

MOOER

GE1000 / GE1000 Li
Intelligent Multi-Effects

Instrukcja Obsługi

SPIS TREŚCI


BEZPIECZEŃSTWO	1
CECHY	2
KONTROLA.....	3
POŁĄCZENIA	4
TERMINOLOGIA.....	5
SCENARIUSZE POŁĄCZENIA	6
Podłączenie do sprzętu pełnozakresowego	6
Podłączenie do wzmacniacza gitarowego i kolumny	6
Mieszane połączenie urządzeń pełnozakresowych / niepełnozakresowych	7
Połączenie czteroprzewodowe.....	7
SZYBKI START.....	8
Start	8
Główny Interfejs Użytkownika	8
Widok Stage.....	9
Widok Edit	10
Wybór Presetu.....	11
Przełączanie Banków	11
Wyłączanie	11
DZIAŁANIE.....	11
Edycja Presetów	11
Kompozycja presetu	12
Dodawanie efektów	12
Zasoby procesora DSP	13
Aktywacja / dezaktywacja efektów	13
Zmiana pozycji efektów	14
Usuwanie efektów.....	14
Edycja parametrów	15
Zmiana modelu/typu efektu.....	16
Głośność Presetów	16
Tempo BPM	17
Zapis presetów	18
Equalizer AI.....	19
Tryb CTRL.....	20
Aktywacja trybu CTRL.....	21
Przypisanie funkcji CTRL	21
Pedał Ekspresji.....	22
Kalibracja pedału	22

Zastosowanie Pedalu do Master Volume / Ekspresji	23
Mapowanie parametrów ekspresji	23
Usuń mapowanie ekspresji.....	24
Mapowanie przełącznika palców	25
STOSOWANIE PĘTLI EFEKTÓW	26
Podłączenie pojedynczej kostki.....	26
Połączenie metodą 4-kabli	28
Rozszerzone opcje wejść i wyjść.....	30
TUNER.....	31
Ekran Tunera	32
Strojenie	32
Wyjście z trybu tunera.....	32
GROOVE STATION	33
Otwórz Groove Station.....	33
Ekran Goove Station.....	33
Automat Perkusyjny	34
Looper.....	34
Funkcja Loper Auto Record	34
Synchronizacja automatu perkusyjnego	34
Zamknij Groove Station	35
INTERFEJS AUDIO USB.....	35
Opis parametrów.....	35
Opis Trybów.....	36
AUDIO BLUETOOTH.....	38
USTAWIENIA GLOBAL SETTINGS	38
Globalne Ustawienia Input.....	38
Globalne Ustawienia Output.....	39
1. Globalny poziom głośności	39
2. Globalna korekta equalizacji	40
3. Inne funkcje przełączników	40
Jasność Ekranu.....	41
Limit czasu przełączania banku	41
Ekran Stage View	41
Tap Tempo.....	42
Spill-Over (Trails)	42
Wybór Języka.....	42
Reset fabryczny	42
MIDI.....	43
Obsługiwane komendy MIDI	43

GE1000 jako urządzenie sterowane	43
Kanał MIDI	43
Mapowanie CC	43
PC mapping.....	45
Inne ustawienia	46
GE1000 jako urządzenie sterujące	47
Kanał MIDI	47
Mapowanie PC.....	47
Inne ustawienia	48
BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK F4.....	49
Funkcje bezprzewodowego przełącznika:	49
AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA.....	50
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW	51
SPECYFIKACJA	52
ANNEX 1: OPIS EFEKTÓW	54
Moduły Dynamic	54
Moduły Filter	55
Moduły Overdrive.....	56
Moduły Amplifier.....	57
Moduły Poweramp	61
Moduły Cabinet	61
Moduły Equalizer	62
Moduły FX Loop.....	64
Moduły Modulation.....	64
Moduły Time Delay.....	65
Moduły Reverb	67

PLEASE READ CAREFULLY BEFORE PROCEEDING

Zasilanie

Należy użyć zatwierdzonego przez producenta zasilacza zasilającego 9 VDC, 1000 mA (3000 mA dla GE1000 Li) z polaryzacją środkowo ujemną. 

Używaj wyłącznie zasilaczy, które zostały zatwierdzone przez odpowiednie władze i spełniają normy UL, CSA, VDE lub CCC. Odłącz zasilacz, gdy urządzenie nie jest używane lub podczas burzy z wyładowaniami atmosferycznymi.

Dla GE1000 Li:

Zapobiegaj przegrzaniu się urządzenia, które zawiera baterię (np. trzymaj je z dala od bezpośredniego światła słonecznego, źródeł ciepła itp.). W przypadku wycieku z baterii należy nie dopuścić do kontaktu płynu ze skórą lub oczami. W przypadku kontaktu z płynem skonsultuj się z lekarzem. Bateria dostarczona z tym produktem może stwarzać ryzyko pożaru lub oparzeń chemicznych, jeśli nie będzie obsługiwana prawidłowo.

Czyszczenie

Czyścić tylko miękką, suchą szmatką. W razie potrzeby lekko zwilż szmatkę. Nie używaj ściernych środków czyszczących, alkoholu czyszczącego, rozcieńczalników do farb, wosku, rozpuszczalników, płynów czyszczących ani impregnowanych chemicznie ściereczek do wycierania.

Połączenia

Zawsze wyłączaj/odłączaj zasilanie GE1000 i zasilanie innych urządzeń przed podłączeniem lub odłączeniem kabli sygnałowych. Pomoże to zapobiec awariom i/lub uszkodzeniom innych urządzeń. Pamiętaj również, aby odłączyć wszystkie połączeniowe i zasilanie przed przeniesieniem urządzenia.

Działanie

- Nie używaj nadmiernej siły do sterowania kontrolerami urządzenia.
- Zapobiegaj przedostawaniu się do urządzenia metalu, papieru lub innych przedmiotów.
- Unikaj upuszczenia urządzenia, nie dopuść do silnych uderzeń w urządzenie.
- Nie modyfikuj urządzenia bez autoryzacji producenta.
- W przypadku konieczności naprawy należy skontaktować się z Centrum Obsługi Klienta MOOER w celu uzyskania dalszych informacji.

Przechowywanie i lokalizacja

Aby uniknąć deformacji, odbarwień lub innych poważnych uszkodzeń, nie należy narażać urządzenia na działanie następujących czynników:

- Bezpośrednie światło słoneczne
- Ekstremalna temperatura i wilgotność
- Nadmiernie zabrudzone miejsca
- Silne pola magnetyczne
- Wysoka wilgotność i płyyny
- Silne wibracje i wstrząsy

Certyfikacja FCC

To urządzenie jest zgodne z częścią 15 przepisów FCC. Działanie podlega następującym dwóm warunkom:

- To urządzenie nie może powodować szkodliwych zakłóceń.
- To urządzenie musi akceptować wszelkie odbierane zakłócenia, w tym zakłócenia, które mogą powodować niepożądane działanie.

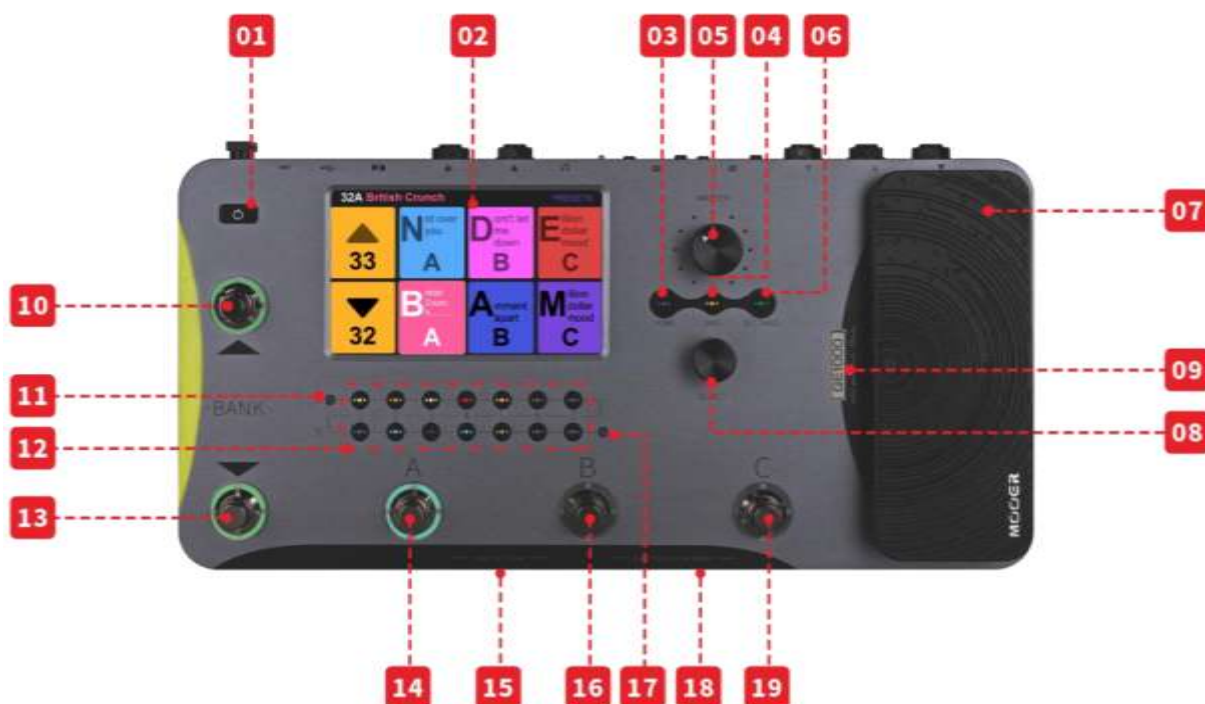
Interferencja z innymi urządzeniami elektronicznymi

Radia i telewizory znajdujące się w pobliżu mogą zakłócać odbiór. Urządzenie należy obsługiwać w odpowiedniej odległości od odbiorników radiowych i telewizyjnych.

CECHY

- Nowy członek serii MOOER GE, wykorzystujący nowatorskie wzornictwo "Walking Star"
- Do wyboru wersja tradycyjna (GE1000) lub wersja ze zintegrowanym akumulatorem litowo-jonowym 7,4 V / 4750 mAh (GE1000 Li) do użytku bez zasilania
- Duży, 5-calowy, wysokiej jakości ekran dotykowy z intuicyjnym interfejsem użytkownika, zapewniający zupełnie nowe wrażenia podczas korzystania z urządzenia
- 85 banków pamięci z 3 presetami każdy, co daje łącznie 255 miejsc do przechowywania presetów
- Innowacyjny tryb korekcji AI może stanowić inspirację do regulacji brzmienia zgodnie ze stylem muzycznym
- Rozbudowane opcje I/O zapewniają elastyczność w zastosowaniach studyjnych, scenicznych i domowych
- Wyjścia stereo i przełączana równoległa / szeregową pętlą stereo FX w celu dodania zewnętrznych kostek do łańcucha efektów
- Szybko dostępne przyciski blokowe efektów fizycznych typowe dla rodziny urządzeń GE
- Wbudowany pedał EXP1 może być skonfigurowany jako regulator głośności lub pedał ekspresji
- Obsługa bezprzewodowego przełącznika nożnego z serii MOOER F4 dla rozszerzonych opcji sterowania
- Wbudowany moduł Groove Station z automatem perkusyjnym i looperem, który można zsynchronizować; Idealne narzędzie do kreatywności i praktyki
- Wbudowany precyzyjny tuner instrumentalny
- Kontrola tap tempo dla efektów z regulacją tempa i automatu perkusyjnego
- Regulowane ustawienia globalnego korektora oraz regulowane poziomy wejściowe i wyjściowe dla łatwej integracji z każdą konfiguracją i doskonałymi rezultatami z różnymi rodzajami instrumentów niezależnie od miejsca zastosowania
- Odtwarzanie dźwięku z urządzeń mobilnych przez Bluetooth
- Programowalne porty MIDI dla MIDI IN lub MIDI OUT umożliwiające sterowanie z urządzeń zewnętrznych lub innych urządzeń
- Port Type-C:
 - Profesjonalny interfejs audio ASIO USB (Type-C) o niskiej latencji obsługuje częstotliwość próbkowania do 192 kHz, zapewniając kompleksowe rozwiązanie dla profesjonalnych muzyków
 - Funkcja USB MIDI
 - Aktualizacje oprogramowania układowego za pomocą oprogramowania komputerowego

