리버브 프로그램에서 나란히 서있는 벽들 사이에서 규칙적으로 발생하는 에코를 모방한 반복 에코의 양을 컨트롤 합니다. 이 파라미터들의 범위는 -100%에서부터 100%까지이며 - 수치는 양쪽 극에서 치고 거꾸로 돌아올 때를 의미합니다. 높게 셋팅하면 시그널 과부하가 걸릴 수 있습니다.

**HF Rloff**

(28Hz에서 19.4kHz까지, off)

로우 패스 필터(Low-pass filter)에서 하이 프리퀀시를 차단할 때 설정합니다.



## 파라미터들에 대한 자세한 설명

Lexicon

### HighSlope와 LowSlope

(-16에서 +15까지)

로우 프리퀀시에서 리버브 포락선(reverb envelope)의 모양을 결정합니다. 높은 기울기(High Slope)와 낮은 기울기(Low Slope)는 Gate/Inv 프로그램에서만 볼 수 있습니다. 낮은 기울기(Low Slope)는 0으로 설정되며 로우 리버브의 레벨은 지속 시간 이상으로 변하지 않고 계속 유지되며 갑자기 딱 끊어집니다. Low Slope를 0으로 설정하는 것은 낮은 주파수 리버브의 레벨을 소리가 끊어지기 전까지 부드러운소리에서 큰소리로 자연스럽게 울릴 수 있습니다. Slope가 크면 클수록 초기 리버브는 더 부드럽고, 더 현저하게 올라갑니다. 네가티브 Value로 셋팅을 할 때는 로우 프리퀀시 리버브는 소리가 끊어지기 전까지의 더 낮은레벨로 떨어집니다. Highslope은 Low slope와 유사합니다.

### Horn Dep

(0에서 100%까지)

회전 프로그램(Rotary Programs)에서 혼에 의해 만들어지는 음 변조(Modulation)의 양을 조절합니다.

### Horn Res

(-100에서 +100%까지)

회전 프로그램(Rotary Programs)에서 이펙트로 공급되는 시그널과 같이 울리는 음의 양을 결정한다.

### Intrvl

(다양함)

사용되는 피치 전환(pitch-shift)의 양을 조절합니다. Intrvl 수치는 세미-톤이며 Pch 수치는 Cent(세미 톤의 1/100분) 이러한 수치들은 첨가되는 수입니다.

### L Dly 1, 2, 3

(0ms에서 5.060sec까지)

왼쪽 보이스 1, 2 또는 3의 딜레이 시간을 설정 합니다. Dly/Elko 이펙트는 각 사이트에 독립적인 3개의 보이스를 가집니다.

### Level

(0에서 100%까지)

Output에 존재하는 Wet 시그널의 양을 결정합니다. Wet 시그널에만 영향을 준다는 것만 조금 다를 뿐 Mix와 그 기능이 매우 비슷합니다. 레벨은 믹스가 Wet에 설정될 때 두 개 이상의 프로그램의 전체적인 Output의 균형을 잡는데 일반적으로 사용됩니다

### 낮은 경사면과 높은 경사면

(-16에서 +15까지)

High Slope와 Low Slope를 참조하세요.

## MPX 550

## 파라미터들에 대한 자세한 설명

**Mix** (Dry, 1에서 99%까지, Wet)

믹스는 프로세스 되지 않은 시그널(Dry)과 프로세스 된 시그널(Wet)의 비율을 컨트롤 합니다. MPX550이 콘솔에 연결될 때 이 파라미터는 거의 항상 Wet에 맞춰지게 됩니다.

**MstrRate** (0에서 100%까지)

회전 프로그램(Rotary Programs)에서 혼과 드럼 Rate 둘 다에 영향을 주는 마스터 Rate 컨트롤로써의 기능을 가집니다

**Pch Fbk (L), (R)** (-100%에서 +100%까지)

피치 프리셋으로 부터의 피드백이 일어나는 양을 컨트롤하는데 이것은 피치가 위 아래로 프로세싱하면서 예코가 반복되도록 합니다.

