



# MERCURY X

MANUAL v1b

MORE THAN LOGIC. UNITING ART + ENGINEERING.

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. 保存	...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	...11
8. PREDELAY (プリディレイ)	...12
9. REVERB STRUCTURE	...14
10. カテゴリーとエレメンツ	...15
11. MIDI CC 一覧	...18
12. チューナー機能	...22
13. GLOBALS (グローバル設定)	...22
14. TEXT VIEW	...23
15. プリセットのエクスポート	...23
16. ファクトリー・リセット	...23
17. ファームウェアのアップデート	...23
18. スペシフィケーション	...24

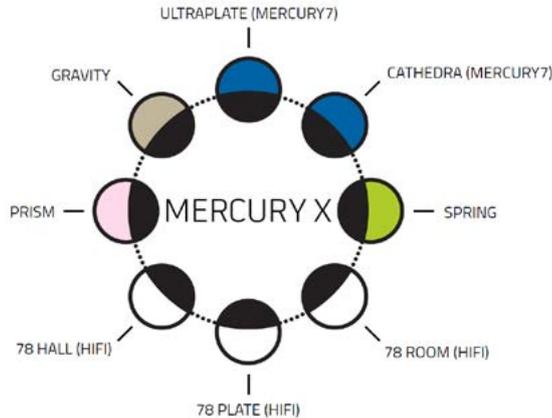
# 1. はじめに

MercuryX は、スタジオ仕様のクオリティーを持ちながら、最大限の柔軟性を備えた、ペダル型リバーブ・ユニットです。モジュレーションやダイナミクス、プリアンプ、ピッチ等のモジュラーを組み合わせ、自分だけのカスタム・リバーブを作り出す事ができます。

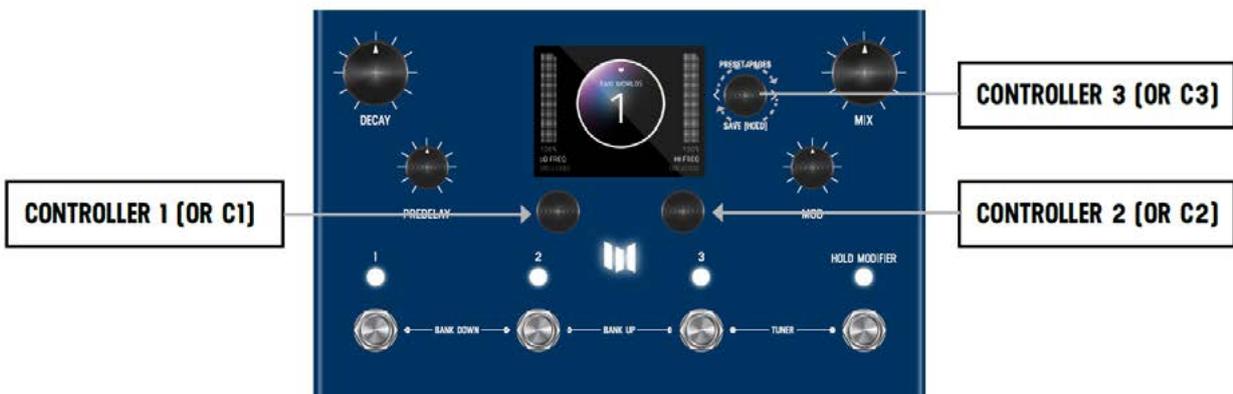
MercuryX には、8 種類のリバーブが収録されています。

「Ultraplate」と「Cathedral」は既出の人気機種 Mercury7 にも収録されていたリバーブで、映画「ブレイドランナー」の SF 独特のサウンドトラックに影響されてデザインされています。「The 78 Room」「Plate」「Hall」はスタジオの定番サウンドで、思い浮かべたままのサウンドが得られます。

「Spring」「Prism」「Gravity」は MercuryX のために開発された特別なサウンドとなっており、そのユニークさと美しさは「流石 Meris」と言わせるサウンドとなっています。



