

L V X

日本語マニュアル

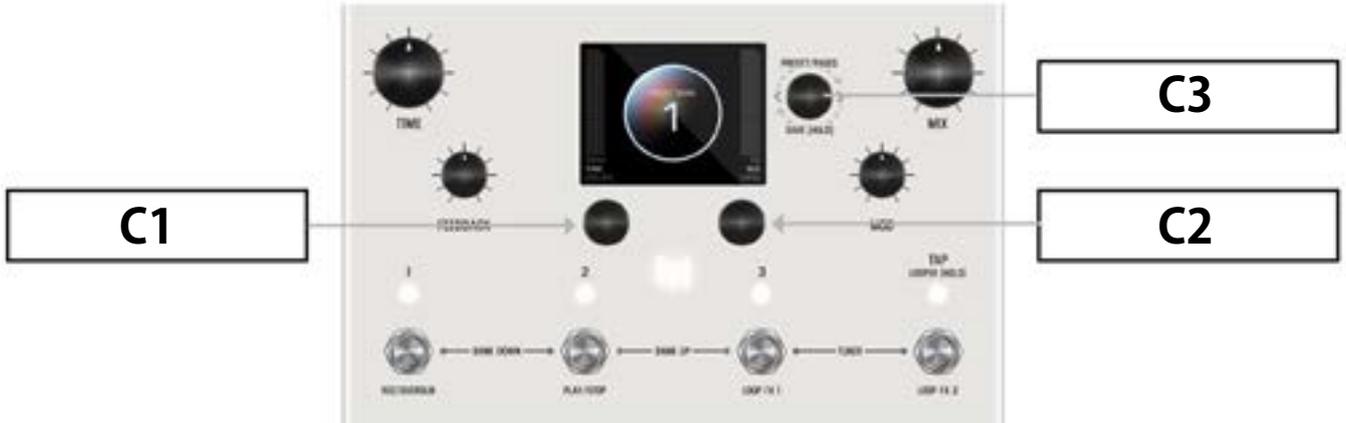
目次

1. はじめに	...3
2. プリセットのページ (GRAPHIC VIEW モード時)	...4
3. エディット (GRAPHIC VIEW モード時)	...4
4. GLOBALS (グローバル設定)	...6
5. FAVORITES BANK	...8
6. MODIFIERS (モディファイアー)	...9
7. エクスプレッション	...10
8. Looper (ルーパー)	...10
9. DELAY STRUCTURE	...11
10. カテゴリーとエレメンツ	...12
11. MIDI PC 一覧	...15
12. MIDI CC 一覧	...15
13. チューナー機能	...19
14. GLOBALS (グローバル設定)	...19
15. TEXT VIEW	...20
16. ファクトリー・リセット	...20
17. ファームウェアのアップデート	...20
18. スペシフィケーション	...21

1. はじめに

画面内の操作を行う際、図中の3つのノブを使用します。

メイン・コントローラー C1、C2、C3



背面パネル

5ピンMIDI I/O 端子



電源入力

9VDC / センターマイナス / 300mA 以上の、2.1mm 電源アダプターを使用してください。

LINE/SYNTH レベル表示LED

このモードに設定されている時、点灯します。

エクスプレッション・ペダル端子

パラメーターをリアルタイム操作するためのエクスプレッション・ペダルを接続します。

USB-C 端子

コンピューターと接続してファームウェアのアップデートを行うために使用します。

2. プリセットのページ (GRAPHIC VIEW モード時)

LVX を起動すると、画面にはプリセットが表示されます。画面にバブルが表示され、その中に現在のプリセット番号とプリセット名が表示されます。バブルの左右にはお気に入りのパラメーター (FAVORITE PARAMETERS) を 2 つ配置できます。左のパラメーターを C1 ノブで、右のパラメーターを C2 ノブで操作できます。



GRAPHIC VIEW モードとは？

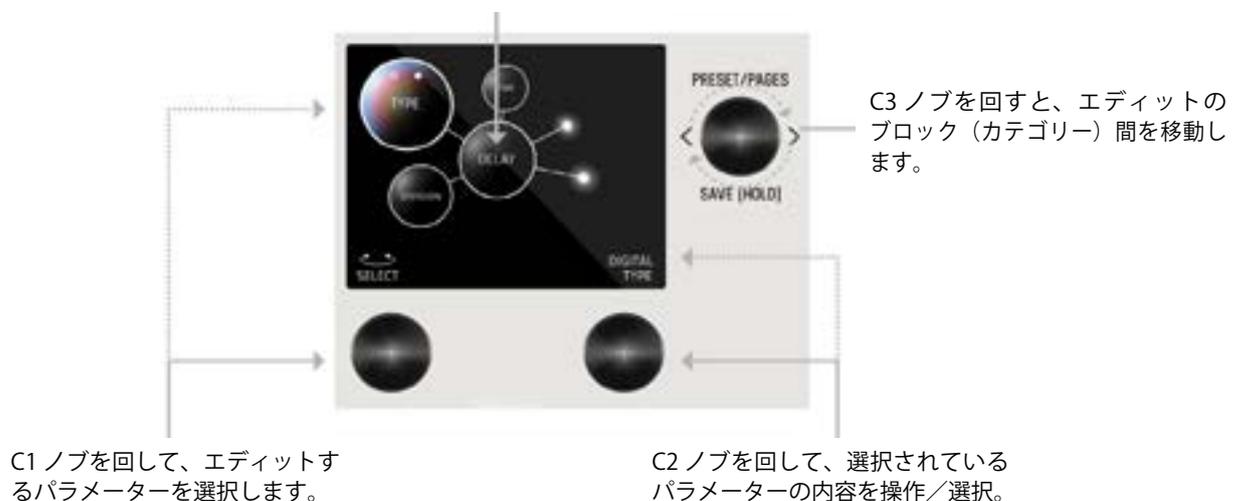
LVX には、グラフィカルにプリセットを画面表示する「GRAPHIC VIEW モード」と、詳細を表示する「TEXT VIEW」の 2 モードが存在します。出荷時、GRAPHIC VIEW モードに設定されています。

モードは、GLOBALS → EDIT PAGE で切り替えられます。

3. エディット (GRAPHIC VIEW モード時)