**Pch (L), (R/S)** (-2400에서 2600까지)

좌 우측 채널들에 적용되는 피치-전환(pitch-shift)의 양을 조절합니다. 완전 스테레오 프로그램에서 Pch(L) 파라미터는 사용할 수 없으며 Pch(R/S) 파라미터가 스테레오 역할을 합니다. 모노 프로그램에서는 Pch(L) 과 (R/S) 파라미터가 상대적으로 왼쪽 오른쪽이 됩니다.

피치-전환(Pitch-shifting)은 시간 이동을 요구하기도 합니다. 완전 스테레오 시그널은 좌 우측 시그널에 공통으로 있는 콤포넌트를 가지고 있습니다. 좌 우측 시그널을 사이의 위상 관계가 유지될 때만 적절한 스테레오 이미지가 유지됩니다. 이것은 정확히 같은 계산이 양쪽 채널에 모두 적용되어야 하며 그래서 하나의 컨트롤이 피치 프리셋에 공급됩니다.

**PDly (L), (R)** (0에서 100ms까지)

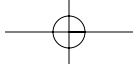
피치-전환 알고리즘(pitch-shift algorithm)에 필요한 "look-ahead"의 양을 컨트롤 합니다. 프리-딜레이(pre-delay)의 어느 정도는 항상 효력을 발생하며 심지어 0에 설정되어 있어도 그 효력을 발생합니다.

**Phase** (0에서 270deg까지)

좌 우측 채널들 사이에 관련된 타이밍을 결정합니다.

**PreDelay** (0ms에서 1.198sec까지)

리버브가 발생하는 시점과 시그널의 Input 사이의 타임 딜레이를 컨트롤 합니다.



## 파라미터들에 대한 자세한 설명

Lexicon

**R Dly 1, 2, 3** (0ms에서 5.060sec까지)

오른쪽 보이스 1, 2 또는 3의 딜레이 시간을 설정합니다. Dly/Ekko 이펙트는 각 사이트에 독립적인 3개의 보이스를 가지고 있습니다.

**Rate** (0에서 50.05Hz 까지)

음을 변조하는 속도를 컨트롤 합니다.

**Res 1, 2** (-100에서 +100%까지)

코러스 프로그램(Chorus Programs)에서 피드백 시그널의 양을 컨트롤 합니다.

**Resonanc** (-100에서 +100%까지)

플렌지 프로그램(Flange Programs), 피드백의 양을 컨트롤합니다.

**Rt HC** (28Hz 에서 19.4kHz, off까지)

하이 프리퀀시가 울림 현상이 있는 시그널에서 나타나는 지점 이상으로 프리퀀시를 설정합니다. 하이 프리퀀시가 진동되는 시그널에 사용되는 것 이상으로 프리퀀시를 설정하면 진동되는 시그널이 차츰 차츰 어둡게 됩니다. 이렇게 함으로써 보다 자연스러운 소리를 얻게 되는데 이것은 실제 홀에서 공기를 흡입했을 때의 효과를 시뮬레이트하기 때문입니다. 이 파라미터를 로우-프리퀀시에 셋팅하면 오디오가 다시

순환할 때처럼 소리가 수그러들게 되므로 실제 리버브 시간을 줄일 수 있습니다.

**RvbLvl** (off, -48dB에서 0dB까지)

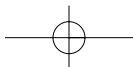
분위기 프로그램(Ambience Programs)에서 이펙트에 추가되는 “특별히” 더 긴 Decay 리버브의 양을 컨트롤 합니다. 분위기 프로그램(Ambience Programs)에서 짧은 Decay는 실제 공간상에서 나는 사운드를 만들어 냅니다.

**Shape** (0에서 255까지)

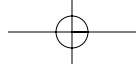
실제 공간에서의 사운드를 들을 수 있게 만드는 초기 반향음들의 생성을 조절합니다. 0에 설정해 놓거나 다른 것이 이펙트에 걸려 있지 않은 간에 모양(Shape)과 퍼짐(Spread)이 함께 이루어집니다.