## メイン・コントローラー C1、C2、C3

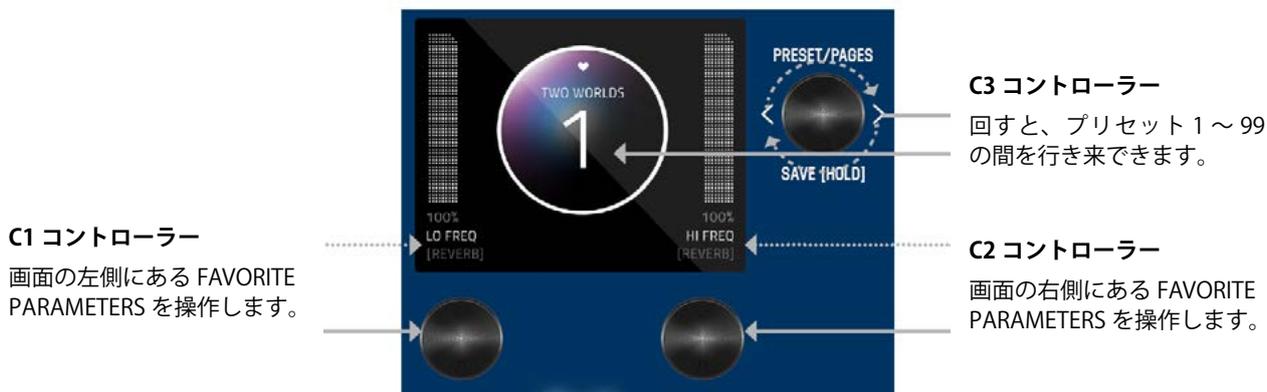


## 背面パネル



## 2. プリセットのページ (GRAPHIC VIEW モード時)

MercuryX 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？

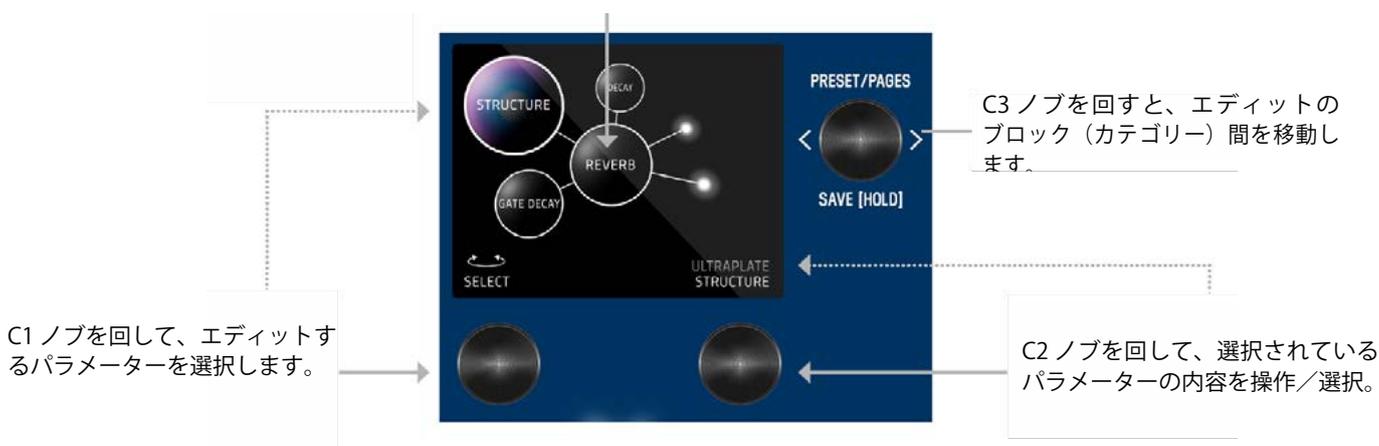
MercuryX には、グラフィカルにプリセットを画面表示する「GRAPHIC VIEW モード」と、詳細を表示する「TEXT VIEW」の 2 モードが存在します。出荷時、GRAPHIC VIEW モードに設定されています。

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)

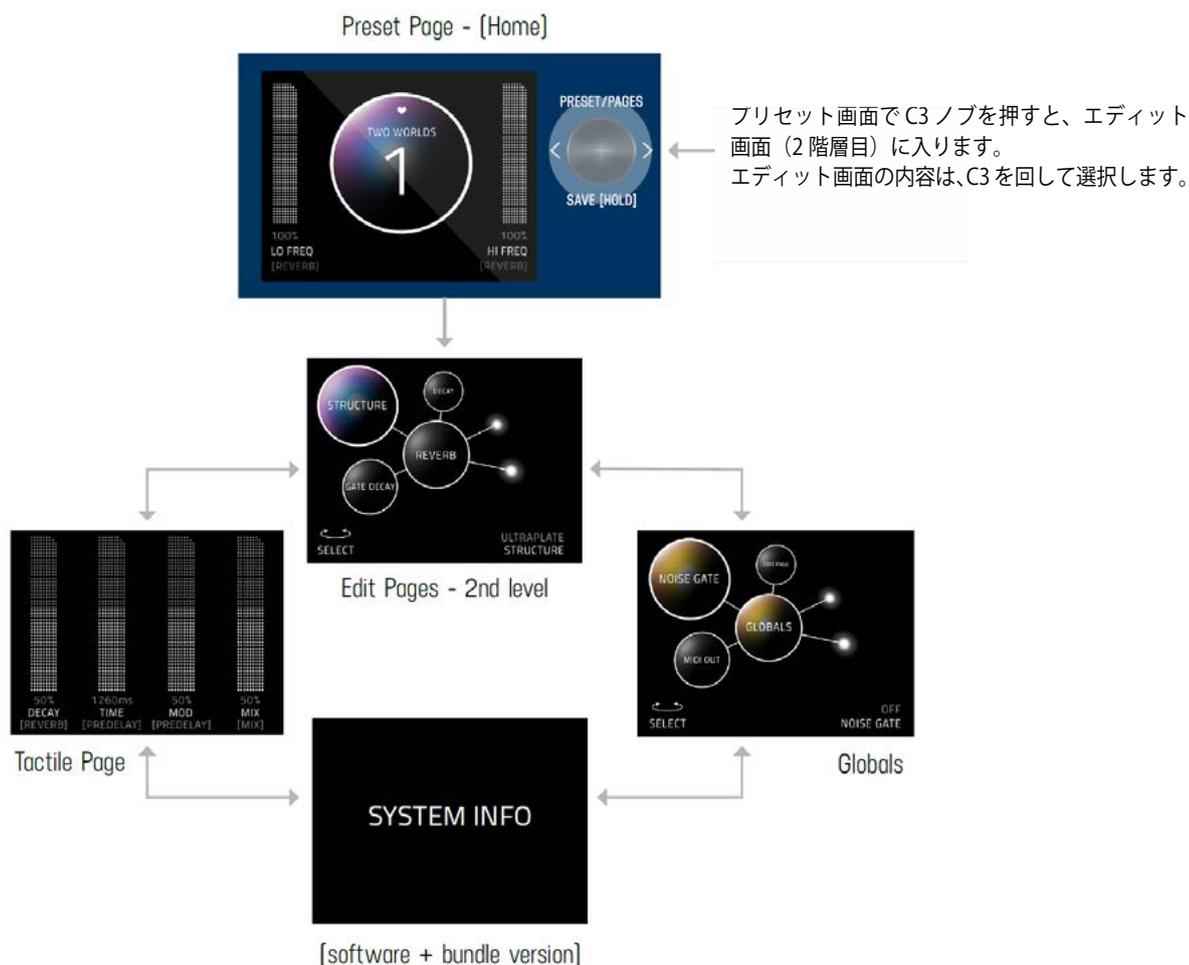
プリセット画面で C3 ノブを押すと、エディットのページに入ります。エディット画面では、プリセットのパラメーターを操作します。中央のバブルがエディット中のカテゴリーです。C3 ノブを回すと、そのカテゴリー内で操作できる内容が選択できます。C1 を回すとパラメーター内をスクロールし、操作したいパラメーターを選択します。C2 を回すと、パラメーターの内容をエディットできます。

選択されたパラメーターのバブルには色が付きます。



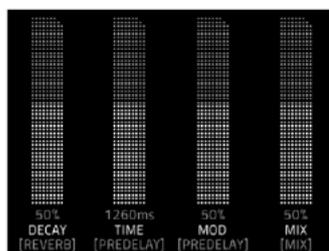
## UI マップ (GRAPHIC VIEW モード時)