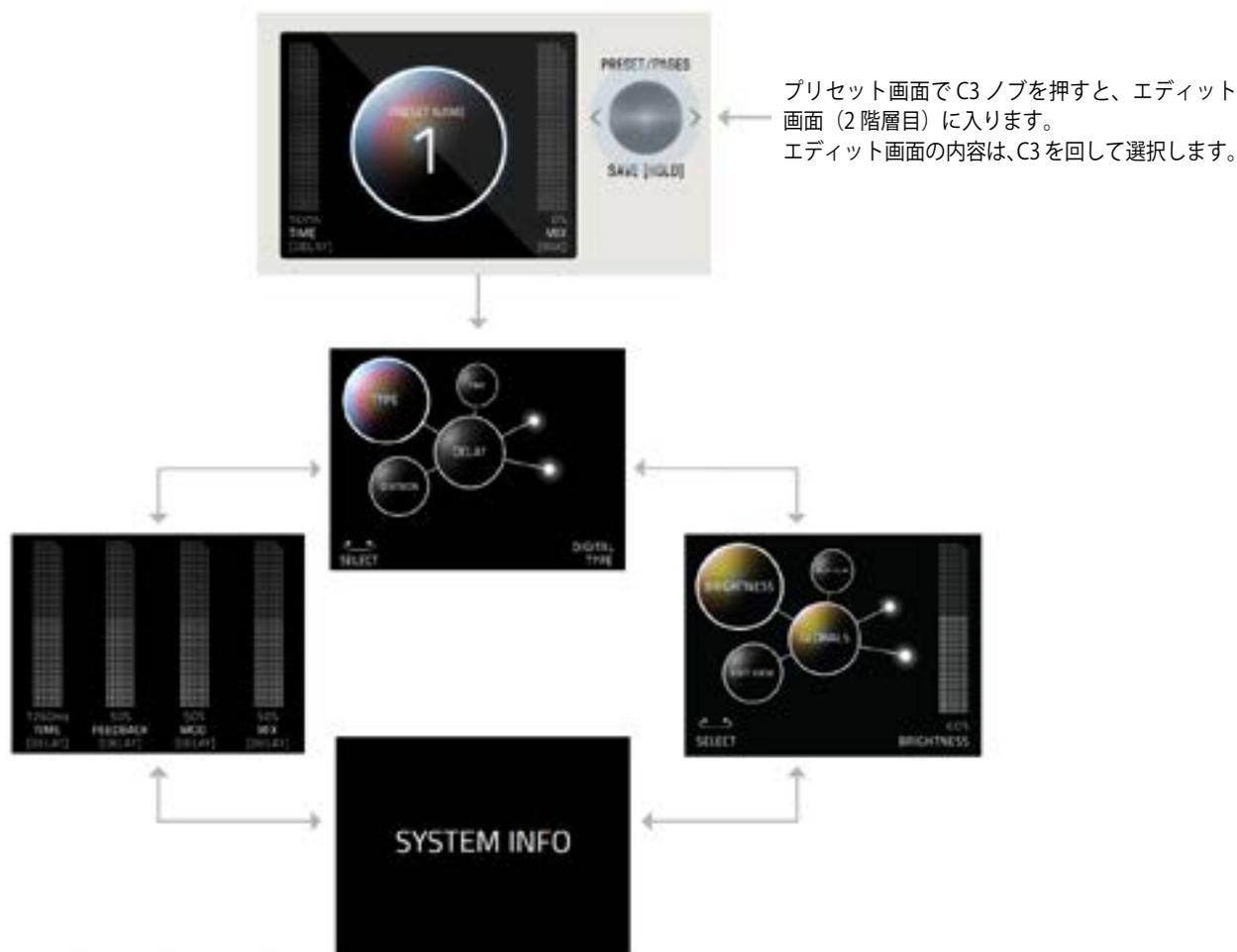
プリセット画面で C3 ノブを押すと、エディットのページに入ります。エディット画面では、プリセットのパラメーターを操作します。中央のバブルがエディット中のカテゴリーです。C3 ノブを回すと、そのカテゴリー内で操作できる内容が選択できます。C1 を回すとパラメーター内をスクロールし、操作したいパラメーターを選択します。C2 を回すと、パラメーターの内容をエディットできます。

選択されたパラメーターのバブルには色が付きます。



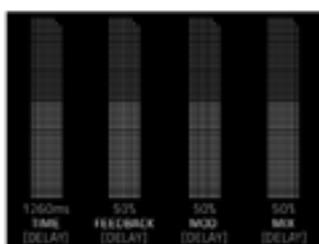
UI マップ (GRAPHIC VIEW モード時)

プリセット画面 (1 階層目) で C3 ノブを押すと、エディット画面 (2 階層目) に入ります。エディット画面には、EDIT PAGES、GLOBALS、SYSTEM INFO、TACTILE PAGE があります。



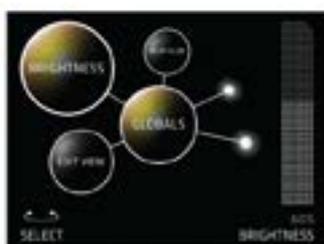
TACTILE (パラメーターの詳細) ページ

TIME、FEEDBACK、MOD、MIX いずれかのノブを操作すると、他のエディット中であっても各パラメーターが表示される「TACTILE PAGE」画面がポップアップ表示されます。この機能は GLOBALS でオン/オフが可能です。ノブを操作せず「TACTILE PAGE」画面を確認したい場合は、PRESET 画面で C3 を押し、C3 ノブを左に回してください。



GLOBALS (グローバル設定)