**Size** (4.0에서 76.0m까지)

(Diffusion에 의해 컨트롤 되는) 최초시점 이후에 에코 밀도가 형성되는 Rate를 설정합니다. 이것은 Decay를 위한 마스터 컨트롤로써의 역할도 합니다. 크기는 Very small(매우 작음)부터 Very large(매우 큼)까지 리버브사운드를 변경합니다. 크기 컨트롤을 파라미터를 조절하기는 전에 형성되는 음향 공간의 대략적인 크기에 맞춰 놓으시기를 권장합니다. 마스터에서의 크기는 대략공간에서 가장 긴 면적과 같습니다.(크기 파라미터를 조절하게 되면 프로그램이 다시 로드될 수도 있습니다)







## MPX 550

## 파라미터들에 대한 자세한 설명

### Speed

(0에서 5000까지)

플렌지 프로그램(Flange Programs)에서 두 개의 “플렌지” 보이스가 얼마나 빠르게 움직여야 하는지를 컨트롤 합니다.

### Speed 1, 2

(0에서 5000까지)

코러스 프로그램(Chorus Programs)에서 다양한 보이스들이 주파수를 거쳐 지나가는 지점에서의 Rate를 컨트롤합니다.

### Spread

(0에서 255까지)

실제 공간에서의 사운드를 들을 수 있게 만드는 최초의 반향음들 사이의 타이밍을 컨트롤합니다. 0에 설정해 놓거나 다른 것이 이펙트에 걸려 있지 않건 간에 모양(Shape)과 퍼짐(Spread)이 함께 이루어집니다.

### Sweep

(0에서 100ms까지)

플렌지 프로그램(Flange Programs)에서 각각의 보이스에 적용되는 타임-딜레이의 최대치 양을 결정합니다.

### Sweep 1, 2

(0에서 100ms까지)

코러스 프로그램(Chorus Programs)에서 두 개의 다른 보이스에 대한 주파수 변수를 컨트롤합니다.(코러스 이펙트는 아주 조금씩 다양한 피치를 가진 6개의 보이스를 시뮬레이션 합니다. 별도의 컨트롤들은 각각 3개의 보이스를 가진 두 개 세트에서 사용될 수 있습니다.

### Threshold

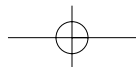
(-32에서 -0dB까지)

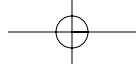
시그널이 컴프레스되는 지점 이상의 레벨을 컨트롤 합니다.

### Tune 1, 2

(0에서 100%까지)

Detune 프로그램에서 보이스 1과 2에 적용되는 Detuning의 양을 결정합니다.





## 파라미터들에 대한 자세한 설명

Lexicon

### Warform

(아래를 참조하세요)

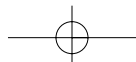
트레몰로 프로그램 (Tremolo Programs) 에서 볼륨의 크기를 조절합니다. 셋팅하는 방법은 다음과 같습니다:

셋팅	방법
Sine	극에서의 되돌아오는 현상을 가지는 부드러운 싸인 곡선의 모줄.
Rwctified Sine	극에서의 되돌아오는 현상이 없는 수정된 부드러운 싸인 곡선의 모줄.
Triangle	삼각 모양의 선형 램프 상하.
Sawtooth	갑작스럽게 Reduction 시키는 기능을 가진 톱니 모양의 선형 램프 상.
Square	최대치와 최소치 사이의 사각형의 레벨 모줄.

### Width

(0에서 100%까지)

좌우측 채널들 사이에서 효과적으로 분리하는 것을 결정합니다.



## MPX 550

## 미디 작동법

## LEARN 모드

Learn 모드는 MPX550이 MIDI 프로그램 변경과 지속적인 컨트롤러 메시지(Continuous Controller Messages)를 활용할 수 있도록 마련된 장치입니다. Learn 모드를 작동시키거나 해지시키려면 Store와 Tap/Cancel 버튼을 동시에 눌러주세요. Store와 Tap/Cancel LED에 불이 들어 오게 되는데 이는 Learn Mode가 지금 작동 중임을 표시해주는 것입니다. 기기 앞면 디스플레이는 편집노브1에서4에 지금 피칭된 상태를 보여줍니다. 노브 5에서 20을 작동하려면 원하는 페이지로의 이동을 위해 편집 페이지를 눌러 주면 됩니다.