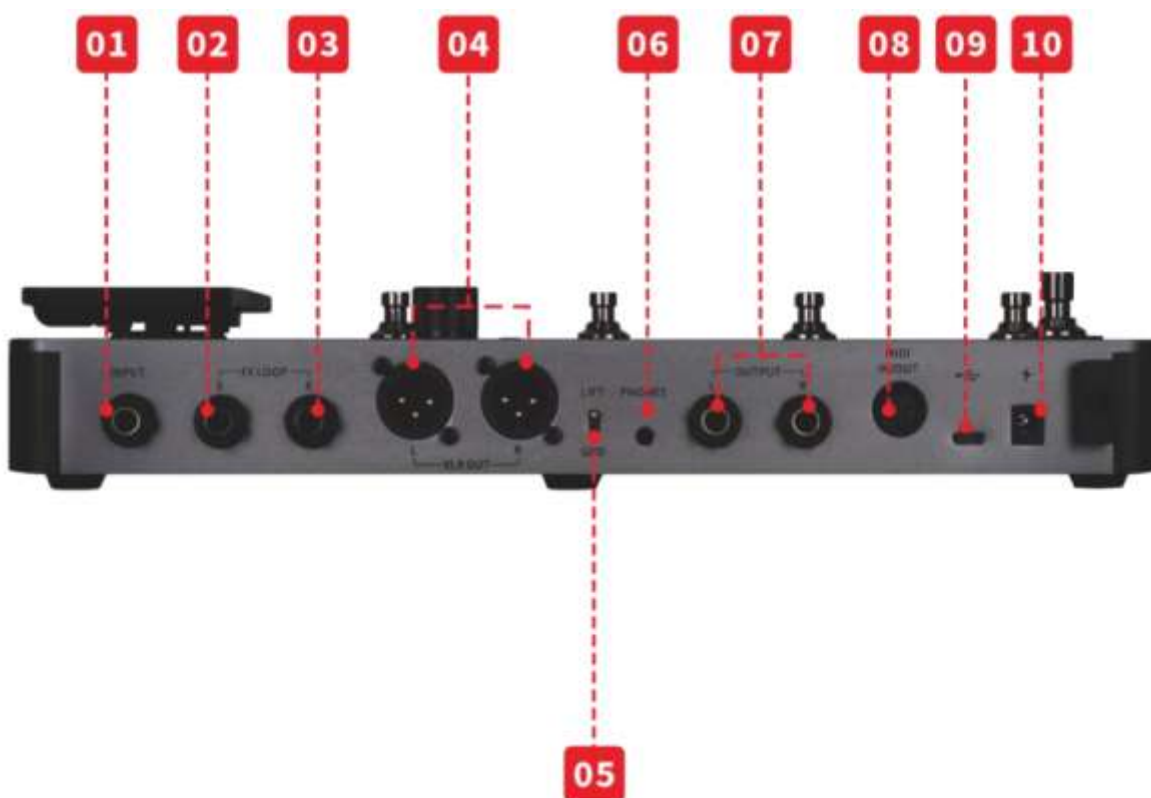
KONTROLA



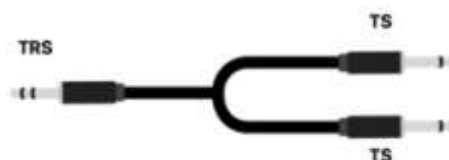
1. **Włącznik zasilania:** Naciśnij i przytrzymaj przez kilka sekund, aby włączyć/wyłączyć urządzenie.
2. **5-calowy ekran dotykowy LCD :** Pokazuje ustawienia wstępne, parametry i statusy oraz umożliwia pełną obsługę wszystkich funkcji za pomocą poleceń dotykowych.
3. **Przycisk Home:** Naciśnij, aby powrócić do głównego interfejsu użytkownika.
4. **Przycisk Save:** Naciśnij, aby zapisać ustawienia w ustawieniu wstępnym.
5. **Pokrętło Master:** Obróć, aby wyregulować całkowitą głośność wyjściową.
6. **Przycisk Settings:** Naciśnij, aby otworzyć stronę ustawień.
7. **Pedał EXP1:** Może być skonfigurowany jako pedał głośności lub ekspresji. (Zob.[PEDAŁ EKSPRESJI](#))
8. **Pokrętło Select:** Enkoder do precyzyjnej regulacji parametrów wybranych na ekranie dotykowym. Naciśnij, aby przywrócić odpowiednie wartości domyślne.
9. **Dioda LED logo:** Wskazuje stan pedału EXP1. Pedał działa jako pedał ekspresji, gdy logo jest podświetlone i jako pedał głośności, gdy logo nie jest podświetlone.
10. **Bank ▲ Przełącznik nożny:** Naciśnij, aby przewijać w górę między zaprogramowanymi bankami. Ten przełącznik służy również do wychodzenia z trybu CTRL. (Zob.[TRYB CTRL](#))
11. **Wskaźnik poziomu wejściowego:** Wskazanie poziomu sygnału wejściowego w czasie rzeczywistym.
12. **Przyciski LED modułu efektów:** Przyciski odpowiadają pozycjom efektów w łańcuchu efektów na ekranie. Naciśnij przycisk, aby otworzyć ekran edycji parametrów dla odpowiedniego modułu. Naciśnij dwukrotnie, aby włączyć/wyłączyć moduł.
13. **Bank ▼ przełącznik nożny:** Naciśnij, aby przewijać w dół między zaprogramowanymi bankami. Temu przełącznikowi można również przypisać funkcję sterowania w trybie CTRL. (Zob.[CTRL MODE](#))
- w trybie Groove Station: Looper REC / PLAY / DUB / UNDO / REDO (patrz [GROOVE STATION](#))
14. **Przełącznik nożny A**
- w trybie Preset: przełącza na Preset A w wybranym banku - naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL
- w trybie CTRL: wykonuje zaprogramowaną funkcję sterowania ([patrz CTRL MODE](#))
- w trybie Groove Station: Looper Stop / Clear (patrz [GROOVE STATION](#))
15. **Przełączniki nożne A + B jednocześnie:** Przytrzymaj oba przełączniki nożne, aby otworzyć tryb tunera. (Zob.[TUNER](#)) Dotknij dowolnego przełącznika nożnego, aby wyjść z trybu tunera.

16. **Przełącznik nożny B**
 - w trybie Preset: przełącza na Preset B w wybranym banku - naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL
 - w trybie CTRL: wykonuje zaprogramowaną funkcję sterowania (*patrz TRYB CTRL*)
 - w trybie Groove Station: tap tempo dla BPM automatu perkusyjnego (*patrz GROOVE STATION*)
17. **Wskaźnik poziomu wyjściowego:** Wskazanie poziomu sygnału wyjściowego w czasie rzeczywistym.
18. **Przełączniki nożne B + C jednocześnie:** Przytrzymaj oba przełączniki nożne, aby otworzyć tryb Groove Station. (*Zob. GROOVE STATION*)
19. **Przełącznik nożny C**
 - w trybie Preset: przełącza na Preset C w wybranym banku - naciśnij ponownie, aby przejść do trybu CTRL
 - w trybie CTRL: wykonuje zaprogramowaną funkcję sterowania (*patrz CTRL MODE*)
 - w trybie Groove Station: uruchamia/zatrzymuje automat perkusyjny (*patrz GROOVE STATION*)

POŁĄCZENIA



1. **INPUT:** 1/4" monofoniczne gniazdo audio, wejście dla gitary lub basu.
2. **FX SEND:** stereofoniczne gniazdo audio 1/4", podłączenie do wejścia efektów zewnętrznych. Podłączenie zewnętrznego urządzenia stereo wymaga użycia adaptera TRS do dwustronnego TS (pokazanego poniżej).
3. **FX RETURN:** stereofoniczne gniazdo audio 1/4", połączenie z wyjściem efektów zewnętrznych. Podłączenie zewnętrznego urządzenia stereo wymaga użycia adaptera TRS do dwustronnego TS (pokazanego poniżej).



(Kabel przejściowy z TRS na TS z podwójną końcówką)

4. **Wyjścia XLR (lewe/prawe):** Zbalansowany sygnał wyjściowy dla systemów monitorów, kart dźwiękowych, konsol mikserskich lub podobnego sprzętu.
5. **Przełącznik GND / LIFT:** Przełącznik uziemienia. Spróbuj użyć tego przełącznika, jeśli wystąpi szum o niskiej częstotliwości. Przesłanie tego przełącznika w przeciwne położenie może pomóc w rozwiązaniu problemów z pętlą uziemienia.
6. **Słuchawki:** 1/8" gniazdo słuchawkowe stereo
7. **Wyjścia OUTPUT (lewe / prawe):** Monofoniczne gniazda audio 1/4" (niezbalansowane). Pozwala na podłączenie do gniazda wejściowego aktywnych głośników, innych efektów, wzmacniaczy lub innych urządzeń audio.
8. **MIDI IN/OUT:** Złącze 5-PIN MIDI. Użyj kabla MIDI 5-PIN, aby połączyć się z urządzeniem zewnętrznym, które może sterować GE1000 lub urządzeniem, które może być sterowane przez GE1000.
9. **USB Type C (interfejs):** Podłączenie do komputera w celu korzystania z funkcji audio USB lub oprogramowania pomocniczego (Zobacz [INTERFEJS AUDIO USB](#), oraz **Error! Reference source not found.**)
10. **Gniazdo wejściowe zasilania 9 V:** Podłącz dostarczony zasilacz.

TERMINOLOGIA

W tej części wyjaśniono terminologię używaną w instrukcji. Zrozumienie terminologii pomoże Ci zrozumieć treść instrukcji.

Preset:

- Wstępnie zaprogramowana konfiguracja dźwięku, zwykle obejmująca ustawienia efektów używanych w łańcuchu efektów i ich parametry, a także ustawienia głośności i ekspresji.
- Preset jest przechowywany w gnieździe pamięci oznaczonym numerem banku (1 - 85), po którym następuje litera presetu (AC). 3 ustawienia wstępne w każdym banku można wybrać za pomocą przełączników nożnych A, B lub C.

Łańcuch efektów:

- Sekwencja efektów, przez które sygnał musi przejść w GE1000, aby przejść z wejścia na wyjście.


Moduł efektów:

- Ogólna kategoria modeli efektów, które można umieścić w łańcuchu efektów, takich jak AMP (moduły wzmacniacza), CAB (moduły symulacji kolumny), REVERB (moduły pogłosu), DYNA (efekty dynamiczne) i tak dalej.

Rodzaj efektu:

- Określony efekt w ramach kategorii efektu, np. "Czerwony kompresor" w kategorii "DYNA".

Miejsce na efekty:

- Pusta pozycja w łańcuchu efektów pokazana jako . Kliknij symbol, aby wczytać efekt w tym miejscu.

Widok sceny STAGE:

- Główny tryb interfejsu pokazujący informacje, które ułatwiają występ na scenie i podświetla numery i nazwy presetów, tak aby zapewnić dobrą widoczność.

Widok edycji EDIT:

- Główny tryb interfejsu do edycji dźwięku, pokazujący wybrany preset, kompozycję łańcucha efektów, stan modułów efektów w łańcuchu, poziom głośności oparty na presetach, bieżące ustawienia BPM i poziomy wejścia/wyjścia. Pokazuje również stan baterii GE1000 Li.

Tryb sterowania stompobox (CTRL):

- Tryb do bezpośredniego sterowania stanem włączenia/wyłączenia do czterech modułów efektów w łańcuchu efektów lub kontroli tap tempo dla wybranych parametrów za pomocą

czterech przełączników nożnych w dolnym rzędzie. Każdy z tych przełączników nożnych można indywidualnie zaprogramować pod kątem konkretnej funkcji CTRL.

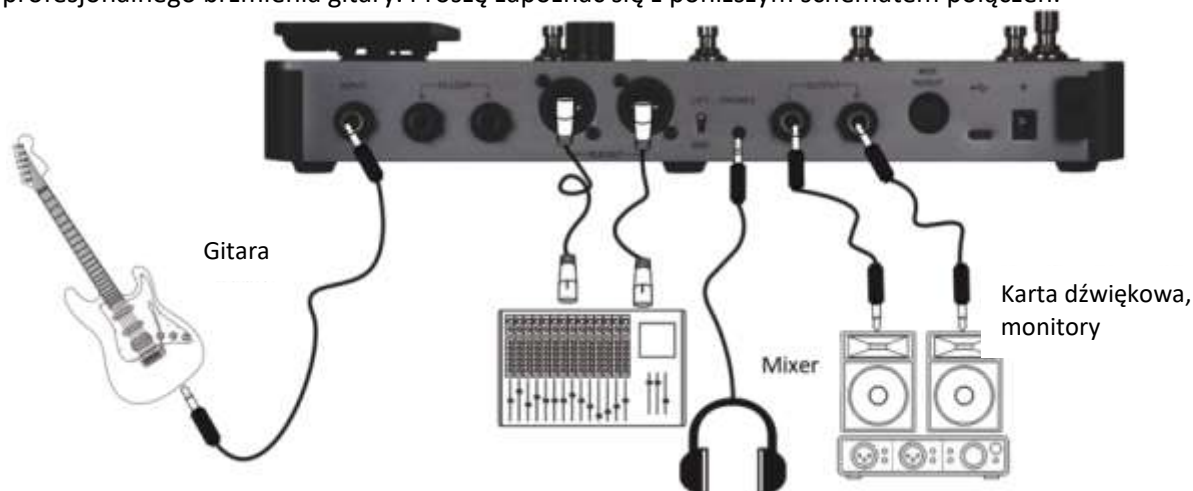
Groove Station:

- Tryb, który łączy w sobie elementy sterujące automatem perkusyjnym i funkcje loopera. W tym trybie można również synchronizować Automat Perkusyjny i Looper. (Zob. GROOVE STATION)

SCENARIUSZE POŁĄCZENIA

Podłączenie do sprzętu pełnozakresowego

Ten scenariusz połączenia obejmuje sprzęt pełnozakresowy, taki jak monitory studyjne, karty dźwiękowe, aktywne monitory sceniczne, systemy PA (wzmacniacze pełnozakresowe/crossovery + głośniki pełnozakresowe/crossovery), słuchawki i inny sprzęt pełnozakresowy. Podczas nawiązywania połączeń przy użyciu tego scenariusza zaleca się aktywację modułów AMP i CAB w celu uzyskania profesjonalnego brzmienia gitary. Proszę zapoznać się z poniższym schematem połączeń:



Uwaga: W tym scenariuszu można zastosować złącza 1/4" lub XLR do dokonania połączeń. Zbalansowane wyjścia XLR mogą zapewnić bardziej odpowiedni sygnał dla długich połączeń kablowych i są mniej podatne na zakłócenia niż niezbalansowane wyjścia 1/4". Połącz się zgodnie ze swoimi rzeczywistymi potrzebami.