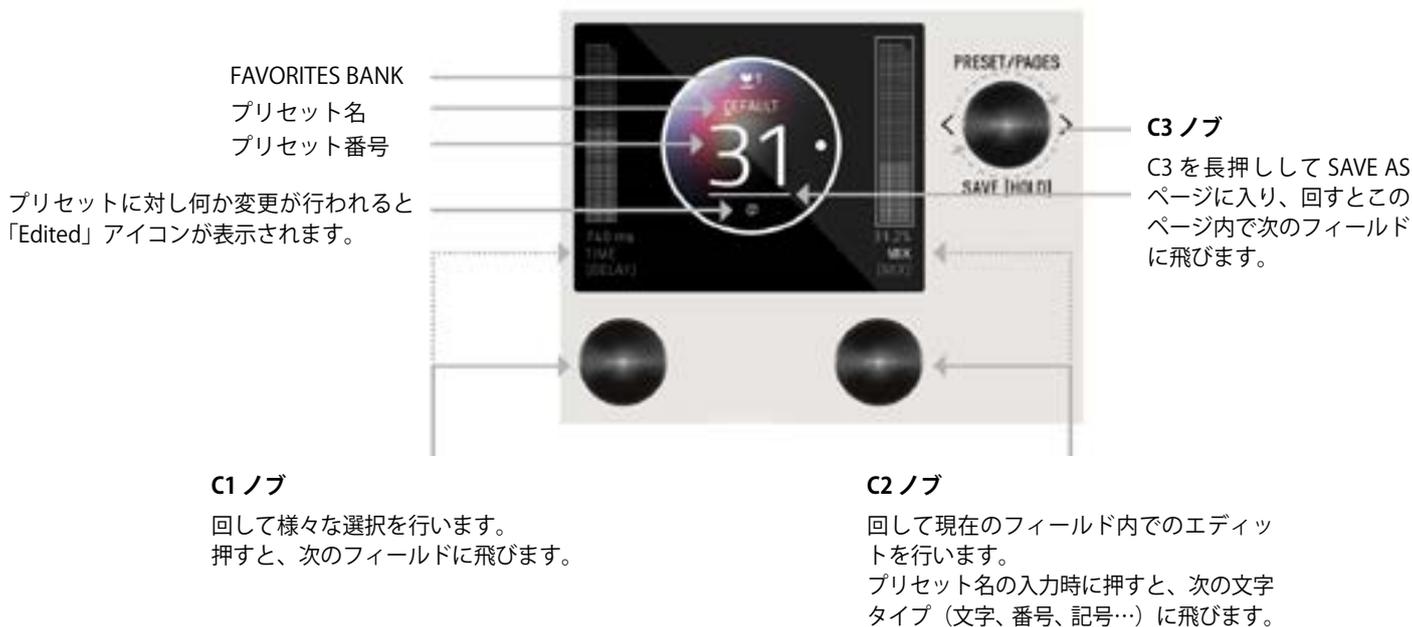
GLOBALS は、エディット・ページの最後の方にあります。エディット・ページに入って C3 を左に回すと最短でアクセスできます。画面表示は他のエディットと一緒にありますが、選択中のバブルが金色で表示されます。



3. 保存

SAVE AS (プリセットの保存)

セッティングが終わり、C3 ノブを長押しすると SAVE AS (保存) ページに入ります。バブルの色が変わり、プリセット名の変更、保存先、FAVORITES BANK の1つとして追加するか、画面の左右にある FAVORITE PARAMETERS に追加するパラメーターの選択がエディットできます。



フィールドを選択

SAVE AS ページに入ると、まず名前前のエディットが始まります。C3 ノブを回して、エディットしたい項目を選択します。エディット項目は、以下の順番に並んでいます。

プリセット名 → プリセット番号 → FAVORITE PARAMETER L → FAVORITE PARAMETER R → FAVORITES BANK への登録 (ハートのマーク)

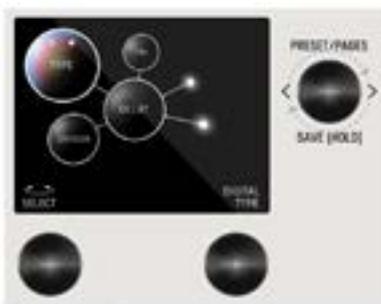
FAVORITE PARAMETER × 2

FAVORITE PARAMETERとして、お気に入りパラメーターをプリセット毎に2つ登録できます。これらのパラメーターは、プリセット画面のバブルの両側に表示されます。

何を FAVORITE PARAMETER としてアサインするかは、SAVE AS のページで設定します。アサインされたパラメーターは C1 (FAVORITE PARAMETER 1) と C2 (FAVORITE PARAMETER 2) で操作します。



EDIT PAGE で FAVORITE PARAMETER にアサインされているパラメーターは、図のようにバブル内上部に丸印で表示されます。FAVORITE PARAMETER への設定はこの EDIT PAGE から行えます。アサインしたい方のツマミ (C1 または C2) を、押してください。