기기는 바이패스와 탭 활용되는 패치들을 지원하고 있을 뿐만 아니라 기기 앞면에 있는 편집노브로도 조절 가능한 파라미터까지도 공급하고 있습니다.

## 미디 채널 배정

선택 가능한 MIDI 채널 하나 하나는 MPX550 메시지에 모두 사용될 수 있습니다. 이 채널은 MIDI 채널 파라미터를 통해 시스템 모드로 배정될 수 있습니다.

## 주의:

MIDI 채널은 미디 기능이 사용되기 전에 배정되어야 합니다.

편집노브로 조절되는 파라미터들은 지속적인 컨트롤러 메시지(Continuous Controller messages)에 연결될 수 있습니다.



Store와 Tap/Cancel 버튼을 동시에 누르면 Learn 모드를 작동시키기도 하고 작동을 멈추게도 할 수 있습니다.



바이패스와 Tap/cancel은 프로그램 변경과 지속적인 컨트롤러 메시지(Continuous Controller messages)에 연결될 수 있습니다.

프로그램 변경 메시지는 프로그램을 로드 하는데 사용될 수 있습니다.



## 미디 작동법

Lexicon

### 프로그램 변경 메시지

#### 프로그램 로딩하기

스탠다드 MIDI 프로그램 변경 메시지들은 255의 프리셋과 64개의 사용자 프로그램을 모두 로드하는데 사용할 수 있습니다. 이 기기에서는 뱅크 선택 메시지(Bank Select Messages)를 실행시키는데 MIDI 지속 컨트롤러(MIDI Continuous Controller) 32를 꼭 사용해야 합니다. MPX550 프로그램 뱅크들은 Plate Bank를 시작으로 0에서 27까지 번호순으로 되어 있습니다.(부가적인 뱅크 번호는 오른쪽 표에 나열되어 있습니다. 참고하세요)

어떤 프로그램이건 간에 컨트롤러 32로 그것의 뱅크를 선택하고 적절한 프로그램 메시지를 보내면 로드시킬 수 있습니다.

예를 들어 만일 Plate Bank가 선택되면

- 프로그램 변경 1을 보내면 첫 번째 Plate Program(Small Plate)을 로드할 수 있습니다.
- 프로그램 변경 1에 이어 컨트롤러 32를 27의 수치로 보내면 사용자 뱅크에 있는 첫 번째 프로그램을 로드하게 됩니다.

#### MIDI Program Banks

0	Plate	10	Detune	19	Pch-Rvb
1	Gate/Inv	11	Pitch	20	Chor-Rvb
2	Hall	12	Dly/Eko	21	MSplit Dly
3	Chamber	13	Special FX	22	MSplit Rvb
4	Ambience	14	FIng-Dly	23	Dual Mono
5	Room	15	Pch-Dly	24	Cmprsr
6	Tremolo	16	Chor-Dly	25	Dynamics
7	Rotary	17	Dly-Rvb	26	Live-FOH
8	Chorus	18	FIng-Rvb	27	User
9	Flange				

- 프로그램 변경 2에 이어 1의 수치로 컨트롤러 32을 Gate/Inv 뱅크에 있는 두 번째 프로그램(Slope Down)을 로드 합니다.

일단 뱅크가 선택되면 모든 다음에 따라오는 프로그램 변경 메시지는 컨트롤 32에 새로운 수치가 주어지거나 또다른 프로그램 또는 뱅크가 기기 앞면에 있는 프로그램 노브로 선택될 때까지 그 뱅크 내에서 프로그램들을 선택하게 됩니다.

MIDI 프로그램 변경 메시지들은 MIDI 프로그램 변경 파라미터와 함께 시스템 모드에서는 사용될 수 없습니다.

## 바이 패스 또는 Tap 기능 작동하기

바이 패스와 Tap 기능을 시작하기 위해 이 기기는 MIDI 프로그램과 변경 메시지 100에서 127까지(몇몇 MIDI 기기에서는 101에서 128까지)를 인식합니다.