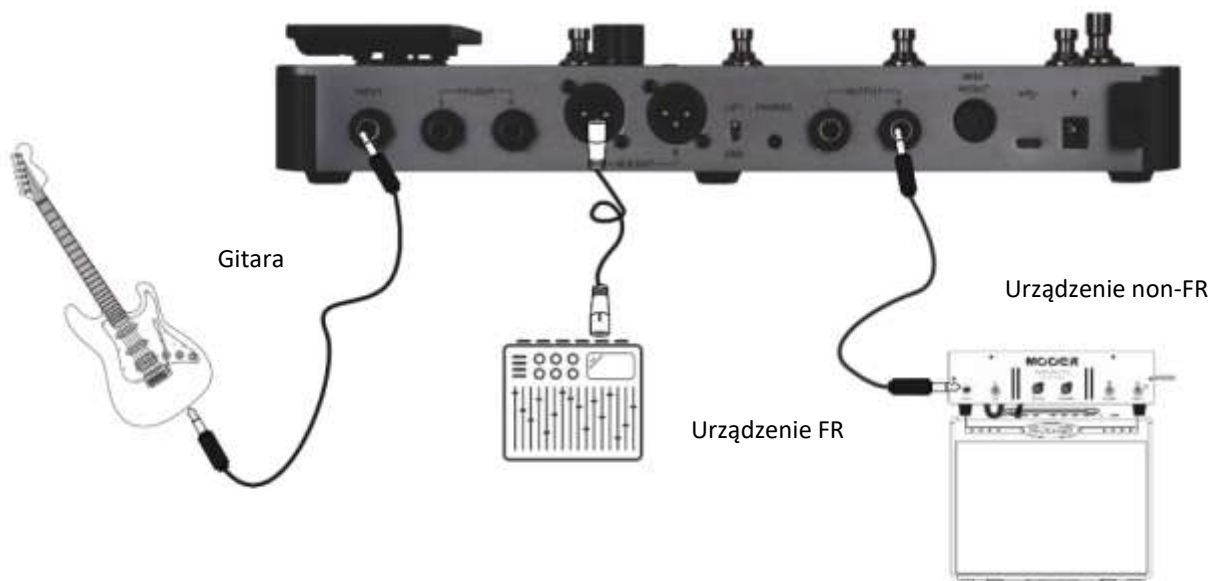
Podłączenie do wzmacniacza gitarowego i kolumny

Ten scenariusz połączenia obejmuje wzmacniacz gitarowy z pętlą FX LOOP lub wzmacniacz mocy. Zaleca się aktywację modułu AMP podczas nawiązywania połączeń przy użyciu tego scenariusza aplikacji. W tym przypadku wszystkie funkcje przedwzmacniacza będą wykonywane przez GE1000. Proszę zapoznać się z poniższym schematem połączeń:



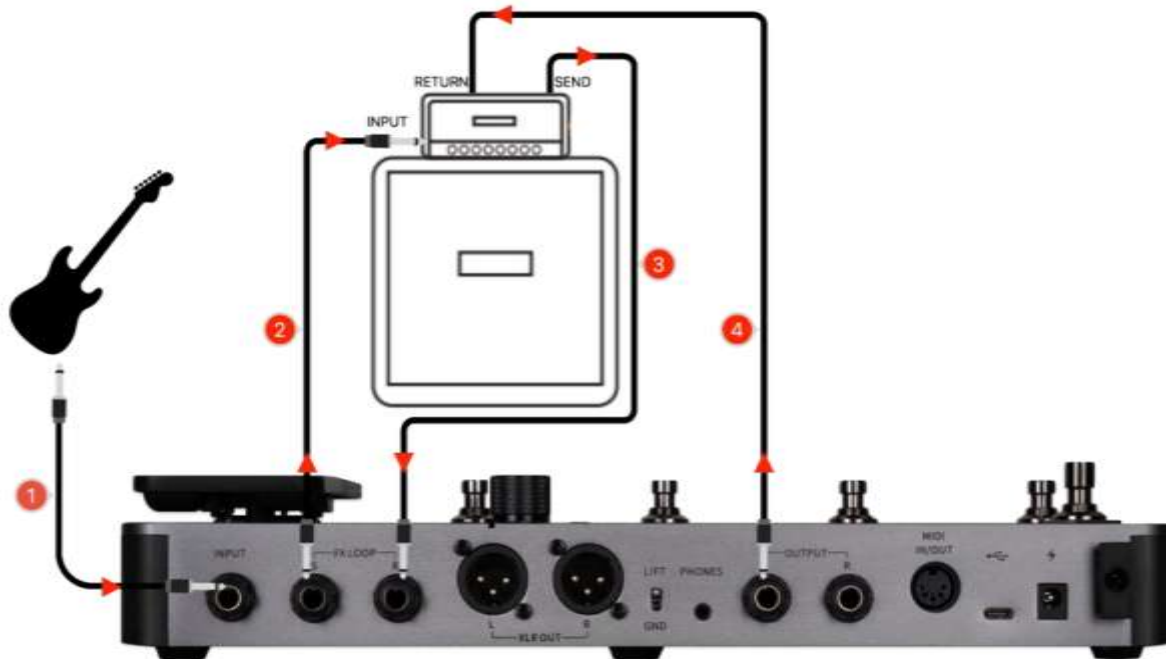
Mieszane połączenie urządzeń pełnozakresowych / niepełnozakresowych

To połączenie łączy dwa powyższe scenariusze, w których trzeba jednocześnie korzystać ze sprzętu pełnozakresowego (np. mikserów) i sprzętu niepełnozakresowego (np. wzmacniaczy gitarowych i kolumn). Zapoznaj się z poniższym schematem, aby zapoznać się z połączeniami i dowiedzieć się jak aktywować przełączniki **global cab 1/4"** i **global power amp** w ustawieniach wyjścia. (Zob. [Globalne Ustawienia Output](#))



Połączenie czteroprzewodowe

GE1000 obsługuje połączenia ze wzmacniaczem gitarowym wyposażonym w FX LOOP przy użyciu "metody 4-kabli". W ten sposób sekcja przedwzmacniacza fizycznego wzmacniacza może być umieszczona w łańcuchu efektów **GE1000** za pomocą modułów **Send / Return**, a wyjście GE1000 może być następnie przepuszczone przez sekcję wzmacniacza mocy tego samego wzmacniacza. Proszę zapoznać się z poniższym schematem połączeń:



Zobacz [UŻYTKOWANIE PĘTLI EFEKTÓW](#) po więcej informacji.

SZYBKI START

Start

- Połącz gniazda (wejściowe) **input** oraz (wyjściowe) **output** urządzenie zgodnie z scenariuszami konfiguracji przedstawionymi powyżej.
- Obróć pokrętkę **MASTER volume** do minimalnej pozycji, aby wyciszyć sygnał.
- Podłącz **zasilacz** (GE1000 Li może działać na zasilaniu bateryjnym)
- Wciśnij przełącznik **Power** na kilka sekund, aby wystartować urządzenie. Na wyświetlaczu przez kilka sekund widoczny będzie ekran startowy.
- Po sekwencji startowej, ekran pokaże **główny interfejs użytkownika**, wyreguluj teraz **MASTER volume** na odpowiednią dla Ciebie głośność.



Uwaga: Podczas procesu uruchamiania, GE1000 załaduje ostatnio używany preset, który był aktywny przed wyłączeniem.

Główny Interfejs Użytkownika

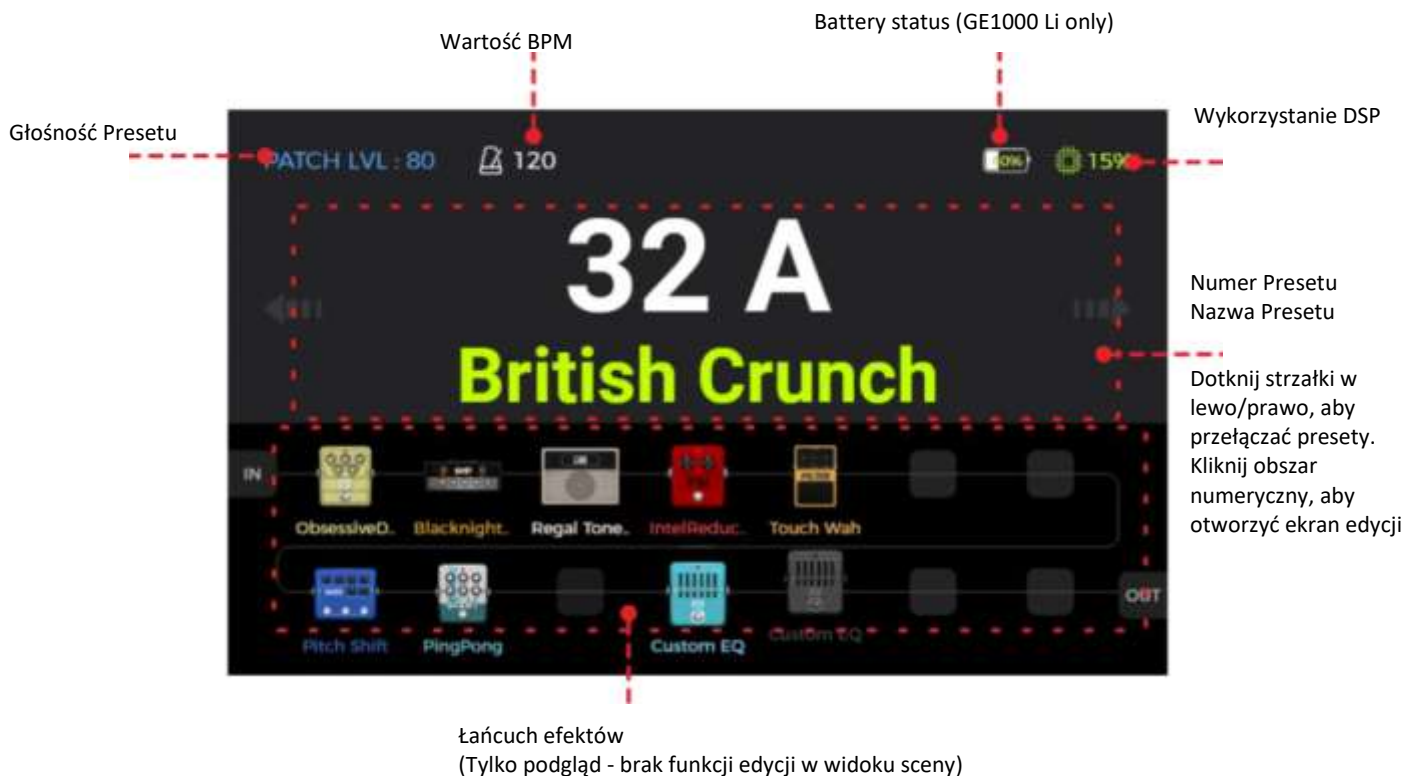
GE1000 posiada dwa interfejsy użytkownika: **STAGE** (sceny) oraz **EDIT** (edycji).

Możesz używać przycisku **HOME** do zmiany pomiędzy tymi dwoma widokami (interfejsami).

Widok Stage

Interfejs ten podświetla numery i nazwy presetów, ułatwiając graczom śledzenie aktualnie wybranego brzmienia podczas występów na żywo.

Zaprojektowaliśmy dwa różne ekrany STAGE VIEW: tryb "Detail", pokazujący numer i nazwę wybranego presetu, a także graficzną reprezentację łańcucha efektów, oraz tryb "Large", pokazujący tylko numer i nazwę presetu dla lepszej widoczności na scenie. Preferowany widok można wybrać w sekcji "Ustawienia - Preferencje". (Zobacz [Ekran Stage View](#))



Widok Stage: Tryb Detail

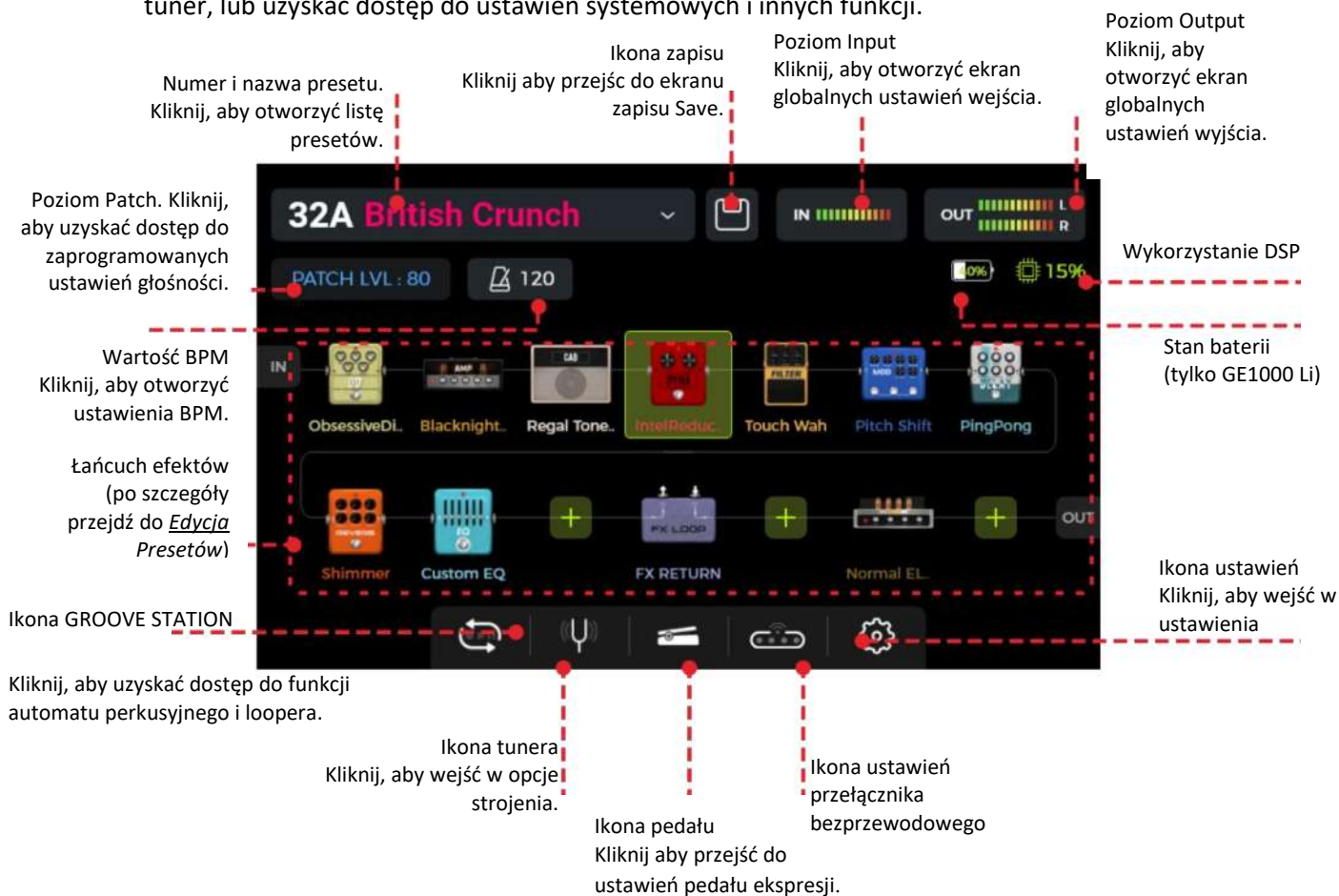


Widok Stage: Tryb Large

Dotknij strzałki w **lewo/prawo** na ekranie lub użyj pokrętła **SELECT** dla zmiany presetów. Dotknij ekranu lub wciśnij **SELECT** czy **HOME**, aby przejść do interfejsu edycji (Widok Edit)

Widok Edit

Prawie wszystkie funkcje kontrolne GE1000 są skoncentrowane na ekranie interfejsu użytkownika **Edit**. Jest to miejsce, w którym można uzyskać dostęp do parametrów efektów do edycji, wyświetlić listę presetów, zapisać presety, dostosować globalne wejścia i wyjścia, otworzyć "Groove Station" lub tuner, lub uzyskać dostęp do ustawień systemowych i innych funkcji.