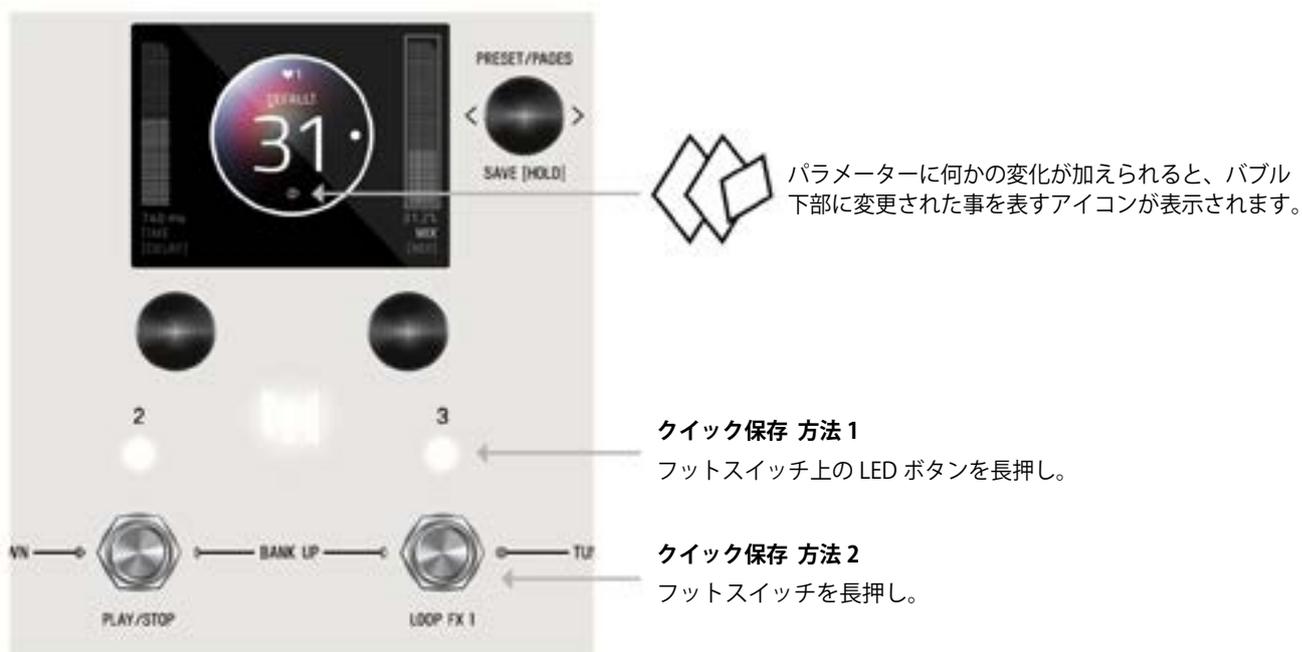


プリセットの保存／キャンセル

C3 ノブを長押しすると、SAVE 画面に移ります。または、下記の QUICK SAVE でも保存できます。キャンセルする場合は、いずれかのフットスイッチを押してください。

QUICK SAVE (クイック保存)

プリセット名や FAVORITE PARAMETER 等の設定を変更しないで保存したい場合、フットスイッチ上の LED ボタンを長押しするか、フットスイッチを長押ししてください。

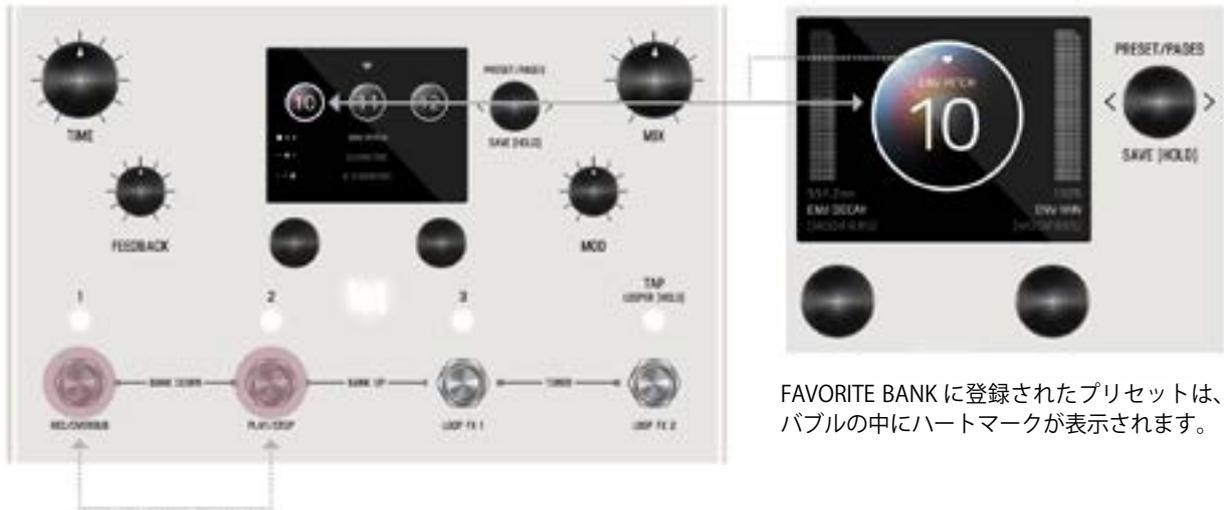


5. FAVORITE BANK

バンク 1 の手前に、FAVORITE BANK というバンクを設けました。このバンクに登録すると、3 つのお気に入りプリセットに素早くアクセスできます。

フットスイッチ 1 と 2 を同時長押しすると、このバンクに一気にジャンプします。

このバンクへの登録は、SAVE AS のページから行います。



フットスイッチ 1 と 2 を同時長押しすると、FAVORITE BANK にジャンプします。

FAVORITE BANK に登録されたプリセットは、バブルの中にハートマークが表示されます。

6. MODIFIERS (モディファイアー)

EDIT ページで C3 を回し MODIFIERS を選択すると、下記のパラメーターと、その詳細をモディファイする事ができます。ノブの最小値/最大値も、ここで設定します。

LFO A Modifier

- Speed
- Note Division
- Shape
 - Ramp Up
 - Ramp Down
 - Triangle
 - Sine
 - Square
 - 3 Steps Up
 - 3 Steps Down
 - 4 Steps Up
 - 4 Steps Down
- Assign
- Minimum
- Maximum

LFO B Modifier

- Speed
- Note Division
- Shape
 - Ramp Up
 - Ramp Down
 - Triangle
 - Sine
 - Square
 - 3 Steps Up
 - 3 Steps Down
 - 4 Steps Up
 - Steps Down
- Assign
- Minimum
- Maximum

Envelope Modifier

- Attack Time
- Decay Time
- Shape
 - Linear
 - Exponential
 - Clipped Attack
- Assign
- Minimum
- Maximum

Sample & Hold Modifier

- Speed
- Note Division
- Assign
- Minimum
- Maximum

Sequencer Modifier

- Speed
- Note Division
- Assign
- Step 1 - 16

7. エクスプレッション

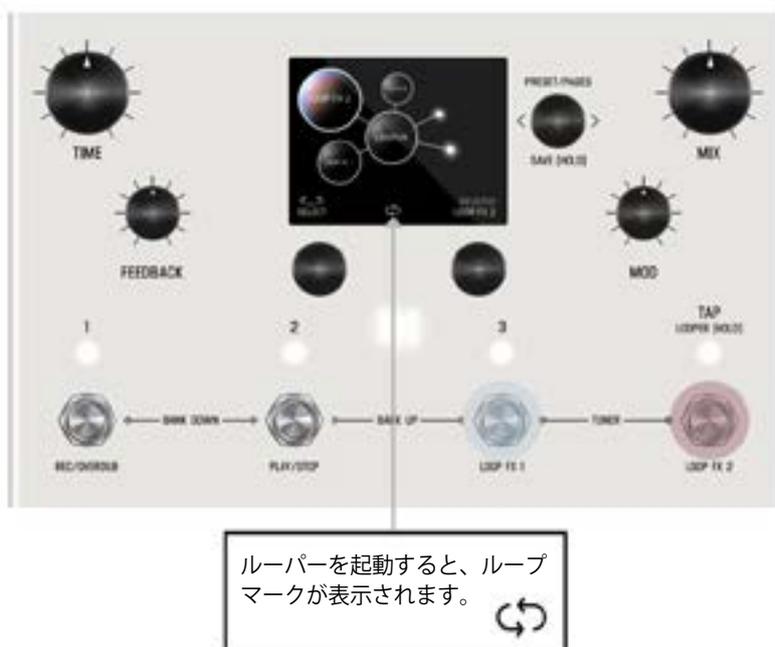
EDIT ページで C3 を回し EXPRESSION を選択すると、エクスプレッションの設定を行えます。エクスプレッション・ペダルの最小値／最大値を A～F の 6 セット分、設定します。