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。



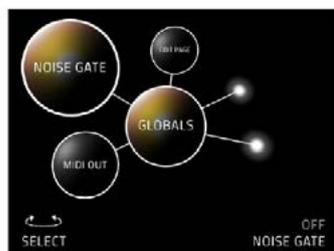
## TACTILE (パラメーターの詳細) ページ

DECAY、PREDELAY、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)

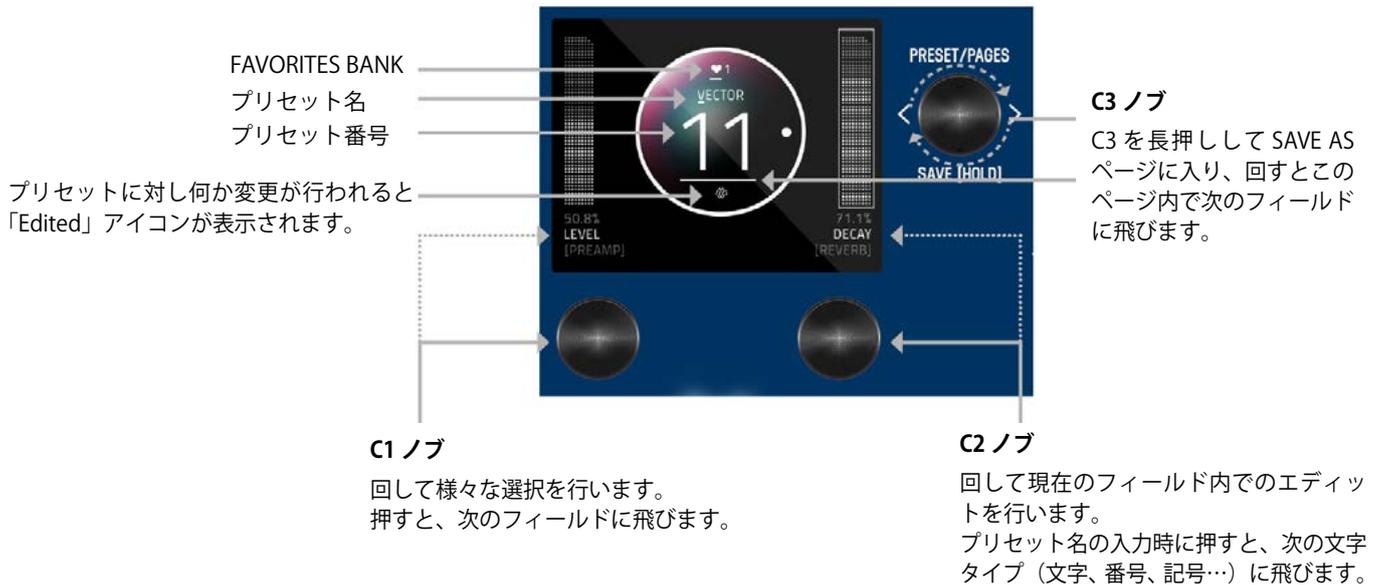
GLOBALS は、エディット・ページの最後の方にあります。エディット・ページに入って C3 を左に回すと最短でアクセスできます。画面表示は他のエディットと一緒にですが、選択中のバブルが金色で表示されます。



## 4. 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 からも行えます。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

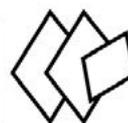
C3 ノブを長押しすると、SAVE 画面に移ります。または、下記の QUICK SAVE でも保存できます。キャンセルする場合は、いずれかのフットスイッチを押してください。

## 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。



パラメーターに何かの変化が加えられると、バブル下部に変更された事を表すアイコンが表示されます。



### クイック保存 方法 1

フットスイッチ上の LED ボタンを長押し。

### クイック保存 方法 2

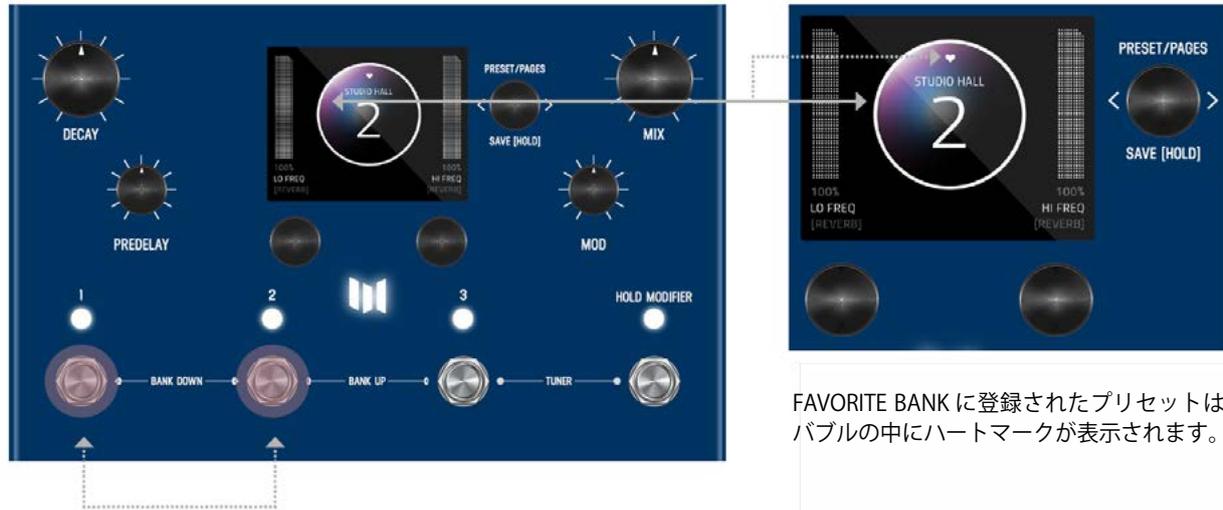
フットスイッチを長押し。

## 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、その詳細を設定することができます。ノブの最小値／最大値、変更の適用速度など、ここで設定します。設定には C3 を押し、Edit ページで中央のバブルに MODIFIERS と表示されるよう C3 を回します。

### 一般的な MODIFIER パラメーター

Speed :