Wybór Presetu

Istnieje kilka sposobów wyboru presetu po włączeniu urządzenia:

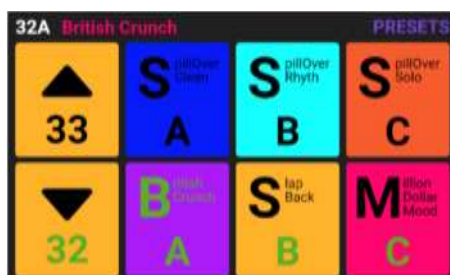
1. W widoku **Stage**: dotknij strzałki w lewo/prawo na boku ekranu.
2. W głównych interfejsach (**Stage lub Edit**): przekręć kontroler **SELECT** i wybierz preset.
3. Kliknij w **nazwę presetu** w lewym górnym rogu w widoku **Edit** aby pokazać listę presetów i dokonać wyboru.
4. Przełączaj pomiędzy 3 presetami aktualnego banku naciskając **przełączniki nożne A/B/C** kiedy urządzenie jest w standardowym trybie (LED dla obu przełączników nożnych BANK oraz jednego z przełączników nożnych A/B/C jest zapalony).

LED przełączników A/B/C wskazuje aktualnie wybrany preset.

Przełączanie Banków

Przełączaj banki przełącznikiem nożnym BANK ▲/▼, aby przejść do określonego banku, potem wciśnij jeden z przełączników A/B/C, aby wybrać jeden z 3 presetów w banku.

Kiedy wciśniesz przełączniki BANK ▲/▼ ekran pokaże widok zmiany banków, z numerami banków po lewej oraz trzema dostępnymi presetami (A/B/C) w każdym z banków.



Wciśnij jeden z przełączników **A / B / C** aby aktywować odpowiedni preset i przejść do głównego ekranu. Wciśnij przełączniki BANK ▲/▼ aby przechodzić w górę lub dół do kolejnych banków.

Wyłączenie

Wciśnij przełącznik **Power** przez około 3 sekundy, aż na ekranie wyświetli się komunikat "Are you sure to Shut Down?". Potwierdź wyłączenie (YES) lub powrót do działania wybierając (NO).

Uwaga dla GE1000 Li: Jeśli kabel zasilający jest nadal podłączony po wyłączeniu, na ekranie pojawi się przyciemniona grafika wskazująca stan ładowania baterii.

DZIAŁANIE

Edycja Presetów

Nierzadko zdarza się, że przeglądając fabryczne presety i czujesz, że nie są one nawet bliskie bycia interesującymi. Może być duża różnica w tym, co lubisz, ze względu na instrumenty, których używamy do testowania i platformy, których używamy do optymalizacji dźwięku, a może po prostu uważasz, że jesteśmy do bani w tym, co robimy. Nieważne. Postępuj zgodnie z tą sekcją i zacznij tworzyć własne dźwięki. Przed rozpoczęciem edycji zaleca się otwarcie pustego ustawienia wstępnego (o nazwie "EMPTY") do pracy.

Kompozycja presetu

Na preset w GE1000 składają się następujące kompozycje:

- wszystkie modele efektów (moduły) umieszczone w bieżącym łańcuchu efektów,
- sekwencja łańcucha efektów,
- stan włączenia/wyłączenia każdego modułu w łańcuchu,
- ustawienia parametrów każdego modułu,
- ustawienia parametrów pedału ekspresji,
- zaprogramowana wartość głośności (PATCH LEVEL),
- wartość BPM (jeśli jest używana przez efekty w ramach presetu),
- zaprogramowana nazwa
- kolorowa etykieta

Dodawanie efektów

Możesz dodawać efekty do łańcucha efektów na dwa poniższe sposoby:



1. **Kliknij w puste miejsce efektowe** w łańcuchu (pokazane jako "+").

2. **Wciśnij jeden z fizycznych przycisków modułów**, który odpowiada pustemu miejscu w łańcuchu (nie świeci się). Przyciski modułu odpowiadają 14 dostępnym pozycjom efektów w łańcuchu efektów na ekranie.



Fizyczny przycisk dla wybranej pozycji zacznie migać, a na ekranie pojawi się lista dostępnych efektów. Wybierz kategorię modułu efektu po lewej stronie ekranu. Następnie wybierz konkretny typ efektu z listy po prawej stronie. Zobacz [ANNEX1: OPIS EFEKTÓW](#) dla listy dostępnych efektów.



3. **Wciśnij migający przycisk** ponownie lub kliknij "X" w prawym górnym rogu, aby zamknąć ekran wyboru i utworzyć ekran edycji parametrów wybranego efektu (zobacz [Edycja parametrów](#)).

4. **Kliknij "X"** na ekranie edycji parametrów, aby powrócić do głównego widoku edycji (Edit).

Wyświetlacz pokaże teraz moduł umieszczony w łańcuchu efektów, a fizyczny przycisk przestanie migać, ale pozostanie podświetlony, aby wskazać, że ta pozycja jest zajęta. Kolor diody LED w przycisku wskazuje typ wybranego modułu (np. czerwony dla DYNA, niebieski dla MOD itp.).

Uwaga: Łańcuch efektów GE1000 jest podzielony na dwie linie: A i B (oznaczenia A/B są istotne tylko w przypadku mapowania MIDI, zob. [Mapowanie CC](#)). Każda linia ma 7 pozycji dla modułów efektów, co daje łącznie 14 modułów efektów. Łańcuch efektów obsługuje dodawanie kilku instancji tego samego modułu efektów (z wyjątkiem modułu FX LOOP).

Zasoby procesora DSP

Liczba modułów w łańcuchu i liczba powtórzeń tego samego modułu, które można dodać, jest ograniczona przez zasoby DSP (Digital Signal Processing) przydzielone każdemu modułowi przez system operacyjny. W zależności od złożoności, niektóre moduły mogą wymagać więcej zasobów DSP niż inne. Obciążenie DSP zależy tylko od istnienia modułu w łańcuchu, a nie od jego stanu włączenia/wyłączenia lub ustawień parametrów.

Sprawdź **Wskaźnik obciążenia procesora DSP** w prawym górnym rogu wyświetlacza. Pokazuje on bilans zasobów DSP wymaganych dla aktualnie wybranych modułów. Wraz ze wzrostem procentowego wykorzystania zasobów DSP, niektóre moduły mogą nie być już dostępne do dodania do łańcucha efektów (wyszarzone na liście), ponieważ ich dodanie przekroczyłoby pozostałe dostępne zasoby DSP.

Korzystanie z funkcji Groove Station również zwiększy obciążenie DSP.

Aktualizacja pomiaru zasobów DSP po dodaniu lub usunięciu modułu z łańcucha zajmuje zwykle kilka sekund. Unikaj używania blisko 100% zasobów DSP, ponieważ może to spowodować przycięcie dźwięku z powodu przejściowych przeciążeń.

Aktywacja / dezaktywacja efektów

Uwaga: Aktywne moduły posiadają **kolorową ikonę** w łańcuchu efektów, a ich przycisk LED jest podświetlony. Nieaktywne moduły posiadają **szare ikony** a ich diody LED są przyciemnione.

Opcja 1: Przesuń ikonę efektu na ekranie dotykowym lekko w górę/w dół, aby aktywować/dezaktywować moduł.



Opcja 2: Wybierz moduł na ekranie dotykowym (podświetlony ramką) i naciśnij pokrętkę **SELECT**, aby aktywować/dezaktywować moduł.



Opcja 3: Wciśnij **fizyczny przycisk** odpowiadający żądanemu modułowi. Pierwsze naciśnięcie otwiera interfejs edycji parametrów. Każde kolejne naciśnięcie tego samego przycisku włącza/wyłącza wybrany moduł.



Po więcej opcji aktywacji/dezaktywacji modułów efektów podczas gry, zobacz [Mapowanie przelącznika nożnego](#) dla EXP1, [Tryb CTRL](#) lub [MIDI](#).

Zmiana pozycji efektów

Kolejność modułów, przez które przechodzi sygnał w łańcuchu efektów, ma wpływ na końcowy dźwięk. Zmiana względnej kolejności modułów w łańcuchu efektów jest zatem nie tylko kwestią wygody obsługi, ale jest również ważna dla uzyskania pożądanego dźwięku.

Opcja 1: Na ekranie dotykowym: **przeciagnij** moduł palcem do żądanej pozycji w łańcuchu. Jeśli żądana pozycja jest już zajęta, inne moduły w łańcuchu automatycznie przesuną się do następnej dostępnej pozycji.



Opcja 2: Wybierz moduł na ekranie dotykowym (podświetlony ramką) i obróć pokrętkę **SELECT**, aby przesunąć moduł.



Usuwanie efektów

Jeśli chcesz usunąć moduł efektu z łańcucha efektów bieżącego ustawienia wstępnego, **naciśnij i przytrzymaj** moduł docelowy na ekranie dotykowym, aż w prawym górnym rogu ikony modułu pojawi się **symbol usuwania (-)**. Następnie kliknij symbol usuwania, aby usunąć moduł efektu z łańcucha.



Dotknij pustego obszaru nad łańcuchem efektów na ekranie dotykowym, aby powrócić do normalnego stanu (ikona usuwania zniknie).

Edycja parametrów

Kliknij **dwukrotnie** ikonę modułu w łańcuchu efektów na ekranie dotykowym lub naciśnij odpowiedni **fizyczny przycisk** modułu, aby otworzyć interfejs edycji parametrów. Przycisk modułu odpowiadający edytowanemu modułowi będzie migać powoli, wskazując, że moduł jest edytowany.

Parametry można regulować na dwa sposoby:

Opcja 1: Dotknij pokrętkiżądanego parametru na ekranie dotykowym i przesuń palcem pokrętkę dożądanego wartości.



Opcja 2: Dotknij pokrętkężądanego parametru na ekranie dotykowym (nazwa parametru jest podświetlona na zielono) i użyj pokrętki **SELECT**, aby ustawićżądaną wartość. Można również nacisnąć pokrętkę **SELECT**, aby przywrócić **domyślną wartość parametru**.



Jeśli efekt ma więcej parametrów niż mieści się na jednej stronie ekranu, kliknij numer strony poniżej pokręteł parametrów, aby przejść do następnej strony.



Kliknij w "X" na ekranie edycji, aby powrócić do głównego widoku Edit.

Zobacz [ANNEX 1](#): dla opisu parametrów.

Zmiana modelu/typu efektu

Aby zmienić bieżący moduł efektu na inny model lub typ efektu, otwórz ekran edycji parametrów modułu, który chcesz zmienić (patrz wyżej) i kliknij ikonę efektu w lewym górnym rogu. Zostanie otwarty ekran wyboru efektu, z którego można wybrać żądaną kategorię efektu i określony typ.

Kliknij "X" w prawym górnym rogu ekranu wyboru, aby powrócić do ekranu edycji parametrów. Kliknij "X" na ekranie edycji parametrów, aby powrócić do głównego widoku edycji Edit.



Głośność Presetów

Kliknij w pole **PATCH LVL** w lewym górnym rogu widoku edycji, aby dostosować ogólną głośność wyjściową bieżącego presetu. Funkcja ta jest wygodna do szybkiej regulacji balansu głośności między presetami. Po wyświetleniu wyskakującego okna regulacji głośności presetu, zmień wartość głośności PATCH LEVEL, przesuwając suwak w górę i w dół palcem lub obracając pokrętkę SELECT.



Kliknij obszar poza wyskakującym okienkiem pop-up, aby powrócić do widoku edycji Edit.

Uwaga: Głośność presetu wpływa tylko na poziom wyjściowy bieżącego presetu w porównaniu z innymi presetami. Użyj pokrętła MASTER, aby kontrolować poziom wyjściowy wszystkich presetów jednocześnie.

Tempo BPM

Niektóre efekty GE1000, takie jak moduły DELAY i MOD, mają wartość parametru czasu / tempa, którą można kontrolować, dostosowując wartość BPM (Beats per Minute). Zobacz sekcję Edycja Parametrów po więcej szczegółów dotyczących przypisania tempa BPM do parametru efektu.

Kliknij w ikonę **metronomu** w widoku Edit, aby otworzyć ekran BPM.



Opcje **GLOBAL** oraz **PRESET** na ekranie można stosować dla wybranych efektów do których ma być zastosowana regulacja BPM. **Dokonaj tego wyboru zanim ustawisz wartość tempa!**

Jeśli wybrano **PRESET**, zmiana tempa dotyczy wyłącznie **aktualnego presetu**, różne presety mogą mieć wtedy różne tempo BPM. **Zapisz preset** przed przełączeniem się na kolejny preset.