8. Looper (ルーパー)

LVX には、最大 60 秒 録音／再生可能なステレオ・ルーパーが搭載されています。このルーパーはフットスイッチ動作のカスタムと、ルーパーの位置も変更できます。位置はディレイの手前／後ろだけでなく、ドライ信号やフィードバックにも設定できます。エクスプレッションと併用すると、ワープするような驚きのサウンドが得られます。

TAP フットスイッチを長押しすると、ルーパーのモードに入ります。このモードに入ると、画面下部にルーパーのマークが表示されます。

ルーパーのモードに入ると、フットスイッチも全てルーパーの操作用になります。例えばフットスイッチ 1 を押すと録音が始まり、フットスイッチ 2 を押すと再生されます。



ルーパー時の各フットスイッチの動作

- ・フットスイッチ 1： 録音開始／オーバーダビング
- ・フットスイッチ 2： 再生／ストップ
- フットスイッチ 3～4： (LOOP FX1 / LOOP FX2) の内容は、EDIT の LOOPER 設定画面で設定します。

フットスイッチ 3 (LOOP FX1) の設定

- ・Play Once：ループを再生し、最後まで行くと再生がストップします。
- ・Retrigger：ループの再生を再開します。
- ・Expression Pedal Warp：ループの再生が止まり、エクスプレッション・ペダルを使用してスクラブ再生できるようになります。エクスプレッションのヒール (かかと側) がループの冒頭部分で、トゥ (つま先側) がループの終わり部分です。ペダルを動かさず速さでループの再生速度も変わります。

9. DELAY STRUCTURE

LVXのステレオ・ディレイにはいくつかのパラメーターがあります。

- **STRUCTURE** (構造) : フィルターやリバースなど、ディレイの基本的な動作を設定。
- **TYPE** (種類) : トーンやサウンドクオリティーで、ディレイのキャラクターを設定。全てのTYPEが、MOD ツマミで調整できるモジュレーションを内蔵しています。

DELAY STRUCTURE 一覧

• **Standard** :

ステレオの、パラレル・ディレイ・ライン。

パラメーター : Time, Left Note Division, Right Note Division, Feedback, Crossfeed, Mod

• **MultiTap** :

左右各4タップの、合計8タップのディレイ。

パラメーター : Time, Left Note Division, Right Note Division, Feedback, Crossfeed, Mod

Tap 1-8, Level 1-8, Pan 1-8

• **Multi Filter** :

構造はMultiTapと同じですが、各タップにバンドパス・フィルターを内蔵。

パラメーター : Time, Left Note Division, Right Note Division, Feedback, Crossfeed, Mod

Tap 1-8, Filter 1-8, Q 1-8, Level 1-8, Pan 1-8

• **Poly** :

Meris Polymoon のデュアル・バージョン。左右それぞれが独立したアルゴリズムで制御され、ステレオで広がります。

パラメーター : Time, Left Note Division, Right Note Division, Feedback, Crossfeed, Mod, Dimension, Multiply, Level, Left Modulation, Right Modulation

• **Reverse** :

逆再生される、ステレオのパラレル・ディレイ。

パラメーター : Time, Left Note Division, Right Note Division, Feedback, Crossfeed, Mod

DELAY TYPE 一覧

• **Digital** :

加工されていない、クリーンなディレイ。MOD ノブで、遅いモジュレーション変化から速い変化まで楽しめます。

• **BBD** :

アナログ味の強い、BBD 風ディレイ。MOD ノブで昔ながらのLFOが変化。

• **Magnetic** :