変化が完了する速度を調整。

LFO A、LFO B、S&H、Sequencer が Speed パラメーターの調整が可能です。

Note Division :

設定されているディレイ・タイムにシンクするようになります。このパラメーターをセットすると、Speed のパラメーターは無効になり、プリディレイのタイムと選択した譜割りから算出された数値が速度となります。

Assign :

MercuryX のモジュールのパラメーターを MODIFIER とリンクしたい場合、この ASSIGN を使用します。リンク可能なパラメーターは、リストから選択できます。

何もリンクしない場合は、None を選択します。

Min & Max :

MODIFIER の最小値を最大値を設定します。設定は、現在の値に対しての%で行います。

例えば 100% に設定した場合は、現在のパラメーターそのままとなります。

パラメーターを直接変更せず、一時的な変化を加えたい場合などに便利な機能です。

### MODIFIER の使用例

フィルターをコントロールする

LFO A の周波数が自動的に変化するよう MODIFIER をアサインしてみましょう。

1. C3 を回して、未使用 (BLANK) プリセットを選択。
2. C3 を押してエディットのページに入る。
3. C3 を回して FILTER 画面に移り、C2 で TYPE を「Ladder」に設定。
4. 同ページの LOCATION で、ルーティングを「PRE+DRY」に設定。  
(フィルターがディレイの手前、ドライ信号にアサインされます)
5. FILTER の Frequency (周波数) を 15000 Hz に設定。

6. C3 を回して MODIFIERS のエディット・ページに入る。
7. MODIFIERS を「LFO A」に設定。
8. LFO A の Speed を「2Hz」、LFO A Assign を「FLTR-FREQUENCY」に設定する。

これで演奏するとフィルターが変動し、ディレイ・ラインにルーティングされているのが分かります。

ディレイとフィルターのスピードがバラバラなので、LFO A の Note Division を四分音符を設定すると、プリディレイに合わせて変動するようになります。

MIN and MAX をを調整すると、スイープのレンジを微調整できます。現状 Frequency が 15000Hz に設定されているので、100% が 15000Hz で、0% が 20Hz となります。試しに Max を「68%」、Min を「18%」に設定してみましょう。

最後に LFO A Shapes を変更して、色々な波形の形状を試してみましょう。

ここでは、1 つの周期の中でフィルターがどう変化するかを形状を設定します。最も緩やかに変化するのが Sine で、急激に変化するのが Square です。

試しに、LFO A Shape を「Ramp Down」に、LFO A Note Division を 16 分音符に、そして LFO A Min 「0%」に設定してみましょう。細かいトレモロのような、断続的なアップダウン効果が得られます。

## MODIFIER の種類とパラメーター

### LFO A Modifier :

周期的なオシレートを行う。波形の形状が選択可能。

パラメーター：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 :

周期的なオシレートを行う。波形の形状が選択可能。

パラメーター：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

### Envelope Modifier :

演奏されたノート（アタック）に反応します。アタックを検出するとエンヴェロープは Min から Max に向けて開き、Decay Time に従って Min へと再び閉じていきます。Sine などカーブがあるエンヴェロープは徐々に、Squere などクリッピングするエンヴェロープは最大値でホールドされます。

パラメーター：Attack Time, Decay Time, Shape (Linear, Exponential, Clipped Attack), Assign, Minimum, Maximum

ヒント：Min と Max の値を逆にすると、エンヴェロープの形状が逆になります。

### Sample & Hold Modifier :

Speed や Note Division がランダム設定で変化します。

パラメーター：Speed, Note Division, Assign, Minimum, Maximum

### Sequencer Modifier :

Speed や Note Division が繰り返し流れます。最大 16 ステップで、各ステップの長さは全て同じです。特定のステップをスキップする場合は「Skip」を選択します。

パラメーター：Speed, Note Division, Assign, Step 1 - 16

※ 1つのパラメーターに対して、複数の Modifiers をアサインできる場合もあります。その場合、2つのコントロール信号はエフェクトがかかる前に合算されます。合算された信号が大きい場合は、100% 時点でクリッピングされます。Categories で選択されたパラメーターのみが画面に表示されます。Type で None が選択されている場合には、表示されません。

### Hold Modifier :

フットスイッチを踏む事がエンヴェロープのトリガーとなります。フットスイッチの他にも LED スイッチや MIDI からトリガー可能。この機能は、プリセットごとに Momentary (モメンタリー)、Latching (ラッチ)、Tap Tempo (タップテンポ) から選択できます。この機能がオンの時は、LED スイッチが点灯します。

- Momentary (モメンタリー) :

フットスイッチを押している間、設定値の最小から最大へと移動していきます。スイッチを放すと、DECAY タイムに応じた速さで最小値に戻っていきます。

- Latching (ラッチ) :

フットスイッチを押すと、ATTACK タイムに応じて設定値の最小から最大へと移動していきます。再びスイッチを押すまで最大値で留まり、スイッチを押すと DECAY タイムに応じた速さで最小値に戻っていきます。

- Tap Tempo (タップテンポ)

Predelay のタイムをタップ入力します。



フットスイッチまたは LED スイッチを使用して、トリガーを発動します。

## 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。エクスプレッション・ペダルが接続されていない時は、全てのエクスプレッションに関する設定が無効化されます。

### エクスプレッションのパラメーター

#### Source A-F :

パラメーターを操作するデバイスを選択します。デフォルトでは EXP (エクスプレッション) に設定されています。

#### Assign A-F :

MercuryX では 6 つのパラメーターまでコントローラーをアサインできます。エクスプレッション・ペダルを何かパラメーターにアサインする場合、どれか 1 つの ASSIGN (A～F) を選択します。アサインしない場合は NONE を選択します。

#### Min & Max A-F :

エクスプレッション操作する各パラメーター A～F の、最小値 (Min) と最大値 (Max) を設定します。

Min ではペダルを上げた状態の値 (最小値)、Max はペダルを踏み込んだ状態の値 (最大値) を設定します。

パーセンテージは現在のパラメーター設定値に対してなので、エクスプレッション未使用時の設定を変更することなく、0～100% の間でエクスプレッション操作範囲が設定できます。