Jeśli wybrano **GLOBAL**, the wartość tempa dostosowana zostanie dla **wszystkich presetów**, a zatem wszystkie presety otrzymają ustawioną wartość. **Zmiany Global BPM nie muszą być zapisywane i nadpiszą wszystkie indywidualne ustawienia BMP dla innych presetów.**

Tempo można zmienić na kilka sposobów:

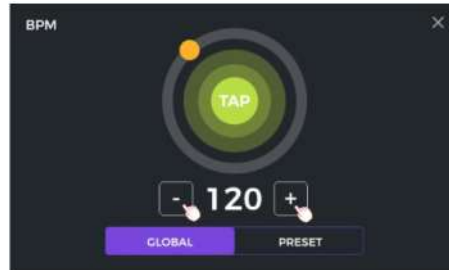
Opcja 1: Dostosuj wartość tempa, przesuując pomarańczową kropkę po okręgu.



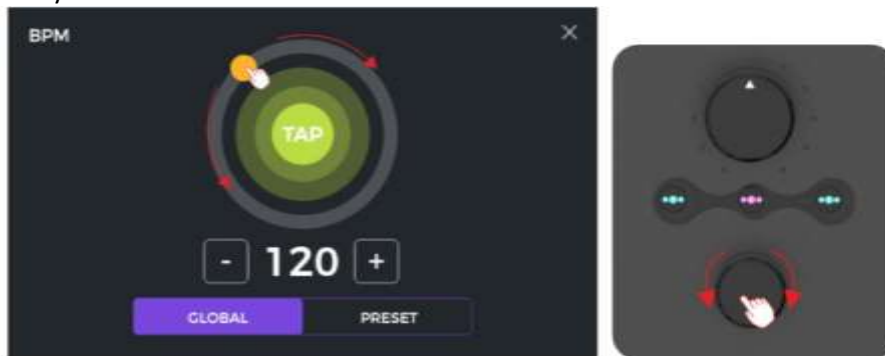
Opcja 2: Dostosuj wartość tempa, dotykając kilkakrotnie kropki "TAP" na ekranie dotykowym.



Opcja 3: Precyzyjna regulacja z rozdzielczością 1 BPM poprzez kliknięcie pól "-/+".



Opcja 4: Precyzyjna regulacja z rozdzielczością 1 BPM poprzez obracanie pokrętki SELECT, gdy ten ekran jest otwarty.



Możesz użyć dowolnej z tych czterech metod lub ich kombinacji, aby szybko dostosować żądane tempo BPM.

Uwaga: Zakres tempa w GE1000 to 40 - 260 BPM.

Dotknij "X" w prawym górnym rogu, aby powrócić do głównego widoku edycji Edit.

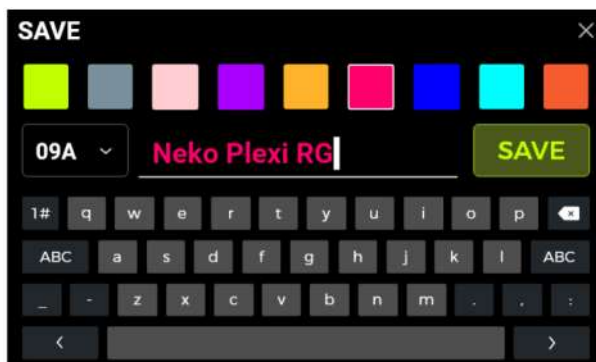
Zapis presetów

Uwaga: Jeśli zmieniasz preset (zobacz *Wybór Presetu*) bez uprzedniego zapisania ustawień, **wszystkie zmiany zostaną cofnięte**, a preset powróci do poprzednio zapisanych ustawień, kiedy wybierzesz go po raz kolejny.

Po dostosowaniu wszystkich niezbędnych ustawień naciśnij fizyczny przycisk **SAVE** na panelu lub kliknij w **ikonę zapisu** na ekranie dotykowym w widoku edycji, aby zapisać ustawienia.



To otworzy ekran zapisu:



Wybierz **kolor** z górnego rzędu. Wybrany kolor zostanie zastosowany w następujący sposób:

- kolor **nazwy presetu** w głównym interfejsie (widok edycji i widok sceny)
- kolor **etykiety** i nazwa presetu na rozwijanej liście presetów w widoku Edycji
- kolor **pięścienia LED** wokół przełączników nożnych A/B/C w trybie sceny i edycji (Stage/Edit)
- kolor dużego **bloku presetów** na ekranie wyboru po naciśnięciu jednego z przycisków nożnych BANK.

Możesz ustawić kilka presetów na ten sam kolor lub na poszczególne kolory, aby szybko je znaleźć podczas występów scenicznych, bez konieczności nadmiernego myślenia o tym podczas gry.

Wprowadź **nazwę presetu** stosując klawiaturę na wyświetlaczu.

Kliknij **numer presetu** po lewej stronie nazwy presetu, aby otworzyć menu rozwijane i wybrać żądane miejsce presetu. Domyślnie używane jest aktualnie używane miejsce.

Uwaga: Wszelkie już istniejące ustawienia w wybranym slotie presetów zostaną zastąpione bieżącymi ustawieniami.

Kliknij **SAVE** lub naciśnij **ikonę zapisu** ponownie dla potwierdzenia zapisu. Na ekranie dotykowym zostanie wyświetlony komunikat i prośba o kolejne potwierdzenie "YES/NO".

Anuluj: Kliknij "X" w prawym górnym rogu lub naciśnij przyciski HOME lub SETTING, aby zakończyć proces zapisywania bez zapisywania.

Equalizer AI

AI EQ MASTER to samouczący się korektor graficzny. Specjalnie dobrany, samouczący się algorytm może automatycznie dostosować krzywą częstotliwości głównego brzmienia w oparciu o wybrany typ dźwięku i styl muzyki. Jest to pomocne w szybkim osiągnięciu niemal idealnej linii bazowej dla regulacji barwy dźwięku.

Aby skorzystać z tej funkcji:

- Dodaj moduł Equalizer dla wybranej pozycji w łańcuchu.
- Wybierz "AI EQ Master" w kategorii EQ.
- Stosuj rozwijane menu **Type** aby wybrać typ dźwięku (Clean, Overdrive, Distortion) oraz **Genre** dla stylu muzycznego (Rock, Pop, Blues ...).
- Kliknij w **czerwony przycisk**, aby rozpocząć proces uczenia się i zagraj swoją frazę na gitarze, aż pasek postępu pod przyciskami osiągnie koniec i zostanie wygenerowana krzywa odpowiedzi częstotliwościowej.

Uwaga: Jeśli po osiągnięciu końca paska postępu nie zostanie wygenerowana żadna krzywa, oznacza to, że sztuczna inteligencja nie była w stanie wyodrębnić wystarczającej ilości informacji z Twojej gry, aby wygenerować krzywą. Uruchom ponownie postęp nauki i graj więcej różnych akordów w różnych pozycjach na gryfie, aby wygenerować większy rozmiar próbki dla sztucznej inteligencji.

- Użyj regulacji 5-pasmowej equalizacji, aby **dostroić** końcowy rezultat.



- Kliknij obszary poniżej elementów sterujących EQ, aby przełączać się między **Gain**, **Frequency** oraz **Q**.
- Porównaj różnicę tonów przed i po przetworzeniu, klikając przycisk **ON/OFF**.
- Jeśli nie jesteś zadowolony, możesz kliknąć ikonę **kosza na śmieci**, aby usunąć i rozpocząć nowy proces nauki.

Uwaga: Wyniki nauki AI EQ są **zapisywane wraz z presetem** (nie zapomnij zapisać presetu przed przełączeniem) i mogą być używane tylko w presece. Musisz przejść przez proces uczenia dla każdego presetu, z którym chcesz używać AI EQ Master.

Tryb CTRL

Tryb **CTRL** (control) to tryb przełącznika nożnego oparty na aktualnie wybranym presece. Można go używać do sterowania modułem w łańcuchu efektów bieżącego brzmienia w taki sam sposób, w jaki można sterować stompboxami na fizycznym pedalboardzie, używając przycisków **ON/OFF poszczególnych efektów**. Alternatywnie, jeden z przycisków nożnych można skonfigurować jako wejście **Tap Tempo**.

Przełączniki ▼, A, B oraz C w GE1000 mogą zostać skonfigurowane jako przełącznik **ON/OFF** dla modułów efektów aktualnego łańcucha efektów w presece lub działać jako **tap tempo**.

Konfiguracja przycisków nożnych ma wpływ tylko na aktualnie wybrany preset.

Dla każdego brzmienia można mieć różne konfiguracje przycisków nożnych w trybie CTRL.

Uwaga: Przypisania przycisku nożnego CTRL muszą być zapisane wraz z presetem. W przypadku przełączenia presetów przed zapisaniem bieżącego presetu, przypisania CTRL dla bieżącego presetu zostaną utracone. (Zobacz [Zapis presetów](#))

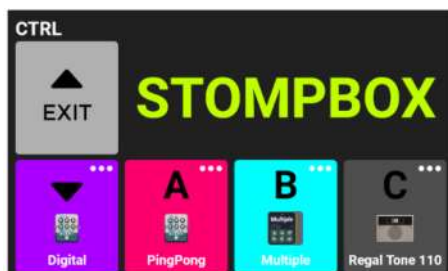
Aktywacja trybu CTRL

W widoku Stage View lub Edit View jeden z przycisków nożnych **A**, **B** lub **C** będzie miał podświetlony pierścień LED, aby wskazać aktualnie aktywny preset.

Naciśnij ten przycisk, aby otworzyć tryb CTRL.

Ekran dotykowy wyświetla teraz "STOMPBOX" i pole dla każdego z czterech przycisków nożnych.

Pole pokaże EMPTY, gdy nie ma jeszcze funkcji przypisanej do tego przycisku nożnego.

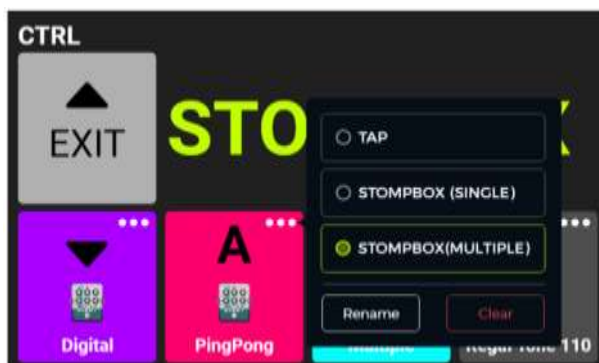


Cztery przyciski nożne w dolnym rzędzie służą do wykonywania przypisanych funkcji. Użyj przełącznika BANK ▲ aby wyjść z trybu CTRL (tego przełącznika nie można przypisać do innej funkcji).

Przypisanie funkcji CTRL

Kliknij w symbol "..." w prawym górnym rogu każdego pola przełącznika nożnego, aby przypisać do każdego przełącznika nożnego **tap tempo** (TAP) lub moduły **efektów** (STOMPBOX).

Użyj "**Clear**", aby usunąć przypisaną funkcję lub "**Rename**", aby przypisać inną nazwę do pola (tylko dla STOMPBOX). Ta nazwa będzie używana tylko w polu przełącznika nożnego w trybie CTRL, a nie w widoku edycji.



Jeśli ustawiona jest funkcja **TAP**, przycisk nożny może być naciśnięty kilka razy, aby wprowadzić żądane tempo BPM dla parametrów efektu, które są w stanie interpretować tę wartość (np. efekty delay). Pierścień LED tego przełącznika nożnego będzie migać, wskazując wybrane tempo.

W przypadku ustawienia opcji **STOMPBOX** wyświetlone zostaną wszystkie moduły efektów w bieżącym łańcuchu efektów. Wybierz jeden [STOMPBOX (SINGLE)] lub kilka [STOMPBOX (MULTIPLE)], klikając na nie. Możesz także wybrać kolor dla odpowiedniego pola przełącznika nożnego na ekranie CTRL, aby ułatwić znalezienie odpowiedniego efektu na scenie (ten sam kolor zostanie użyty dla pierścienia LED wokół przełącznika nożnego).



Cztery przyciski nożne w dolnym rzędzie mogą być teraz używane do wykonywania wybranych funkcji **tak długo, jak aktywny jest tryb CTRL**. (Zobacz sekcję [Przełącznik F4 WIRELESS FOOTSWITCH](#) dla dodatkowych opcji.)

Tryb CTRL można opuścić i powrócić do widoku Stage View lub Edit View, naciskając przycisk BANK ▲ lub dowolny przycisk HOME, SAVE lub SETTINGS.

Pedał Ekspresji

GE1000 jest wyposażony we wbudowany pedał, który może być używany jako pedał głośności (domyślnie) lub jako pedał ekspresji do sterowania wieloma modułami i parametrami.

Przed pierwszym użyciem pedału GE1000 należy go skalibrować.

Kalibracja jest globalna i nie trzeba jej powtarzać dla każdego Presetu.

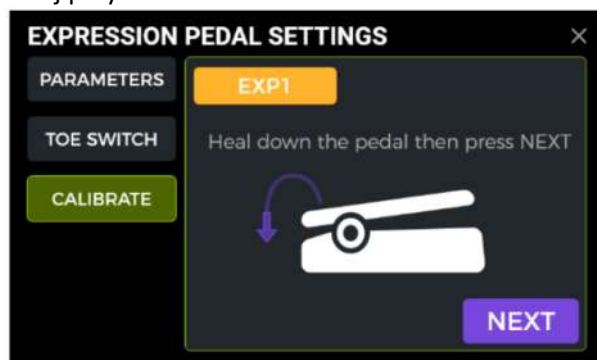
Wszystkie inne ustawienia, takie jak **przypisanie parametrów, użycie jako pedał głośności/ekspresji lub mapowanie przełącznika nożnego**, są różne dla każdego presetu i **muszą zostać zapisane wraz z tym presetem**.

Kalibracja pedału

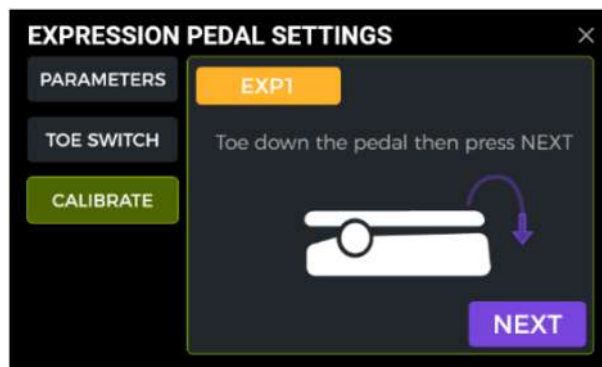
Kliknij **ikonę pedału** w dolnej części widoku edycji, aby otworzyć ekran ustawień pedału ekspresji.