サチュレーションや劣化が感じられる、テープ風のディレイ。MOD ノブでテープ独特の揺れやピッチの揺らぎを調整します。

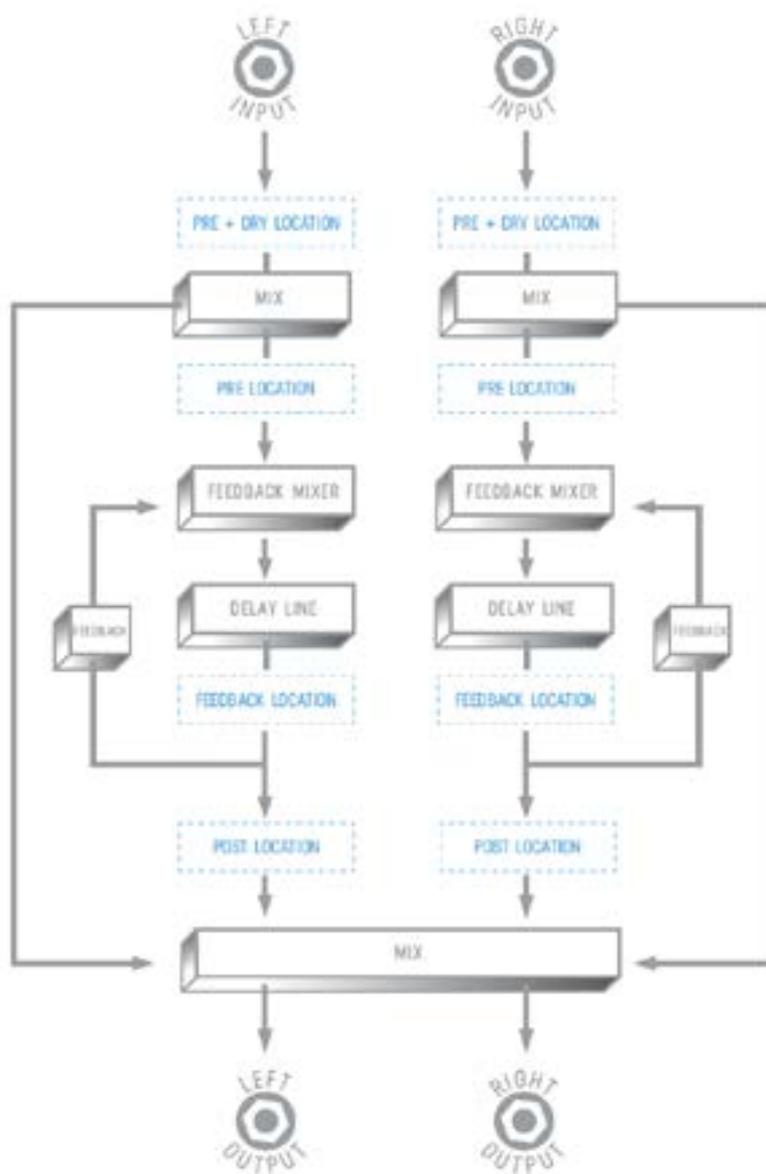
10. カテゴリーとエレメンツ

プロセスのエレメンツ（要素）は、カテゴリーに分類されています。エレメンツは、ディレイ信号に対してあらゆる位置に置くことが可能です。

※ Modulation カテゴリーは、本体の MOD ノブで操作するモジュレーションとは異なります。MOD ノブで操作するのは、各ディレイ・タイプに内蔵されたモジュレーションです。

※ Poly Chroma を除く全てのプロセスはステレオで、それぞれ独立して設定が行えます。

ブロックダイアグラム



LVX のミキサーのブロックダイアグラムです。このミキサーの最終段が、本体の MIX ノブです。DRY と WET のトリム・レベルは、EDIT 中の MIX セクションで調整します。

Dynamics のカテゴリ 一覧

• Compressor :

Meris Enzo のステレオ・コンプレッサーをアップグレード。ディレイ信号のディテール向上や、ディレイ音同士のバランスを整えるのに便利です。

パラメーター：Threshold, Ratio, Gain, Attack, Release, Mix

• Swell :

ボリュームを小→大と操作したような、アタックの消えた効果。

パラメーター：Attack Time, Gain

• Diffusion :

極めて短いマルチタップ・ディレイをステレオで複数繋ぎ、原音を柔らかく聞こえさせる効果があります。ローパス・フィルターを加えると、よりスムーズなサウンドになります。

パラメーター：Density, Low Pass Filter

• Limiter :

信号に対して、ハードなリミッターをかけます。Compressor と異なり効果の速く、パンチのあるサウンドになります。

パラメーター：Threshold, Gain, Release

Preamp のカテゴリ 一覧

• Volume Pedal :

ボリュームだけでなく、LFO なども操作できるため、MODIFIERS の設定を行うことでより効果を表します。

パラメーター：Level, Balance

• Tube :

チューブ・プリアンプに接続したような効果が得られます。中域がブーストされ、ゲインをプラスすると歪みが増します。Magnetic との相性は抜群です。

パラメーター：Parameters: Gain, Level

• Transistor :

トランジスター・アンプに接続したような効果が得られます。高域が強調され、クリアなサウンドになります。

パラメーター：Parameters: Gain, Level

• Op-Amp :

オペアンプを使用したアンプに接続したような効果が得られます。低域が程よく抑えられ、バランスの良いサウンドが特徴です。

パラメーター：Parameters: Gain, Level

• Drive :

ダークでメロウなオーバードライブ・サウンド。

パラメーター：Gain, Bass, Treble, Level

• Bit Crusher :

Meris Ottobit Jr と同様のビットクラッシャー。サンプルレートの低い、ビンテージのディレイ・サウンドを作る時に効果的。

パラメーター：Sample Rate, Bit Depth, Level

Filter のカテゴリ 一覧

• Ladder Filter :

Meris Enzo にも内蔵されている、ステレオの段階フィルター。左右のフィルターを調整する事でセンターの周波数が決まる、独自の構造で出来ています。Spread パラメーターが右チャンネルの周波数を変化させ、0 の時には左右のフィルター周波数は同じです。

パラメーター：Frequency, Resonance, Topology, Spread

• State Variable Filter :

Meris Enzo にも内蔵されている、クリーミーなフィルター。Spread パラメーターが右チャンネルの周波数を変化させ、0 の時には左右のフィルター周波数は同じです。

パラメーター：Frequency, Resonance, Topology, Spread

• Comb Filter :

とても短いディレイが周波数干渉を発生させ、一定間隔のスパイク状フィルタリングを広い周波数の範囲に挿入します。ロボットのサウンドを作る時に有効なフィルターです。Spread パラメーターが右チャンネルの周波数を変化させ、0 の時には左右のフィルター周波数は同じです。

パラメーター：Depth (milliseconds), Resonance, Level, Spread

Pitch のカテゴリー 一覧

Poly Chroma :

LVX で唯一、モノラル処理されるアルゴリズムです。ステレオ信号をモノラルに合算し、完璧なピッチ算出を行います。
パラメーター：Pitch, Mix

Harmony :

Meris Hedra に搭載されたアルゴリズムと同じ、2 ボイスのダイアトニック（全音階）対応ピッチシフター。
パラメーター：Pitch Left, Pitch Right, Key, Scale, Glide, Mix

Micro Tune :

Meris Hedra に搭載された Micro Tune 機能と同様に、微妙なピッチ変化を付けられます。左右の両チャンネルそれぞれズラす事で、デチューン効果を産みだします。
パラメーター：Pitch Left, Pitch Right, Mix

Mono Chroma :

ステレオ信号の左右それぞれのピッチを調整できるピッチシフター。
パラメーター：Pitch Left, Pitch Right, Glide, Mix

Lo-Fi :

Ottobit に搭載されたピッチシフターのステレオ版。初期ピッチシフターに見られる、正確性の低いピッチシフトを再現します。
パラメーター：Pitch Left, Pitch Right, Mix

Modulation のカテゴリー 一覧

Chorus :

Meris Polymoon のマルチモード・モジュレーションと同じ技術を使用した、完全ステレオ仕様のコーラスです。Mix を 100% にするとヴィブラートのような効果が得られます。
パラメーター：Speed, Depth, Mix