프로그램 변경 메시지를 바이패스 또는 탭 컨트롤러로 배정 하려면

1. Learn 모드를 작동시키려면 Store와 Tap 버튼을 동시에 누릅니다.
2. 기기 앞면에 있는 버튼 중 원하는 버튼을 눌러 줍니다.(바이패스 또는 탭) 기기 앞면에 있는 디스플레이상에 선택된 컨트롤상의 현재 연결된 Patch가 표시될 것입니다
3. MIDI 프로그램 변경 메시지를 MPX550으로 보내십시오. 기기 앞면에 있는 디스플레이에 컨트롤에 연결된 새로운 Patch가 표시되며 "Stored"라는 문구가 메시지 창에 나타날 것입니다.
4. 기기 앞면에 있는 또 다른 컨트롤을 배정 하려면 2번째 단계부터 4번째 단계까지를 반복합니다.

5. Learn 모드를 중단하려면 Store와 Tap 버튼을 동시에 눌러 주세요.

몇몇 미디 컨트롤러들은 반복적인 프로그램 변경 메시지가 버튼 하나로 보내지도록 하지 않습니다. 이 컨트롤러들을 보조하기 위해 기기는 바이패스나 탭에서 사용되는 각각의 프로그램 변경 메시지와 더불어 가장 높은 다음 변경 메시지 인식합니다. 예를 들어 만일 프로그램 변경 20이 바이패스를 위한 소스로써 사용된다면 프로그램 변경 21 또한 바이패스 기능들을 조절합니다. 바이패스와 탭을 배정할 때 충돌하는 것을 방지하려면 이 두 버튼을 배정하는데 그 사이에 여유공간을 좀 남겨 놓으시면 됩니다.

## 지속적인 컨트롤러들(CONTINUOUS CONTROLLERS)

이 기기는 Pitch Bend, AfterTouch 그리고 MIDI 지속 컨트롤러(Continuous Controllers) 1에서 31까지 그리고 33에서 119 까지를 인식합니다. 지속 컨트롤러(Continuous Controller) 를 사용하려면 다음과 같은 절차를 따르십시오.

1. Learn 모드를 시작하기 위해 Store와 Tap 버튼을 동시에 눌러 주세요.

## 미디 작동법

Lexicon

2. 기기 앞에서 원하는 편집노브를 돌리거나 원하는 버튼을 누릅니다. 기기 앞면에 있는 디스플레이는 어떤 컨트롤이 선택되었는지 뿐만 아니라 현재 컨트롤러의 범위까지도 표시해 줍니다.
3. 아래 방법 중 하나를 사용하여 Select the desired controller using one of the 원하는 컨트롤러를 선택하세요.
  - A. 전체 범위에서 MIDI 컨트롤러를 움직이세요. 컨트롤러 범위 중 일부분을 사용하려면 원하는 범위에서만 이 컨트롤러를 작동하십시오. 기기 앞면에 있는 디스플레이 상에 메시지가 뜨는 부분에 들어오는 MIDI 활동이 표시될 것입니다.
  - B. 원하는 컨트롤러 번호가 디스플레이에 뜰 때까지 편집노브를 돌리세요. 전체 컨트롤러 (0에서 127까지)가 설정될 것입니다. 이 방법은 바이패스나 탭에서는 사용할 수 없습니다.
4. 배정을 명령하려면 Store 버튼을 눌러 줍니다. “Stored”라는 문구가 기기 앞면 디스플레이 창에 간단하게 나타날 것입니다.
5. 기기 앞면에 있는 또 다른 컨트롤을 배정하려면 2번째 단계부터 4번째 단계까지를 반복합니다.
6. Learn 모드를 중단하려면 Store와 Tap 버튼을 동시에 눌러 주세요.

### 주의:

MIDI 컨트롤러가 바이패스 컨트롤에 지정되면 지정된 범위의 중간 지점 이상으로 컨트롤러가 움직이는 것이 바이패스와 연결됩니다. 중간 지점 이하로 컨트롤러가 움직이면 바이패스와의 연결이 끊깁니다. MIDI 컨트롤러가 탭 컨트롤로 기억된 범위의 중간 지점 이상으로 움직이면 탭 버튼이 눌러질 때처럼 컨트롤을 “탭”하게 됩니다.