Kliknij **CALIBRATE** po lewej stronie i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie: Odchyl pedał do końca i kliknij przycisk **NEXT**.

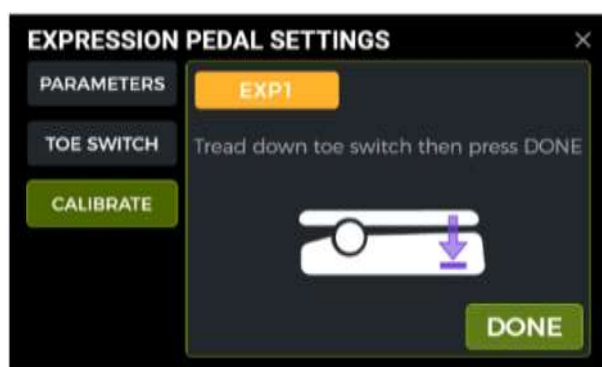


Domknij pedał na końcu i kliknij **NEXT**.



Naciśnij pedał z przodu (przełącznik palców) i kliknij przycisk **DONE**, aby zakończyć kalibrację. Pomyślna kalibracja jest oznaczona **znacznikiem** wyboru w zielonym kółku.

Uwaga: Siła użyta do naciśnięcia pedału w tym kroku określa próg siły dla funkcji przełącznika palców pedału ekspresji (patrz sekcja poniżej). Zaleca się użycie stopy i wywieranie takiego samego nacisku, jak podczas gry na scenie.



Jeśli kalibracja nie powiedzie się, należy powtórzyć kroki. Należy zauważyć, że w kroku "TOE SWITCH" należy użyć znacznie większej siły niż w kroku "TOE DOWN". Błąd kalibracji zostanie wyświetlony, jeśli różnica między nimi jest zbyt mała (tj. nacisk podczas kroku TOE SWITCH był zbyt mały).

Zastosowanie Pedalu do Master Volume / Ekspresji

Stan ON/OFF diody LED Logo po lewej stronie pedału ekspresji jest kontrolowany za pomocą **przełącznika palców** wbudowanego pedału EXP1 (mocno naciskając z przodu).

Kiedy dioda GE1000 **Logo** jest **wyłączona**, pedał działa jako kontrola **master volume**.

Kiedy dioda GE1000 **Logo light** jest **włączona**, pedał działa jako kontrola **ekspresji**.

Ten stan zostanie zapisany z każdym indywidualnym presetem, co oznacza, że wszystkie presetety z wyłączonym logo używają pedału jako kontroli głośności, a wszystkie presetety z włączonym logo używają pedału do kontroli ekspresji.

Mapowanie parametrów ekspresji

Pedał ekspresji można zmapować do sterowania kilkoma parametrami efektu tego samego lub różnych modułów efektów jednocześnie.

Wszystkie ustawienia mapowania mają wpływ tylko na bieżący preset i muszą być zapisane wraz z presetem. Po zmapowaniu parametrów **przed przełączeniem presetu należy dokonać zapisu**.

- Kliknij dwukrotnie moduł efektu, którym chcesz sterować za pomocą pedału ekspresji, aby przejść do ekranu edycji parametrów.
- Naciśnij i przytrzymaj żądany parametr, aż otworzy się menu kontekstowe.
- Wybierz "**Assign to EXP1**" z wyskakującego okna pop-up.

- Ustaw żądane wartości parametrów (w procentach) dla pozycji zamkniętej i otwartej pedału (np. "100" i "0" dla normalnego działania lub "0" i "100" dla działania wstecz lub dowolną wartość pomiędzy).
- Kliknij "DONE", aby zakończyć mapowanie.



Parametry zmapowane do pedału ekspresji będą miały nazwy **podświetlone na niebiesko**, aby odróżnić je od zwykłych parametrów. Nadal można je regulować ręcznie, ale gdy tylko użyjesz pedału ekspresji, ustawienie ręczne zostanie zastąpione przez wejście pedału ekspresji.

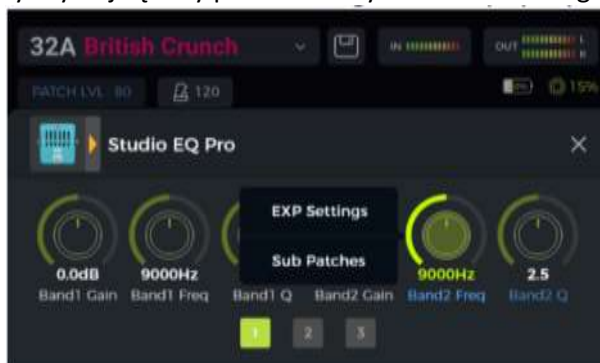
Wszystkie zmapowane parametry można modyfikować indywidualnie w widoku EXPRESSION PEDAL SETTINGS – PARAMETERS:

- Kliknij ikonę pedału w dolnej części widoku edycji, aby otworzyć ekran ustawień pedału ekspresji.
- Kliknij w **PARAMETERS** po lewej stronie. Wyświetlone zostaną wszystkie ustawienia mapowania pedału dla bieżącego presetu.
- Kliknij parametr, który chcesz zmodyfikować i dostosuj wartości, przesuując paski lub obracając pokrętkę SELECT.



Usuń mapowanie ekspresji

Opcja 1: Znajdź zmapowany parametr (nazwa podświetlona na niebiesko) w interfejsie edycji parametrów. Naciśnij i przytrzymaj żądany parametr. Wybierz "EXP Settings" w menu podręcznym.



Opcja 2: Kliknij ikonę pedału w dolnej części widoku edycji, aby przejść do ekranu EXPRESSION PEDAL SETTINGS (Ustawienia pedału ekspresji). Kliknij PARAMETERS po lewej stronie. Na liście po prawej stronie: kliknij symbol usunięcia (-) za parametrem, który chcesz usunąć.



Mapowanie przełącznika palców

Oprócz przełączania funkcji pedału między kontrolą głośności i ekspresji, przełącznik palcowy na przednim końcu pedału może być również zmapowany do włączania/wyłączania modułów w łańcuchu efektów presetu.

Przykład zastosowania:

Parametr pedału ekspresji jest mapowany do częstotliwości WAH sweep, a przełącznik palcowy jest mapowany do aktywacji/dezaktywacji modułu WAH. Symuluje to funkcje rzeczywistego pedału WAH. Funkcję przełącznika nożnego można zmapować do modułu efektów w następujący sposób:

- Otwórz ekran EXPRESSION PEDAL SETTINGS.
- Kliknij w "TOE SWITCH" po lewej stronie.
- Kliknij w ikonę +.
- Wybierz moduł z łańcucha efektów.
- Kliknij DONE.



Tej samej metody można użyć do dodania większej liczby modułów efektów, które będą jednocześnie przełączane przez przełącznik nożny. Jeśli chcesz usunąć mapowanie przełącznika toe switch, po prostu kliknij ikonę usuwania (-) obok odpowiedniego modułu na liście.

STOSOWANIE PĘTLI EFEKTÓW

GE1000 jest wyposażony w gniazda dla **jednoportowej pętli efektów stereo**. Oznacza to, że gniazda SEND i RETURN pętli efektów nie tylko obsługują podłączanie urządzeń monofonicznych, ale mogą być również używane do podłączania zewnętrznych urządzeń stereofonicznych za pomocą adapterów kabli audio w formacie Y.

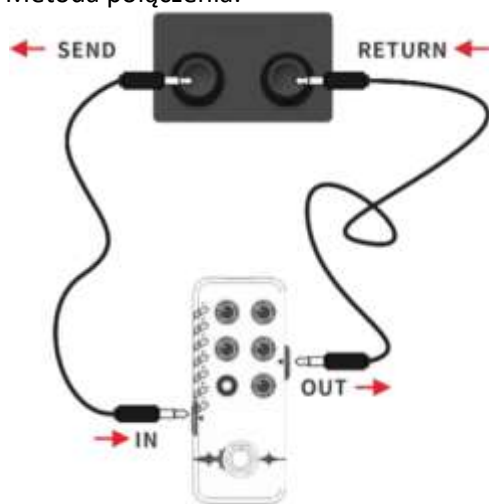


(Jednoportowy stereo FX LOOP) (prześciółka TRS do podwójnego TS, kabel Y)

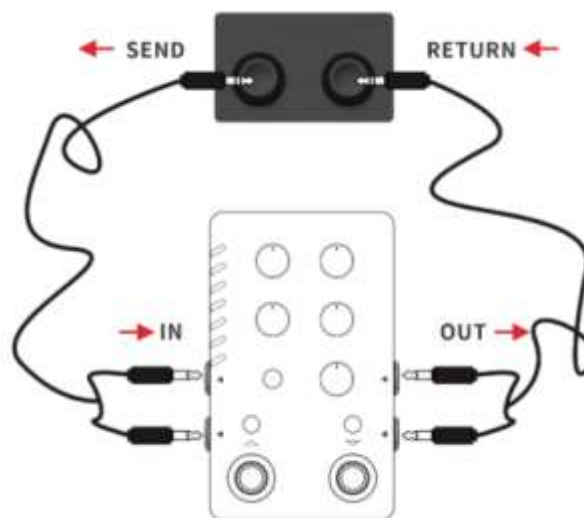
Poniższa sekcja wyjaśnia kilka konwencjonalnych scenariuszy użycia pętli efektów:

Podłączenie pojedynczej kostki

Metoda połączenia:



(Połączenie mono)



(Połączenie stereo)

Uwaga: Po dodaniu modułu FX LOOP do łańcucha sygnałowego, należy ustawić tryb (mono/stereo) "Send" i "Return" w parametrach modułu zgodnie z rzeczywistą sytuacją połączenia.


Konfiguracja modułu FX LOOP

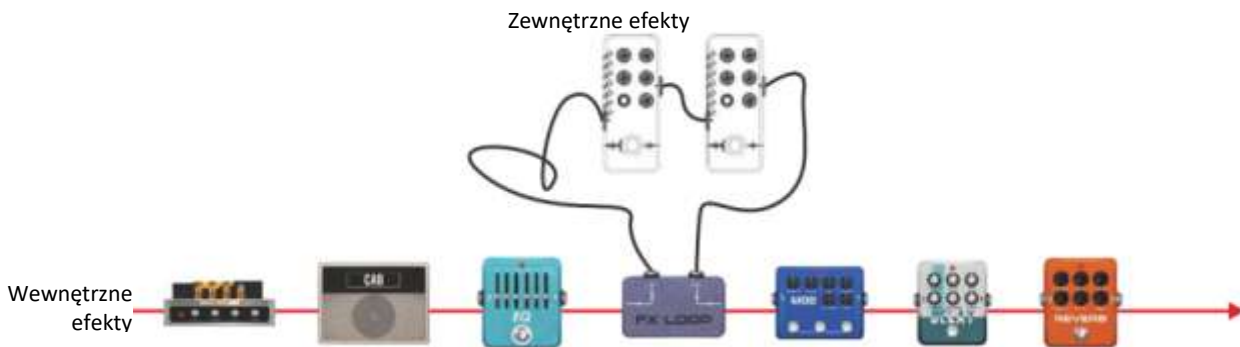
Po wykonaniu połączeń fizycznych należy dodać **moduł FX LOOP** do łańcucha efektów w widoku Edit View. Istnieją dwa różne sposoby skonfigurowania modułu FX LOOP w zależności od pozycji Send i Return w łańcuchu efektów:

Send/Return na tym samym połączeniu

(SEND i RETURN zajmują jednocześnie tę samą pozycję w łańcuchu)



Kliknij w ikonę  w żądanej pozycji łańcucha efektów i dodaj moduł efektów "FX LOOP" z typem "FX LOOP". To ustawienie jest odpowiednie dla większości efektów zewnętrznych, które mogą być osadzone w łańcuchu efektów GE1000. Rzeczywisty przepływ sygnału pokazano na poniższym rysunku:

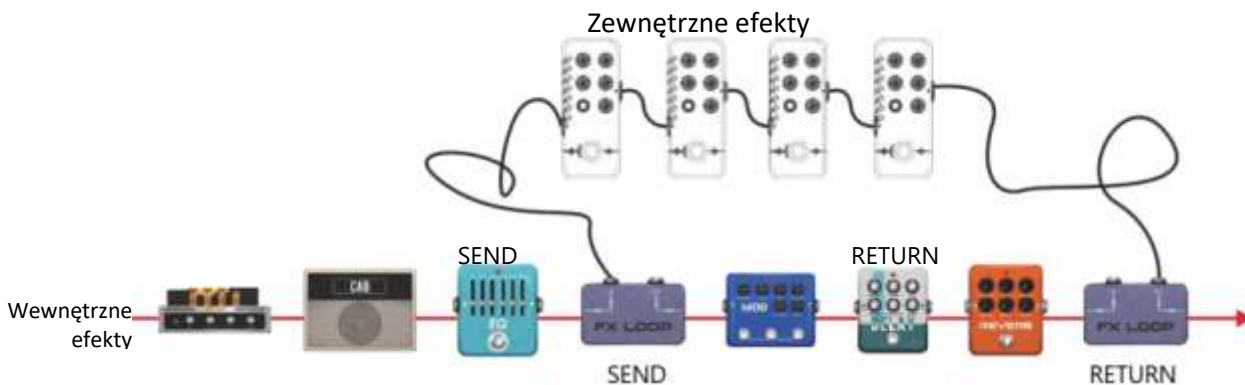


Send/Return na niezależnych połączeniach

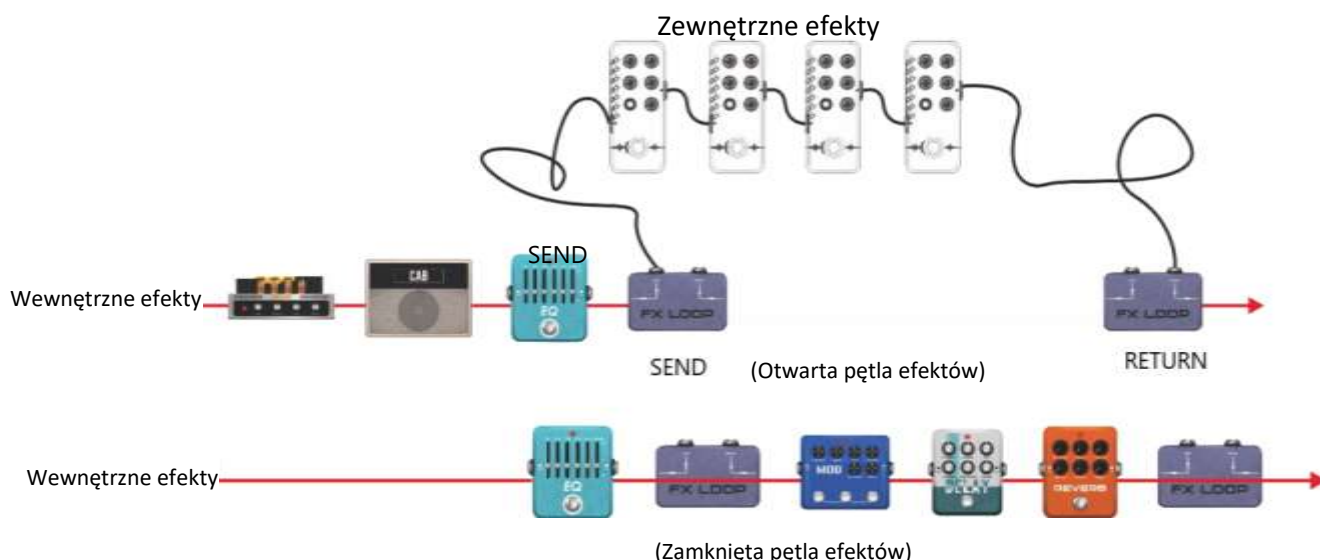
(SEND oraz RETURN zajmują niezależne pozycje w łańcuchu efektów)



Dodaj jeden moduł efektów "FX LOOP" do łańcucha efektów z typem "FX SEND" i drugi z typem "FX RETURN". To ustawienie jest odpowiednie dla scenariuszy z efektami zewnętrznymi działającymi równolegle z niektórymi efektami wewnętrznymi lub do przełączania A/B. Rzeczywisty przepływ sygnału pokazano na poniższym rysunku



Pętla efektów ustawiona na **połączenie szeregowe** (moduł FX SEND ustawiony na tryb szeregowy):

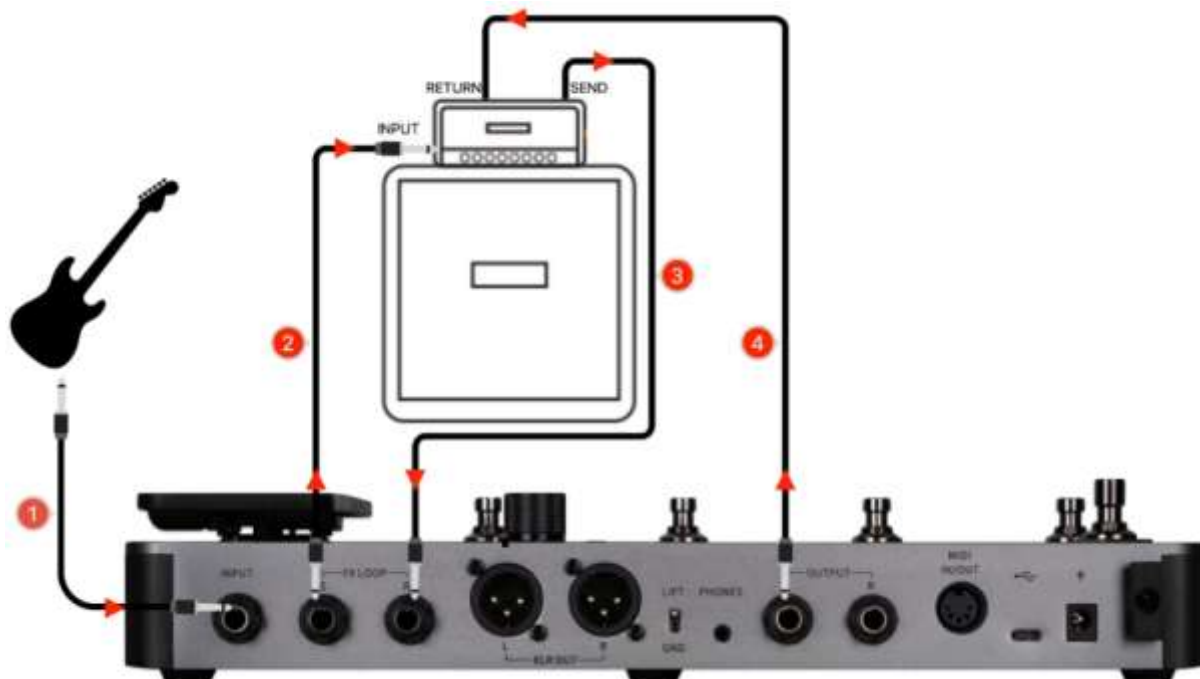


Połączenie metodą 4-kabli

Scenariusz połączenia w poprzednim rozdziale wprowadził już metodę połączenia czteroprzewodowego (zobacz sekcję *Czterokablowe Połączenie*). Ta sekcja wyjaśnia niezbędne ustawienia modułu w GE1000.

Jak sama nazwa wskazuje, metoda połączenia czteroprzewodowego odnosi się do dwóch urządzeń z pętlą efektów połączonych ze sobą za pomocą czterech kabli audio. W ten sposób dwa łącza sygnałowe są osadzone w sobie, aby osiągnąć konkretny cel, dla którego ta metoda została opracowana.

Metoda połączenia:



Ustawienia modułu FX LOOP:

Scenariusz 1: Podział łańcucha efektów GE1000 na efekty wstępne (pre) i końcowe (post).

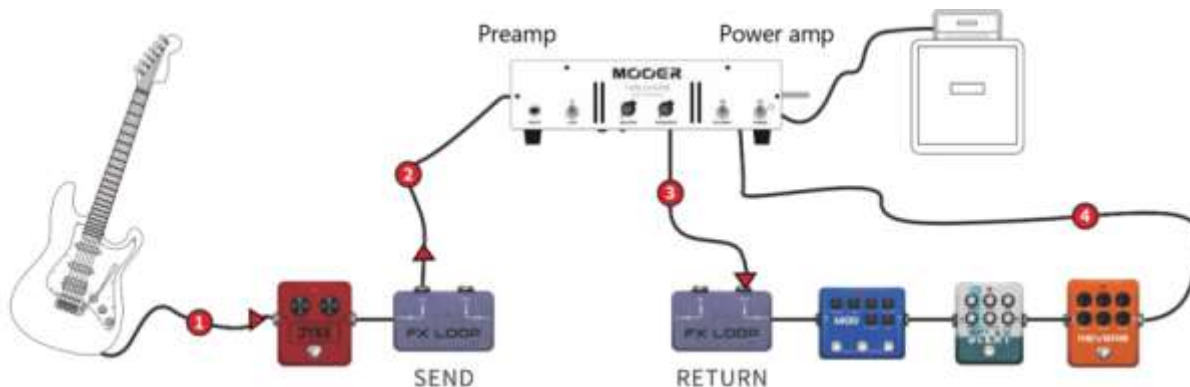
W przypadku użycia ze wzmacniaczami, niektóre efekty (np. kompresja, przesterowanie itp.) lepiej nadają się do podłączenia do WEJŚCIA wzmacniacza (efekty "pre"), podczas gdy inne efekty (np. delaye, pogłosy itp.) lepiej nadają się do podłączenia między przedwzmacniaczem a wzmacniaczem mocy (tj. w pętli efektów wzmacniacza = efekty "post").

Scenariusz ten można osiągnąć za pomocą następującej konfiguracji w pętli FX LOOP urządzenia GE1000:

- Połącz GE1000 i wzmacniacz zgodnie ze schematem połączeń powyżej.
- Dodaj moduł FX LOOP do łańcucha efektów GE1000.
- Przesuń moduły efektów typu pre (efekty przystosowane do podłączenia do wejścia INPUT wzmacniacza) przed modułem FX LOOP.
- Przesuń moduły efektów typu post (efekty przystosowane do włączenia w pętlę efektów wzmacniacza) za modułem FX LOOP.
- Ustaw typ w module FX LOOP na „Mono”, a tryb na „Serial”.



Przy tych ustawieniach rzeczywisty łańcuch sygnałowy jest konfigurowany w następujący sposób:



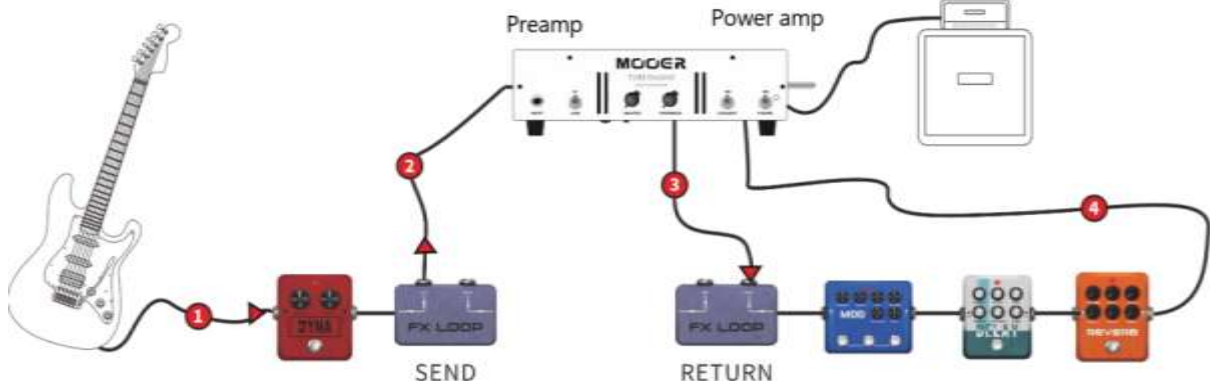
Scenariusz 2: Przełączanie A/B między symulacją przedwzmacniacza w GE1000 a fizycznym przedwzmacniaczem rzeczywistego wzmacniacza.

Ta sama metoda połączenia czterokablowego może być wykorzystana do **przełączania A/B** między wewnętrznymi modułami przedwzmacniacza i fizycznym zewnętrznym przedwzmacniaczem za pomocą modułu FX LOOP i odpowiedniego ustawienia przełącznika nożnego w trybie CTRL.

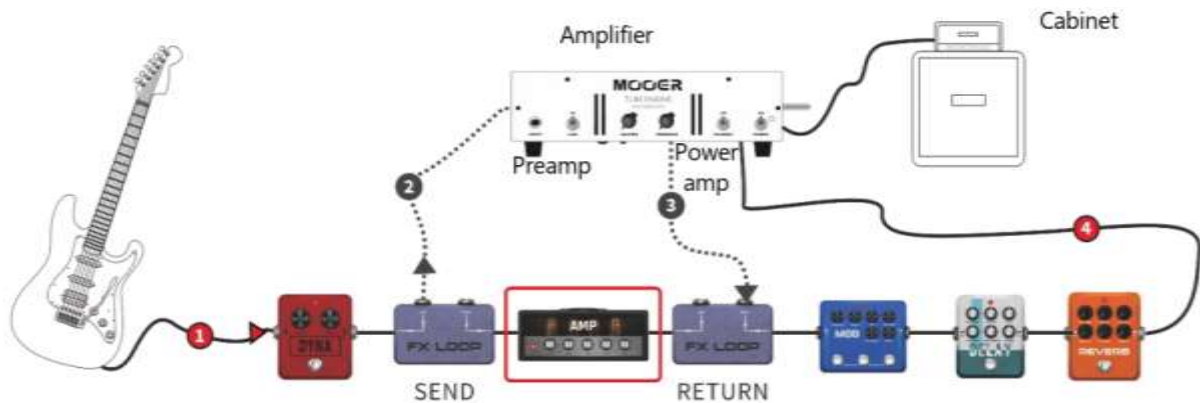
- Dodaj moduły FX SEND i FX RETURN do łańcucha efektów GE1000.
- Dodaj moduł AMP i wybierz model przedwzmacniacza (bez kolumny).
- Przesuń moduł AMP pomiędzy FX SEND i FX RETURN.
- Ustaw typ w modułach FX SEND i RETURN na „Mono”, a tryb na „Serial”.
- Ustaw jeden przełącznik nożny do sterowania modułem FX SEND w **trybie CTRL**.



Przy tych ustawieniach rzeczywisty łańcuch sygnałowy jest konfigurowany w następujący sposób:



Aktywuj SEND w trybie CTRL, aby skorzystać z preampu rzeczywistego wzmacniacza.



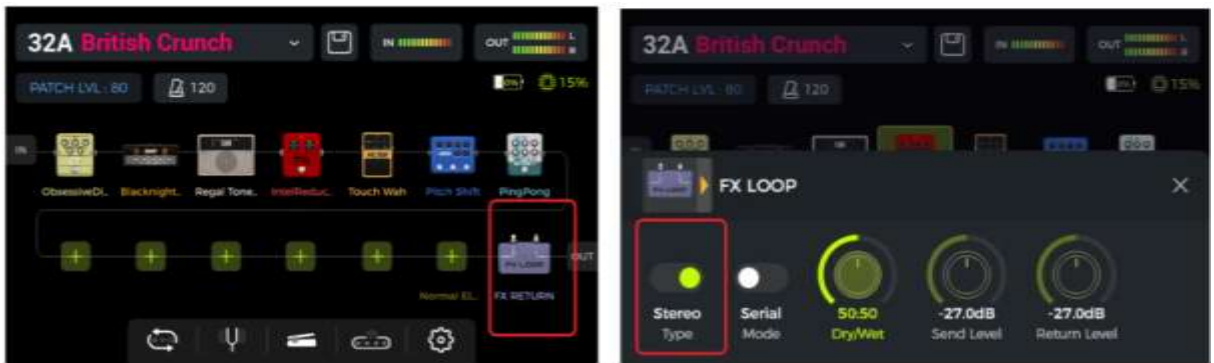
Dezaktywuj opcję SEND, aby korzystać z wewnętrznego modułu przedwzmacniacza.