Flanger :

Meris Polymoon のフランジャー機能を踏襲した、上質なフランジャーです。
パラメーター：Speed, Depth, Feedback, Mix

Dynamic Flanger :

ダブルトラックや、過激なピッチベンド、ディープなフランジャー効果が得られる、通常よりも効果の大きいフランジャー。
パラメーター：Attack Speed, Depth, Feedback, Direction, Mix

Cassette :

伸びたテープのようなピッチの揺れを再現します。High と Low で周波数帯域を狭めると、再生時のキャリブレーション不良も再現できます。
パラメーター：Slip, Crinkle, Static, Highs, Lows, Mix

Ring Mod :

ロボット系サウンドの決定版。ディレイのフィードバックに挿入すると、その広い範囲に効くモジュレーション効果が最大限に活かされます。Mix を 50% にし、Frequency を低めに設定すると、トレモロの様な効果も得られます。
パラメーター：Frequency, Waveshape, Mix

Barberpole :

Meris Polymoon で有名になった、らせん状に広がるステレオ・モジュレーション。Direction を Both に設定すると、拡散効果が大きくなります。
パラメーター：Speed, Feedback, Direction (up, down, both)

Granulize :

信号をスライス&リピートする事で、ジッターの処理落ちのような効果が得られます。Direction で、生成された欠片の再生方向も設定できます。
パラメーター：Size, Repeats, Spread, Direction (fwd, rev)

11. MIDI PC 一覽

PROGRAM CHANGE	ACTION
PC# 0	BYPASS
PC# 1-99	LOADS PRESETS 1 - 99
PC# 100	LOAD FAVORITE PRESET 1
PC# 101	LOAD FAVORITE PRESET 2
PC# 102	LOAD FAVORITE PRESET 3

12. MIDI CC 一覽

CONTROL CHANGE	LVX CONTROL	RECEIVE VALUE RANGE
CC# 01	MIX	0 TO 127
CC# 02	DRY TRIM	0 TO 127
CC# 03	WET TRIM	0 TO 127
CC# 04	EXPRESSION PEDAL	0 TO 127
CC# 05	PREAMP TYPE	0 TO 127
CC# 06	PREAMP LOCATION	0 TO 127
CC# 07	PREAMP PARAMETER 1	0 TO 127
CC# 08	PREAMP PARAMETER 2	0 TO 127
CC# 09	PREAMP PARAMETER 3	0 TO 127
CC# 10	PREAMP PARAMETER 4	0 TO 127
CC# 11	PREAMP PARAMETER 5	0 TO 127
CC# 13	DELAY STRUCTURE	0 TO 127
CC# 15	TIME	0 TO 127
CC# 16	DELAY TYPE	0 TO 127
CC# 17	LEFT NOTE DIVISION	0 TO 127
CC# 18	RIGHT NOTE DIVISION	0 TO 127
CC# 19	FEEDBACK	0 TO 127
CC# 20	CROSS FEEDBACK	0 TO 127
CC# 21	DELAY MOD	0 TO 127

CC# 22	DELAY PARAMETER 1	0 TO 127
CC# 23	DELAY PARAMETER 2	0 TO 127
CC# 24	DELAY PARAMETER 3	0 TO 127
CC# 25	DELAY PARAMETER 4	0 TO 127
CC# 26	DELAY PARAMETER 5	0 TO 127
CC# 27	DELAY PARAMETER 6	0 TO 127
CC# 28	DELAY PARAMETER 7	0 TO 127
CC# 29	DELAY PARAMETER 8	0 TO 127
CC# 30	DELAY PARAMETER 9	0 TO 127
CC# 31	DELAY PARAMETER 10	0 TO 127
CC# 32	DELAY PARAMETER 11	0 TO 127
CC# 33	DELAY PARAMETER 12	0 TO 127
CC# 34	DELAY PARAMETER 13	0 TO 127
CC# 35	DELAY PARAMETER 14	0 TO 127
CC# 36	DELAY PARAMETER 15	0 TO 127
CC# 37	DELAY PARAMETER 16	0 TO 127
CC# 38	DELAY PARAMETER 17	0 TO 127
CC# 39	DELAY PARAMETER 18	0 TO 127
CC# 40	DELAY PARAMETER 19	0 TO 127
CC# 41	DELAY PARAMETER 20	0 TO 127
CC# 42	DELAY PARAMETER 21	0 TO 127
CC# 43	DELAY PARAMETER 22	0 TO 127
CC# 44	DELAY PARAMETER 23	0 TO 127
CC# 45	DELAY PARAMETER 24	0 TO 127

CC# 46	DELAY PARAMETER 25	0 to 127
CC# 47	DELAY PARAMETER 26	0 to 127
CC# 48	DELAY PARAMETER 27	0 to 127
CC# 49	DELAY PARAMETER 28	0 to 127
CC# 50	DELAY PARAMETER 29	0 to 127
CC# 51	DELAY PARAMETER 30	0 to 127
CC# 52	DELAY PARAMETER 31	0 to 127
CC# 53	DELAY PARAMETER 32	0 to 127
CC# 54	DELAY PARAMETER 33	0 to 127
CC# 55	DELAY PARAMETER 34	0 to 127
CC# 56	DELAY PARAMETER 35	0 to 127
CC# 57	DELAY PARAMETER 36	0 to 127
CC# 58	DELAY PARAMETER 37	0 to 127
CC# 59	DELAY PARAMETER 38	0 to 127
CC# 60	DELAY PARAMETER 39	0 to 127
CC# 61	DELAY PARAMETER 40	0 to 127
CC# 62	DYNAMIC TYPE	0 to 127
CC# 63	DYNAMIC LOCATION	0 to 127
CC# 64	DYNAMIC PARAMETER 1	0 to 127
CC# 65	DYNAMIC PARAMETER 2	0 to 127
CC# 66	DYNAMIC PARAMETER 3	0 to 127
CC# 67	DYNAMIC PARAMETER 4	0 to 127
CC# 68	DYNAMIC PARAMETER 5	0 to 127
CC# 69	DYNAMIC PARAMETER 6	0 to 127