## 미디 시계(MIDI Clock)

기기는 MIDI 시계 메시지를 인식하고 템포(40에서 400bpm)를 탭 템포를 사용하는 프로그램들에 적용합니다. MPX R1 the foot 컨트롤러 또는 MIDI 시퀀서와 같은 MIDI 시계쪽으로 나가는 MIDI 기기를 MPX 550 MIDI에 연결하세요. 그러면 MPX 550은 자동적으로 MIDI 시계 메시지를 인식하고 이 메시지를 프로세스하기 시작할 것입니다. 연결된 기기의 템포가 변하면 기기는 자동적으로 그것을 딜레이 시간과 모줄레이션 Rate를 조정하는데 이것은 새로운 템포를 매치시키기 위해서입니다.

이 기능은 시스템 모드 파라미터 MIDI Clock In에서는 사용할 수 없습니다.

### 주의:

시스템 모드가 작동 중일 때는 기기가 MIDI 시계 메시지에 반응하지 않습니다. 일단 시스템 모드의 작동이 멈추면 기기는 MIDI 시계 메시지에 반응하기 시작합니다.

## 미디 덤프

미디 덤프(MIDI Dumps)는 사용자 프로그램, 선택된 프로그램 또는 시스템 모드 셋팅을 저장하는데 사용되며 Learned Patch를 저장 기기(일반적으로 미디 시퀀서)로 지정하는데도 사용됩니다. 미디 덤프(MIDI Dumps)는 시스템 모드에서 작동됩니다.(페이지 27을 참조하세요)

사용자 프로그램의 선택된 프로그램들 또는 시스템 모드 셋팅 그리고 Learned Patches의 덤프를 실행하려면

1. 기기 앞면에 있는 System 버튼을 누르세요. 시스템 LED에서 System 모드가 작동 중이라는 것을 표시하기 위해 불이 들어오게 됩니다.
2. 편집노브1을 사용하여 선택하세요.
  - **사용자뱅크 버리기(Dump User Bank)**  
사용자 프로그램의 덤프 작업을 실행합니다. 편집노브3을 사용하여 원하는 범주의 사용자 프로그램을 선택합니다.(1-16), (17-32), (33-48) 또는 (49에서 64까지). 사용자 프로그램이 MIDI 저장 기기로부터 MPX550으로 되돌아 오면 기기는 그것을 적절한 사용자뱅크 위치에 저장 합니다.

## 미디 작동법

Lexicon

- **현재 프로그램 버리기(Dump Current Program)**  
선택된 프로그램의 덤프를 작업을 실행합니다.
  - **덤프 시스템 데이터(Dump System Data)**  
시스템 모드 셋팅과 Learned Patch 지정을 덤프하는 작업을 실행합니다.
3. 덤프를 실행 시키기 위해 Store 버튼을 누릅니다.
  4. 시스템 모드를 중단하려면 System을 누릅니다.

---

### 주의:

미디 덤프 (MIDI Dumps)는 시스템 모드 파라미터 MIDI Out/Thru Out으로 설정되어야만 실행됩니다. (페이지 25를 참고 하세요).

---

## SYSEX 메시지

MIDI Sysex 메시지는 모든 알고리즘 파라미터로 들어가는데 사용될 수 있습니다. MPX550 뿐만 아니라 다른 Lexicon 제품들에 있는 이 진일보된 기능을 어떻게 사용하는지에 대한 자세한 정보는 저희 웹사이트 [www.lexicon.com](http://www.lexicon.com)에 실려 있습니다. 웹사이트에서는 사용 순서, 간단히 메시지 그리고 파라미터 Sysex 주소의 완전한 목차등에 대해 자세히 다루고 있습니다.

---

### 주의:

MIDI Sysex 메시지를 실행시키는 것은 복잡한 프로세스입니다. 웹사이트에 올려져 있는 주의 사항을 주의 깊게 읽어주세요.