### 使用例：ピッチをコントロールする

Poly Chroma のピッチを、エクスプレッション・ペダルを使用して操作する例を紹介します。

1. MercuryX 背面の EXP 端子に、エクスプレッション・ペダルを接続します。
2. C3 を回して BLANK プリセットを選択し、C3 を押して Edit ページに入ります。
3. C3 を回して PITCH カテゴリーを選択し、Type を Poly Chroma に設定します。
4. C1 と C2 を回して Location を PRE+DRY に変更します。これで Poly Chroma がドライ信号の、ディレイの手前に挿入されます。
5. Poly Chroma の Pitch パラメーターを 12 m2 に設定し、Mix パラメーターを 100% に設定します。
6. C3 を回して EXP PEDAL Edit ページに移動し、EXP A Assign を Pitch-Pitch に設定します。  
Pitch-Pitch の、手前の Pitch はカテゴリーを、後ろの Pitch はパラメーター名を指します。
7. EXP A Min を 50%、EXP A Max を 100% に設定します。  
12 m2 (=オクターブ上) に設定しているため、エクスプレッション・ペダルを踏み込んだ状態の時 (=100%) で 12m2 (=オクターブ上) になり、ペダルを上げた状態 (= 50%) で 0m2 (=ピッチシフトなし) になります。

### 使用例：Expression Source を使用する

Expression Source のパラメーターを使用して Modifier を活用する例を紹介します。  
ステレオで使用してください。

1. C3 を回して BLANK プリセットを選択し、Edit ページに入る前に MIX を 0 にしておきます。  
(これでエコーがかかる前のサウンドが聞けます)
2. C3 を押して Edit ページに入ります。
3. C3 を回して PITCH カテゴリーを選択し、Type を Lo-Fi に設定します。
4. C1 と C2 を回して Location を PRE+DRY に変更します。これで Lo-Fi がドライ信号の、ディレイの手前に挿入されます。
5. Lo-Fi の Pitch L と Pitch R のパラメーターを 12 m2 に設定し、Lo-Fi の Mix パラメーターを 100 に設定します。
6. ここから LFO modifier を Pitch L にアサインします。まずは C3 を回して MODIFIERS Edit ページに移動します。
7. LFO A Assign を PTCH-PITCH L に設定します。(一先ず、他のパラメーターはそのままとします)

この時点で、左チャンネルのピッチが半音ずつ -12 ~ +12 へと移動し、右チャンネルは +12 まで上がっている状態で聞こえます。  
右チャンネルの動作を左チャンネルとリンクさせる場合、Expression Source パラメーターを使用します。

8. C3 を回して EXP PEDAL Edit ページに移動します。
9. EXP SOURCE A を LFO A に、EXP ASSIGN A を PTCH-PITCH R に設定します。(一先ず、他のパラメーターはそのままとします)

この状態で、右チャンネルも左チャンネルと同様にピッチが半音ずつ -12 ~ +12 へと移動していくのが聞こえます。  
なお、EXP A MIN を 100%、EXP A MAX を 0% に設定すると、Pitch L と Pitch R が同じペースで逆方向に動きます。

## 8. PREDELAY (プリディレイ)

一般的にリバーブのプリディレイは、原音が鳴ってからリバーブ音が鳴り始めるまでの時間を意味します。  
50ms 以下の設定で使われる事が多く、プリディレイを設ける事で音が入り乱れる事を防ぎ、原音をクリアーに聞かせる効果があります。

MercuryX はこの機能を拡張し、普通のディレイのような最大 2.54ms のモノラル・ディレイを各チャンネルに配備しました。  
各ディレイ・チャンネルには種類の選択ができ、モジュレーションやフィルターが追加できるようになっています。さらにルーティングの機能を持たせる事でエフェクトを例えばプリディレイのフィードバック・ループに挿入する事も可能です。  
また、MercuryX 独自の機能として Dry Blend というものがあり、リバーブ・タンクに入る前の信号を加える事ができます。

### DELAY のパラメーター

#### Time :

ディレイ・タイム。このパラメーターは 32bit の解像度を持ち、本体の PREDELAY コントロールとも連動しています。  
BPM か ms での表示は、Global Edit ページの「TEMPO DISP」で設定できます。また、このタイムをプリセット毎にするか全てのプリセット共通 (Global) にするかは、Global Edit ページの「TEMPO SEL」で設定します。

#### Left Division :

左チャンネルの細分化されたディレイの符割りを設定します。付点八分など Time に対して自動的にシンクするタイム設定を行いたい時に便利な機能です。

BLANK プリセットでは、このパラメーターは OFF に設定されています。OFF では、Tap LED に対して四分音符でリンクします。

**Right Note Division :**

右チャンネルの細分化されたディレイの符割りを設定します。付点八分など Time に対して自動的にシンクするタイム設定を行いたい時に便利な機能です。

BLANK プリセットでは、このパラメーターは OFF に設定されています。OFF では、Tap LED に対して四分音符でリンクします。

**Half Speed :**

解像度を調整します。このモードが OFF の場合、サンプリングレートは 48kHz で動作し、最大 2.54 秒/ステレオのディレイタイムが得られます。このモードが ON の場合、24kHz で動作し、最大 5.08 秒のディレイタイムが得られます。ディレイ音が鳴っている最中にこの ON/OFF を切り替えると、ピッチの変化も楽しめます。

**Feedback :**

ディレイの繰り返し回数を調整します。

**Crossfeed :**

左チャンネルから出力された信号がどれだけ右チャンネルにミックスされるか、そして右チャンネルから出力された信号がどれだけ左チャンネルにミックスされるかの量を調整します。左右で異なる設定の時、カスケード・ディレイを作る時に便利な機能です。

**Mod :**

左右のディレイにかかるモジュレーション量を調整します。使用するディレイの Type によって効果が異なり、本体の MOD コントロールとも連動しています。また、このパラメーターは Modulation カテゴリーとは関連ありません。

**Damping :**

ディレイ信号の高域をカットします。0 の時にはカットされません。ディレイの Type によって効果は異なり、Digital タイプの場合にはリピート音を暗くする効果が得られます。BBD タイプの場合はバケット・クロック周りのフィルターをコントロールし、100% に近い設定ではクロックノイズがほぼ無い状態が再現されます。Tape タイプではテープの経年劣化の度合いをコントロールします。