CC# 70	PITCH TYPE	0 to 127
CC# 71	PITCH LOCATION	0 to 127
CC# 72	PITCH PARAMETER 1	0 to 127
CC# 73	PITCH PARAMETER 2	0 to 127
CC# 74	PITCH PARAMETER 3	0 to 127
CC# 75	PITCH PARAMETER 4	0 to 127
CC# 76	PITCH PARAMETER 5	0 to 127
CC# 77	PITCH PARAMETER 6	0 to 127
CC# 78	FILTER TYPE	0 to 127
CC# 79	FILTER LOCATION	0 to 127
CC# 80	FILTER PARAMETER 1	0 to 127
CC# 81	FILTER PARAMETER 2	0 to 127
CC# 82	FILTER PARAMETER 3	0 to 127
CC# 83	FILTER PARAMETER 4	0 to 127
CC# 84	FILTER PARAMETER 5	0 to 127
CC# 85	FILTER PARAMETER 6	0 to 127
CC# 86	MOD TYPE	0 to 127
CC# 87	MOD LOCATION	0 to 127
CC# 88	MOD PARAMETER 1	0 to 127
CC# 89	MOD PARAMETER 2	0 to 127
CC# 90	MOD PARAMETER 3	0 to 127
CC# 91	MOD PARAMETER 4	0 to 127
CC# 92	MOD PARAMETER 5	0 to 127
CC# 93	MOD PARAMETER 6	0 to 127

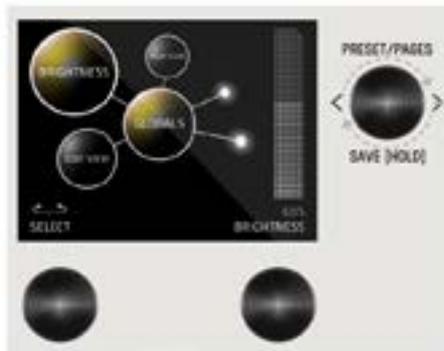
13. チューナー機能

フットスイッチ 3 と TAP フットスイッチを同時押しすると、チューナーが立ち上がります。



14. GLOBALS (グローバル設定)

GLOBALS (グローバル設定) は、EDIT ページの最後の方にあります。



C3 を回して、GLOBALS 内の
カテゴリーを巡ります。

これらの設定は全てのプリセットに適用され、個別の設定はできません。

- Edit Page: EDIT ページの表示方法。 Text View / Graphic View
- Brightness: スクリーンの明るさ。 0 ~ 100%
- Logo Light: ロゴ点灯の明るさ。 0 ~ 100%
- Tempo: グローバル・テンポの設定。
- Tempo Display: テンポ表示。 ms (ミリ秒) / BPM
- Bypass Mode: バイパスのモード。 Buffered Bypass / Relay Bypass (モノラル入出力のみ)
- Global Tempo: グローバル・テンポがオンの場合、プリセット毎に設定されたテンポは無視され、ここで設定されたテンポが適用されます。
- Noise Gate: ノイズゲートのスレッシュホールドを設定。
- Kill Dry: キルドライがオンの場合、LVX のエフェクトがオンになった時にドライ信号はカットされ、エフェクトがオフの時はミュートになります。
- Glide: グライドがオンの場合、異なるテンポ間の移動がスムーズになります。
- Trails: オン時、LVX をバイパスにした後もディレイ音が残ります。
- Input Level: 入力レベルを切り替え。Guitar モードでクリッピングしてしまう場合は、Line/Synth モードにしてください。
Guitar or Line/Synth
- Tuner Reference: チューナーの周波数を設定 425 Hz ~ 455 Hz
- Tuner Out: チューナー使用時、出力をミュートするか選択。 Mute / Bypass
- MIDI Channel: MIDI チャンネルの設定。 1 ~ 16
- MIDI Thru: オン時、MIDI IN で受信した信号は MIDI OUT にスルーされます。

15. TEXT VIEW

EDIT ページの表示方法は、Text View / Graphic View いずれかに切り替えできます。切り替えは GLOBALS の中で行います。

- Graphic View : バブルが回転し、操作中のパラメーターがクローズアップされます。
- Text View : 1 画面中に 6 つのパラメーターを表示します。C3 で次の 6 つに移動。



図のように、各ノブが画面上のパラメーターに対応しています。

16. ファクトリー・リセット

C2 ノブを押しながら電源をオンにすると、工場出荷時の状態にリセットされます。

17. ファームウェアのアップデート

C2 ノブを押しながら電源をオンにすると、工場出荷時の状態にリセットされます。

1. フットスイッチ 1 と 3 を押しながら電源をオン（アダプターを接続）にするとファームウェアのアップデート・モードに入り、LVX の画面にはファイル・コピーの画像が表示されます。
2. コンピューターと LVX を USB 接続してください。（ケーブル別売）
3. LVX が、USB メモリー等を接続した時のようにドライブとして表示されます。
4. 最新のファームウェアをダウンロードし、そのファイルを LVX のドライブにコピーします。
（ファームウェア：[http:// www.meris.us/product/lvx/](http://www.meris.us/product/lvx/)）
5. LVX の画面にはロードしている事を表すメーターが表示されます。
6. メーターが最後まで行ったら、コンピューター側でドライブを外す操作をします。
7. LVX の電源を一度オフ（アダプターを外す）し、改めて電源をオンにします。

18. スペシフィックーション

- Conversion: 24 bit A/D and D/A
- DSP: 32 bit floating point
- Sample Rate: 48000 Hz
- Input Impedance: 1 Meg Ohm
- SNR: 115 dB Typical
- Frequency Response: 20Hz-20kHz
- Max Input Level: +9 dBu (instrument level setting)
- +12.5 dBu (line/synth level setting)
- Power: 9V DC center-negative, 300mA, 2.1mm jack
- Bypass: Selectable True Bypass (Relay) or Analog Buffered Bypass
- Dimensions: W 18.5cm、 D 11.5cm、 H 7cm (つまみ含む)
- Weight: 680g



ミックスウェーブ株式会社

〒154-0014 東京都世田谷区新町 2-3-2-3F

mail: sales@mixwave.co.jp

WEB: <http://www.mixwave.co.jp/>

無断転写・転載を禁じます。

Japanese edition © 2022 MixWave Inc. All rights reserved.