---



## MIDI IMPLEMENTATION CHART

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	×	1	Selected in System Mode
Channel	Channel	×	1-16	
Mode	Default		Mode 2	
	Messages	×	×	
	Altered		×	
Note Number	True Voice	×	×	
Velocity	Note ON	×	× (Off=9n, v=0)	
	Note OFF	×	×	
After Touch	Keys	×	×	Used as controller
Touch	Channels	×	○×	Selected in System Mode
Pitch Blender		×	○×	Used as controller Learned
Control Select)		×	○×	1 to 119 (0 to 32 used as Bank
Change				Learned

## 미디 작동법

Lexicon

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Program Change	True #	×	0 to 15 = 1 to 16	16 to 127 ignored; Program Change messages 1 to 15 = Program Change messages 1 to 16 for selected program bank as applicable *
	Bank Select	×	×	
System Exclusive	Lexicon Real Time	○	○	Lexicon ID = 6; Product ID = 22 (decimal); Device ID = MIDI Channel 0 to 15 = 1 to 16
	non-Real Time	×	×	
System Common	:Song Pos	×	×	
	:Song Sel	×	×	
	:Tune	×	×	
System Real Time	:Clock	×	○	
	:Commands	×	×	
Aux Messages	:Local ON/OFF	×	×	
	:All Notes OFF	×	×	
	:Active Sense			
	:Reset	×	×	
Mode 1: OMNI ON, POLY		Mode 2: OMNI ON, MONO		<b>O: Yes</b>
Mode 3: OMNI OFF, POLY		Mode 4: OMNI OFF, MONO		<b>X: No</b>
				<b>OX: Selectable</b>

\* Program Change messages that do not correspond to a valid program in the current bank will be ignored.

## 규격

**Audio Inputs**

Connectors	XLR, T/R/S balanced
Level	+8 to +20dBu full-scale
Impedance	50K balanced 25K unbalanced
A/D	24-bits 20Hz to 20kHz $\pm$ 1dB
Dynamic Range	105dB, typical
Crosstalk	-96dB@1kHz

**Analog Audio Outputs**

Connectors	XLR, T/R/S balanced
Level	+26dBu balanced +20dBu unbalanced
Impedance	<600 $\Omega$
D/A	24-bits 20Hz to 20kHz $\pm$ 1dB
Dynamic Range	101dB, typical
Crosstalk	-96dB@1kHz

**Digital Audio Inputs and Outputs**

Connectors	Coaxial RCA S/PDIF (IEC-958, CP-340)
------------	--

**System Sample Rates**

44.1kHz, 48kHz (Internal Clock and S/PDIF Input)

**Front Panel Display**

150x32 LCD, backlit

**Footswitch**

Tip/Ring/Sleeve phone jack for Bypass and Tap (optional)

**MIDI Interface Connectors**

IN, OUT/THRU

**Power Requirements**

90 to 250V, 50 to 60Hz; 12.5W, 3-pin IEC connector

*Specifications are subject to change without notice.*

**Dimensions (W x H x D)**

Width	19 inches (483mm)
Height	1.75 inches (45mm)
Depth	4 inches (102mm)

**Weight**

3 pounds (1.4kg)

**Environment**

Operating Temperature	32 to 104°F (0 to 40°C)
Relative Humidity	95% non-condensing

**RFI/ESD**

FCC Class B  
European EMC Directive  
89/336/ECC

**DECLARATION OF CONFORMITY**

Application of Council Directive(s): 73/23/EEC, 89/336/EEC, and 93/68/EEC

Standard(s) to which Conformity is Declared: EN 55103-1, EN 55103-2, and EN 60065: 1998

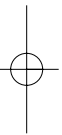
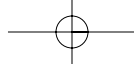
Manufacturer: Lexicon, Inc., 3 Oak Park, Bedford, MA 01730-1441 USA  
The equipment identified here conforms to the Directive(s) and Standard(s) specified above.

Type of Equipment: Dual Channel Processor

Model: Lexicon MPX 550

Date: February 2002

**Lexicon, Inc.**  
**Vice President of Engineering**  
**3 Oak Park**  
**Bedford, MA 01730-1441 USA**  
**Tel: 781-280-0300**  
**Fax: 781-280-0490**



100  
300  
500

**Sovico**  
www.sovico.co.kr

- 본사 및 A/S : 02)2106-2800~4
- 부산지사 및 A/S : 051)757-4112~3