**Dry Blend :**

プリディレイの出口に、どれだけドライ信号をブレンドするかを調整します。

デフォルト設定は 0% で、通常のプリディレイのような効果が得られます。プリディレイの設定時間が長い時、ドライ信号のブレンド量を多めにすると、プリディレイ信号が鳴る前にリバーブ・タンクが反応します。

## 9. REVERB STRUCTURE

MercuryX で使用できる 8 種類の各リバーブには、Gate (ゲート) コントロールがあり、昔ながらのゲートリバーブや、リバーブなど設定できます。Predelay の Dry コントロールのように各リバーブには Predelay Blend コントロールがあり、Predelay のサウンドをリバーブタンクとパラレルで出力できます。

### REVERB STRUCTURE 一覧

#### • Ultraplate :

Mercury7 にも収録されていた、リバーブの構築の速いプレートリバーブ。ディケイのレンジが広いいため、レンジの広いスタジオ・サウンドを作る時に便利なリバーブ。

パラメーター : Decay, Lo Freq, Hi Freq, Mod Speed, Mod Depth, Pitch, Pitch Mix, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • Cathedra :

Mercury7 にも収録されていた、リバーブの構築の遅い空間的なリバーブ。映画「ブレードランナー」の SF 独特のサウンドトラックに影響されてデザインのため、映画のような優美なサウンド作りにお勧め。

パラメーター : Decay, Lo Freq, Hi Freq, Mod Speed, Mod Depth, Pitch, Pitch Mix, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • Spring :

アンプに搭載されているスプリング・リバーブから、スタジオで使用されていたスプリング・ユニットまで再現。

パラメーター : Dwell, Lo Freq, Hi Freq, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • 78 Room :

ライブでダイレクトなサウンド。アンプの録音など、部屋の自然な鳴りをプラスする際に有効なアルゴリズム。Decay を最大値すると、無限リバーブのモードに入り、Tank Mod の設定値によってコーラスやフランジャーのような効果が得られます。

パラメーター : Mids, Bass, Treble, Cross, Tank Mod, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • 78 Plate :

密度が高く、反応の速いリバーブ。パーカッションやボーカルにお勧め。

パラメーター : Mids, Bass, Treble, Cross, Tank Mod, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • 78 Hall :

大きなホールのような、中くらいの構築スピードのリバーブ。アンビエントやリバーブの壁の構築に最適。Bass/Mids/Cross を調整して、サウンドの迫力をブーストできます。Diffusion を低めに設定し、薄いリバーブも作成できます。

パラメーター : Mids, Bass, Treble, Cross, Tank Mod, Diffusion, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • Prism :

デュアル・タンク仕様。サイズや密度、反射を調整して、幾何学的な部屋の中で鳴らしているようなユニークな効果が得られます。左右それぞれにモジュレーションを加える事ができる、最も柔軟性の高いアルゴリズム。

パラメーター : Decay, Size, Dispersion, Distance, Lo Cut, Hi Cut, Mod Speed, Mod Depth, Mod Phase, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

#### • Gravity :

複数のサウンドが飛び交うような、独特のサウンドが作れるリバーブ。シンセの Pad のようなサウンドや、ピッチ/モジュレーションの効いたサウンドをタンク内が飛びかわします。Gain のコントロールが、サウンドのテクスチャーを調整する重要なコントロールです。

パラメーター : Decay, Tilt EQ, Mod Speed, Mod Depth, Mod Feedback, Gain, Mod, Predelay Blend, Gate Attack, Gate Hold, Gate Decay

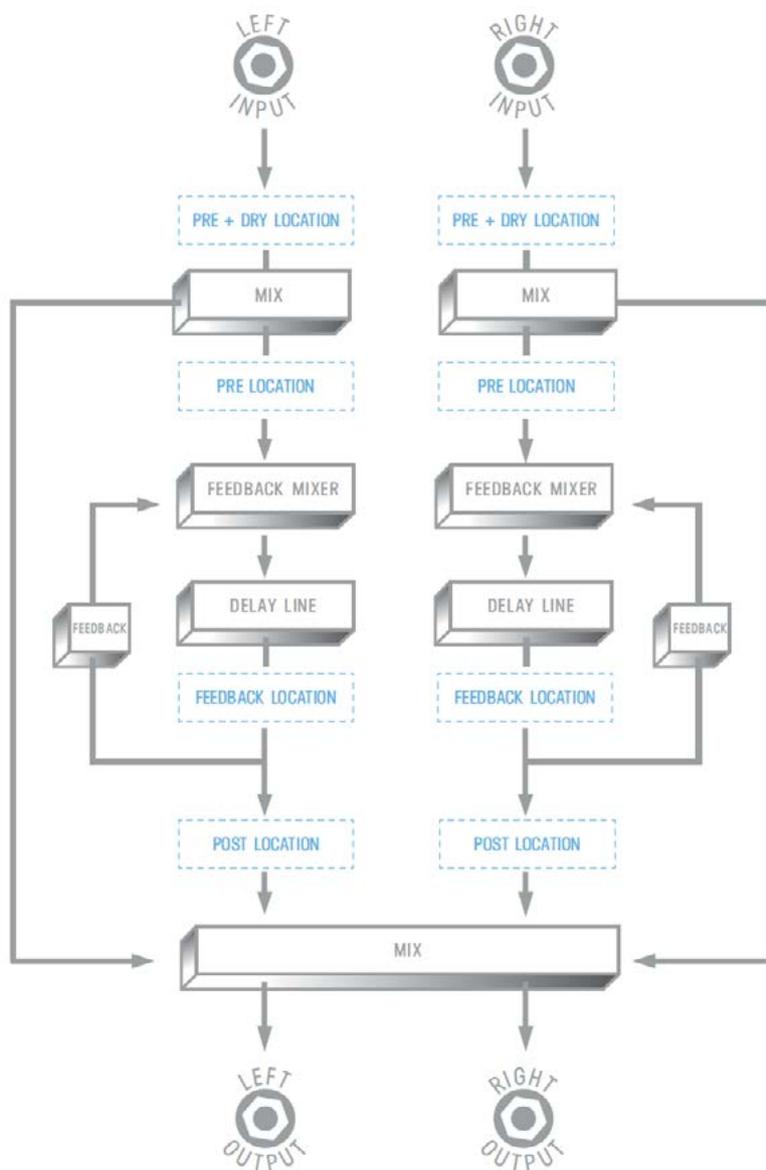
## 10. カテゴリーとエレメンツ

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。エレメンツはリバーブ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、各リバーブ・タイプに内蔵されたモジュレーションです。

※ ブロックダイアグラムの青文字部分が、エレメンツを挿入できるポジションです。

### ブロックダイアグラム



MercuryX 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 のカテゴリー 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

### • Compressor Link :

Compressor と同じアルゴリズムですが、ステレオ使用時に左右のバランスをリンクします。ステレオ時、左右のコンプレッションレベルの違いによって発生するレベルの違いを回避します。

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

### • Limiter Link :

信号に対して、と同じアルゴリズムですが、ステレオ使用時に左右のバランスをリンクします。ステレオ時、左右のコンプレッションレベルの違いによって発生するレベルの違いを回避します。

パラメーター：Threshold, Gain, Release

### • Freeze :

無限に音を伸ばします。MODMODIFIER でのコントロールが最適で、BLANK プリセットは予め HOLD MODIFIER にアサインされています。

パラメーター：Freeze, Gain, Mix

## Preamp のカテゴリー 一覧

### • 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

## Filter のカテゴリー 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

### • Parametric :

シングル・バンドのパラメトリック EQ。ディレイ信号の余計な帯域をカットするのに便利なフィルターです。カーブはシェルピングで、-10 ~ 10dB のカット/ブーストが可能となっています。

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

## Pitch のカテゴリー 一覧

- **Poly Chroma :**

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

- **Micro Shift :**

Lo-Fi のバリエーションで、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

- **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のような、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

- **79 Chorus :**

1979 年の、Aberdeen 出身の有名な作曲家の曲で使われているようなクラシックなコーラス。  
パラメーター：Speed, Depth

- **Vibrato :**

クラシックな、ヴィブラート。  
パラメーター：Speed, Depth, Feedback, Mix

- **Vowel Mod :**

7つの母音から2つを選んで、喋っているかのような効果が得られるエフェクト。Speed で2つの母音の間隔を調整し、Resonance で各母音の明瞭さを調整します。Speed を最小に設定し Manual モードで使用すると、2つの母音の間隔をマニュアル操作できます。  
パラメーター：Speed, Vowel A, Vowel B, Resonance, Manual

- **Tremolo :**

緩やかな波から、ぶつ切りサウンドまで幅広く設定できるトレモロ。  
パラメーター：Speed, Waveshape, Mix

- **Hazy :**

たるんだ古いテープのような、不思議なサウンドを作り出します。  
パラメーター：Decimate, Warble, Age, Lows, Highs, Mix

## 11. MIDI CC 一覽

CONTROL CHANGE	MERCURYX 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 25 = OFF 26 TO 51 = VOLUME PEDAL 52 TO 76 = TUBE 77 TO 102 = TRANSISTOR 103 TO 127 = OP-AMP
CC# 06	PREAMP LOCATION	0 TO 25 = PRE + DRY 26 TO 51 = PRE 52 TO 76 = FDBK 77 TO 102 = PRE TANK 103 TO 127 = POST
CC# 07	GAIN/VOLUME PEDAL LEVEL	0 TO 127
CC# 08	BALANCE	0 TO 127
CC# 11	PREAMP LEVEL	0 TO 127
CC# 13	DELAY STRUCTURE	0 TO 63 = STANDARD 64 TO 127 = REVERSE
CC# 14	BYPASS	0 TO 63 = FX BYPASS 64 TO 127 = FX ENABLE
CC# 15	TIME	0 TO 127
CC# 16	TYPE	0 TO 42 = DIGITAL 43 TO 85 = BBD 86 TO 127 = MAGNETIC
CC# 17	LEFT NOTE DIVISION	0 TO 127

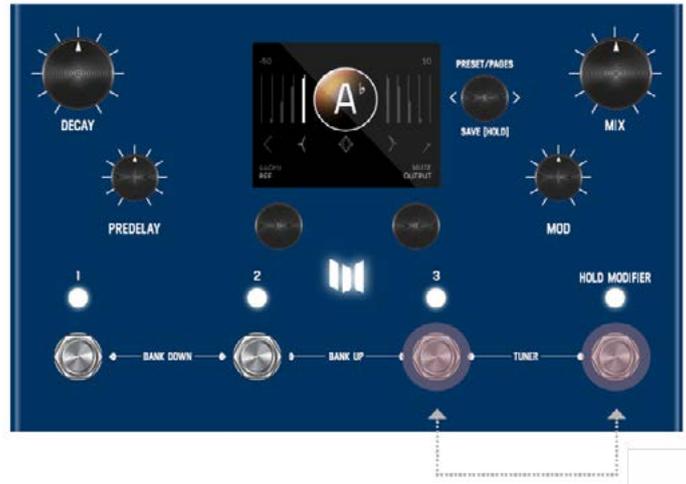
CC# 18	RIGHT NOTE DIVISION	0 TO 127
CC# 19	FEEDBACK	0 TO 127
CC# 20	CROSS FEEDBACK	0 TO 127
CC# 21	MODULATION	0 TO 127
CC# 22	DAMPING	0 TO 127
CC# 23	DRY BLEND	0 TO 127
CC# 24	HALF SPEED	0 TO 127
CC# 32	REVERB STRUCTURE	0 TO 15 = ULTRAPLATE 16 TO 31 = CATHEDRA 32 TO 47 = SPRING 48 TO 63 = 78 ROOM 64 TO 79 = 78 PLATE 80 TO 95 = 78 HALL 96 TO 111 = PRISM 112 TO 127 = GRAVITY
CC# 33	REVERB PARAMETER 1	0 TO 127
CC# 34	REVERB PARAMETER 2	0 TO 127
CC# 35	REVERB PARAMETER 3	0 TO 127
CC# 36	REVERB PARAMETER 4	0 TO 127
CC# 37	REVERB PARAMETER 5	0 TO 127
CC# 38	REVERB PARAMETER 6	0 TO 127
CC# 39	REVERB PARAMETER 7	0 TO 127
CC# 40	REVERB PARAMETER 8	0 TO 127
CC# 41	REVERB PARAMETER 9	0 TO 127
CC# 42	PREDELAY BLEND	0 TO 127
CC# 43	GATE ATTACK	0 TO 127
CC# 44	GATE HOLD	0 TO 127

CC# 62	DYNAMICS TYPE	0 TO 15 = OFF 16 TO 31 = COMPRESSOR 32 TO 47 = COMPRESSOR LINK 48 TO 63 = SWELL 64 TO 79 = DIFFUSION 80 TO 95 = LIMITER 96 TO 111 = LIMITER LINK 112 TO 127 = FREEZE
CC# 63	DYNAMICS LOCATION	0 TO 25 = PRE + DRY 26 TO 51 = PRE 52 TO 76 = FEEDBACK 77 TO 102 = PRE TANK 103 TO 127 = POST
CC# 64	DYNAMICS PARAMETER 1	0 TO 127
CC# 65	DYNAMICS PARAMETER 2	0 TO 127
CC# 66	DYNAMICS PARAMETER 3	0 TO 127
CC# 67	DYNAMICS PARAMETER 4	0 TO 127
CC# 68	DYNAMICS PARAMETER 5	0 TO 127
CC# 69	DYNAMICS PARAMETER 6	0 TO 127
CC# 70	PITCH TYPE	0 TO 31 = OFF 32 TO 63 = POLY CHROMA 64 TO 95 = MICRO SHIFT 96 TO 127 = LO-FI
CC# 71	PITCH LOCATION	0 TO 25 = PRE + DRY 26 TO 51 = PRE 52 TO 76 = FEEDBACK 77 TO 102 = PRE TANK 103 TO 127 = POST
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 31 = OFF 32 TO 63 = LADDER 64 TO 95 = STATE VAR 96 TO 127 = PARAMETRIC
CC# 79	FILTER LOCATION	0 TO 25 = PRE + DRY 26 TO 51 = PRE 52 TO 76 = FEEDBACK 77 TO 102 = PRE TANK 103 TO 127 = POST
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 21 = OFF 22 TO 42 = 79 CHORUS 43 TO 63 = VIBRATO 64 TO 85 = VOWEL MOD 86 TO 106 = TREMELO 107 TO 127 = HAZY
CC# 87	MOD LOCATION	0 TO 25 = PRE + DRY 26 TO 51 = PRE 52 TO 76 = FEEDBACK 77 TO 102 = PRE TANK 103 TO 127 = POST
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
CC# 117	TOGGLE TUNER MODE	PRESS = 127
CC# 118	TRIGGER HOLD MODIFIER	PRESS = 127

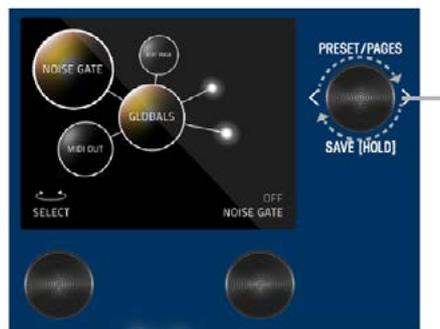
## 12. チューナー機能

フットスイッチ 3 と HOLD MODIFIER 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。



## 13. 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。

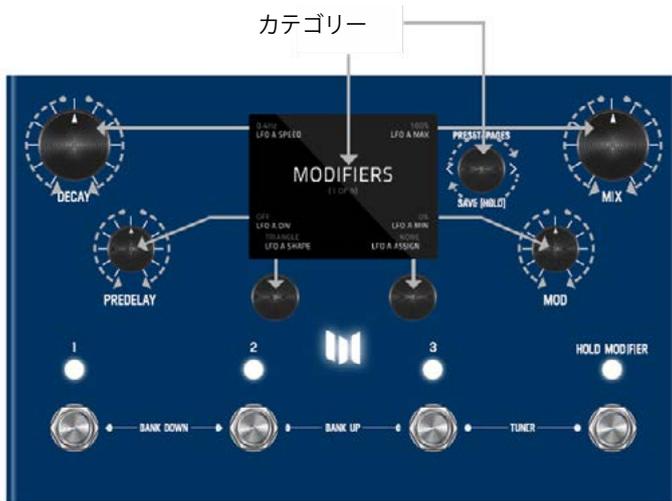
これらの設定は全てのプリセットに適用され、個別の設定はできません。

- Noise Gate: ノイズゲートのスレッシュホールドを設定。
- Edit Page: EDIT ページの表示方法。 Text View / Graphic View
- Spillover: パッチを切り替えた時、前のパッチのリバーブが残るかを設定。  
(更に次のパッチに切り替えた場合、前のスピルオーバーが最後まで鳴り終わっている必要があります)
- Delay Trails: オン時、MercuryX をバイパスにした後もディレイ音が残ります。
- Tap Glide: このモードが ON 時、タップ入力された時にディレイ・タイムがスムーズに移行します。
- Relay Bypass: バイパスのモード。 Buffered Bypass / Relay Bypass (モノラル入出力のみ)
- 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
- Kill Dry: キルドライがオンの場合、MercuryX 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。
- Brightness: スクリーンの明るさ。 0 ~ 100%
- Logo Light: ロゴ点灯の明るさ。 0 ~ 100%
- 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
- Tempo: グローバル・テンポの設定。
- Tempo Display: テンポ表示。 ms (ミリ秒) / BPM
- Tempo Select: 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。
- Tactile: 画面表示モードの変更。
- 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。

## 14. 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られます。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。

## 15. プリセットのエクスポート

プリセットをエクスポートし、コンピューター等に保存する場合は、MIDI SysEx (外部ソフトウェア) を使用します。

MercuryX の MIDI IN と MIDI OUT を、MIDI 端子のついたインターフェースと接続します。現在のプリセットのフットスイッチを長押しし、そのフットスイッチの上の LED ボタンを押すと、プリセットが MIDI OUT から送信されます。

## 16. ファクトリー・リセット

C3 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

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、MercuryX 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 MercuryX を USB 接続してください。(ケーブル別売)
3. MercuryX 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 MercuryX のドライブにコピーします。  
(ファームウェア : <http://www.meris.us/product/mercuryx/>)
5. MercuryX 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. MercuryX 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. スペシフィックेशन

- 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 © 2024 MixWave Inc. All rights reserved.