Rozszerzone opcje wejść i wyjść

Interfejs pętli efektów jest zasadniczo interfejsem wejścia/wyjścia, który może definiować własną pozycję, z FX SEND jako interfejsem wyjściowym i FX RETURN jako interfejsem wejściowym. Gdy nie ma potrzeby stosowania zewnętrznych efektów lub połączeń czteroprzewodowych, pętla efektów może być używana jako rozszerzony interfejs wejściowy i wyjściowy dla kilku typowych scenariuszy.

Scenariusz 1: Auxiliary Audio Input (AUX IN)

- Dodaj moduł FX RETURN do łańcucha efektów GE1000.
- Przesuń go w odpowiednie miejsce lub na sam koniec łańcucha efektów, jeśli nie chcesz, aby przychodzący dźwięk przechodził przez jakiegokolwiek wewnętrzny moduł efektów.
- Podłącz zewnętrzne źródło dźwięku do gniazda FX RETURN (gniazdo R modułu FX LOOP).
- Wybierz typ w module FX RETURN jako „Mono” lub „Stereo”, w zależności od źródła dźwięku.



Scenariusz 2: Rozszerzony tryb wyjścia (np. różne wyjścia z symulacją kolumny lub bez niej)

- Dodaj moduł FX SEND do łańcucha efektów GE1000.
- Przesuń go przed modulem CAB w łańcuchu efektów.
- Wybierz tryb modułu FX SEND jako „Parallel” i stosunek wet/dry jako „50:50”.



Przy tych ustawieniach sygnał wyjściowy z wyjścia FX SEND nie ma zastosowanej symulacji kolumny, a sygnał wyjściowy z innych wyjść zawiera symulację kolumny.

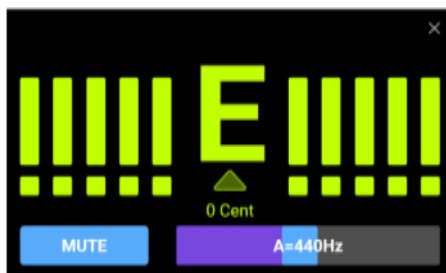
TUNER

Dostęp do zintegrowanej funkcji tunera można uzyskać na dwa różne sposoby:

- Kliknij w ikonę **stroika** w widoku Edit View.
- Przytrzymaj jednocześnie przełączniki nożne **A i B** aż pojawi się ekran tunera.



Ekran Tunera



Kliknij pole w lewym dolnym rogu lub naciśnij pokrętkę **SELECT**, aby przełączyć między trybem strojenia **BYPASS** lub trybem strojenia **MUTE**.

Strojenie **BYPASS** wyłącza wewnętrzne efekty i wysyła czysty sygnał do wyjść tak długo, jak aktywny jest tryb tunera.

Strojenie **MUTE** wycisza wyjścia tak długo, jak aktywny jest tryb tunera.

Dostosuj **częstotliwość referencyjną**, przesuwając suwak w prawym dolnym rogu lub obracając pokrętkę **SELECT**. Częstotliwość referencyjną można wybrać z zakresu 430 Hz - 450 Hz. Wartość domyślna to A = 440 Hz.

Strojenie

- Otwórz ekran strojenia.
- Szarpnij otwarte struny gitary. Na ekranie zostanie wyświetlona bieżąca nuta i wysokość dźwięku.
- Dostrajaj gitarę, aż wskaźnik na ekranie znajdzie się w pozycji środkowej..



Zbyt nisko



Prawidłowy strój



Zbyt wysoko

Wyjście z trybu tunera

Użyj jednej z poniższych metod, aby wyjść z trybu tunera:

- Kliknij „X” w prawym górnym rogu.
- Naciśnij jeden raz dowolny przełącznik nożny.
- Przytrzymaj jednocześnie przełączniki nożne A + B.
- Naciśnij dowolny z przycisków HOME, SAVE, SETTINGS.

GROOVE STATION

Groove Station łączy w sobie funkcje automatu perkusyjnego i frazowego loopera. Z funkcji tych można korzystać niezależnie lub w połączeniu. Synchronizacja jest aktywna, gdy automat perkusyjny i looper są używane w tym samym czasie.

Otwórz Groove Station

Istnieją dwa sposoby otwarcia trybu Groove Station:

- Kliknij w ikonę **Groove Station** na dole ekranu Edit View.
- Przytrzymaj jednocześnie przełączniki nożne **B i C** aż pokaże się ekran Groove Station.



Ekran Groove Station



Pięć dużych kwadratowych ikon na ekranie Groove Station wskazuje **funkcje przycisku nożnego, które zostaną wykonane po następnym naciśnięciu przycisku nożnego**. Aby wykonać te funkcje, można kliknąć kwadraty na ekranie dotykowym lub nacisnąć odpowiednie przyciski nożne.

Ikony na górze pokazują stan REC/PLAY/STOP/REDO/UNDO loopera.

Poniżej, **pasek postępu** wskazuje nagrany czas, a także bieżący status i pozycję pętli frazy podczas odtwarzania.

Środkowy obszar pokazuje kilka ustawień dla automatu perkusyjnego i loopera. Zostaną one wyjaśnione w odpowiednich sekcjach poniżej.

Suwaki głośności

Suwaki **LOOPER** i **DRUM** kontrolują odpowiednie głośności wyjściowe i można nimi sterować, przesuwać suwaki lub klikając je, a następnie obracając pokrętkę SELECT. Liczba na suwaku wskazuje głośność w procentach.

Automat Perkusyjny

Kliknij menu rozwijane po prawej stronie ekranu, aby wybrać **styl** (FUNK, POP, ROCK ...) dla automatu perkusyjnego, a także **wzór rytmu** (4/4, 6/8 ...).

Footswitch B: DRUM TAP

- Naciśnij kilkakrotnie przycisk B, aby wprowadzić żądane tempo automatu perkusyjnego. Wartość jest wskazywana na pasku BPM na środku ekranu GROOVE STATION. Można również przesunąć **suwak BPM** na pasku BPM, aby ustawić wartość lub kliknąć go i dostroić za pomocą pokrętła SELECT. Wybrane tempo jest wskazywane graficznie i numerycznie na **pasku BPM**.

Footswitch C: DRUM ON / DRUM OFF

- Wciśnij C, aby wystartować / zatrzymać automat perkusyjny.

Looper

GE1000 posiada Looper z czasem nagrywania do 8 minut, funkcję dograń (overdubbingu) i niezależną kontrolę poziomu.

Footswitch ▼: REC / PLAY / DUB / UNDO / REDO

- **Naciśnij raz** dla **Record**, ponownie dla **Play**, ponownie dla **Dub...**
- **Przytrzymaj** dla **Undo**, przytrzymaj ponownie dla **Redo** (po nagraniu więcej niż jednej warstwy ścieżki Looper)

Dioda Footswitch LED dla ▼:

- **Stały Czerwony:** Nagrywanie
- **Stały Niebieski:** Odtwarzanie
- **Stały Fioletowy:** Dogranie Overdub

Footswitch A: STOP / DELETE

- **Naciśnij raz** dla zatrzymania akcji playback/recording
- **Przytrzymaj**, aby usunąć całe nagranie

Dioda Footswitch LED dla A:

- **Migający Czerwony:** Looper w trybie stop
- **Stały Fioletowy:** Wszystkie nagrania usunięte

Funkcja Loper Auto Record

Włącz funkcję **AUTO REC**, ustaw odpowiedni próg startu loopera i naciśnij przycisk ▼, aby włączyć funkcję **gotowości standby**. Looper rozpocznie nagrywanie, gdy tylko sygnał wejściowy przekroczy próg startu. Gdy funkcja Auto Record nie jest aktywna, nagrywanie rozpoczyna się natychmiast po naciśnięciu przycisku ▼.

Synchronizacja automatu perkusyjnego

Aktywuj **DRUM SYNC**, aby zsynchronizować funkcję loopera z automatem perkusyjnym, gdy obie funkcje mają być używane w tym samym czasie. W ten sposób obie funkcje będą zsynchronizowane w odniesieniu do struktury taktu.

- Najpierw wybierz styl i schemat rytmiczny dla automatu perkusyjnego, a następnie ustaw żądane tempo.
- Aktywuj synchronizację perkusyjną.
- Wykonaj nagranie „REC” dla Loopera (przełącznik nożny ▼).
- Odtworzone zostanie jednotaktowe odliczanie w oparciu o wybrany schemat rytmiczny.

- Nagrywanie rozpocznie się po odliczeniu, a automat perkusyjny zostanie zsynchronizowany.

Aby zapewnić prawidłową synchronizację między tymi dwiema funkcjami, na końcu pierwszej warstwy nagrywania (w trybie "Play") i po osiągnięciu przez Looper liczby całkowitej taktów, pozostała część pętli frazy, która jest mniejsza niż jeden takt, zostanie przetworzona w 1/2 taktu: mniej niż 1/2 taktu, fraza zostanie przycięta, a jeśli przekroczy 1/2 taktu, odtwarzanie frazy zostanie opóźnione do momentu osiągnięcia pełnego taktu.

Weźmy jako przykład takt 4/4: Gdy nagrywasz do trzeciej części czwartego taktu, odtwarzanie zostanie wykonane (ponad 1/2 taktu), LOOPER nagra czwarty pełny takt, a następnie przełączy się na odtwarzanie. Długość pętli wynosi 4 pełne takty.

Jeśli odtwarzanie jest wykonywane, gdy nagranie czwartego taktu kończy się na takcie 1 (mniej niż 1/2 taktu), LOOPER odrzuci dodatkową zawartość czwartego taktu i natychmiast rozpocznie odtwarzanie od początku, a długość pętli wyniesie 3 pełne takty.

Uwaga: W następujących przypadkach nie będzie **odliczania (nabicia)**, gdy synchronizacja jest włączona:

- Funkcja AUTO RECORDING jest aktywna.
- Automat Perkusyjny jest uruchomiony przed rozpoczęciem nagrywania loopera.

Zamknij Groove Station

Użyj jednej z poniższych metod, aby wyjść z trybu Groove Station:

- Kliknij „X” w prawym górnym rogu.
- Naciśnij przełącznik nożny BANK ▲.
- Naciśnij jednocześnie przełączniki nożne B + C.
- Naciśnij dowolny z przycisków HOME, SAVE, SETTINGS.

Uwaga: Jeśli Looper i/lub Automat Perkusyjny są w trybie odtwarzania w momencie zamknięcia Groove Station, odtwarzanie będzie kontynuowane. Aby zatrzymać Looper i/lub Automat Perkusyjny, należy ponownie otworzyć Groove Station.

INTERFEJS AUDIO USB

GE1000 oferuje funkcje karty dźwiękowej 24-bit, 44,1 kHz - 192 kHz, o niskiej latencji i obsługuje większość oprogramowania dostępnego dla systemów Windows i Mac. Użytkownicy systemów Windows muszą zainstalować specjalny sterownik ASIO, aby móc nagrywać/monitorować z niską latencją. Aby pobrać sterowniki karty dźwiękowej ASIO dla systemu Windows, należy odwiedzić oficjalną stronę internetową. Użytkownicy komputerów Mac nie muszą instalować sterownika karty dźwiękowej. System działa w trybie plug-and-play dla komputerów Mac.

Opis parametrów

Ustawienia parametrów dla "Interfejsu audio USB" można znaleźć na ekranie USTAWIENIA GLOBALNE (naciśnij przycisk USTAWIENIA). Dostosuj tryb i ustawienia parametrów do wymagań różnych scenariuszy użytkowania.



Tryby Użytkowania

Normal: GE1000 można używać jak zewnętrznej karty dźwiękowej. Sygnał zostanie automatycznie pobrany z gniazda wejściowego GE1000 (gitara), a wyjście zostanie wysłane do portu wyjściowego USB (sygnał cyfrowy) z GE1000 do komputera.

Re-AMP: Możesz używać GE1000 jako karty dźwiękowej i jednocześnie korzystać z funkcji cyfrowego przetwarzania sygnału audio. Wejście sygnału USB urządzenia GE1000 (sygnał cyfrowy odbierany z komputera) będzie automatycznie używane jako wejście, a wyjście USB (cyfrowy sygnał audio) do komputera będzie używane jako wyjście.

Fabrycznie w GE1000 ustawiony jest tryb **Normal**.

Left channel / Right channel:

Podczas korzystania z funkcji nagrywania na karcie dźwiękowej, te dwa przełączniki mogą być używane do określenia, czy lewe i prawe wyjście odbiera dźwięk dry (nieprzetworzony), czy wet (przetworzony dźwięk efektowy). Po wybraniu opcji "DRY" sygnał wyjściowy aktualnie wybranego kanału nie jest przetwarzany przez moduły efektów. Po wybraniu opcji "WET" sygnał wyjściowy aktualnie wybranego kanału jest przetwarzany przez moduły efektów. Wybranie lewego i prawego sygnału wyjściowego jako dry lub wet może być wygodne, aby zachować sygnał dry do przetwarzania końcowego podczas nagrywania. W ten sposób można słuchać sygnału przetworzonego i nagrywać sygnał nieprzetworzony.

Domyślnym ustawieniem fabrycznym dla GE1000 jest "WET" dla lewego i prawego kanału.

Record Level: Regulacja poziomu nagrywania karty dźwiękowej.

Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest 0 dB.

Mix Ratio: Dostosowuje miks między twardym i miękkim monitorowaniem.

Ustawienie do końca w lewo oznacza, że 100% sygnału pochodzi z GE1000 (twarde monitorowanie). Ustawienie do końca w prawo oznacza, że 100% sygnału pochodzi z komputera/DAW/wtyczki itp. (miękkie monitorowanie). Przy ustawieniu środkowym 50:50, stosunek wyjścia sprzętowego do wejścia cyfrowego USB wynosi 1:1.

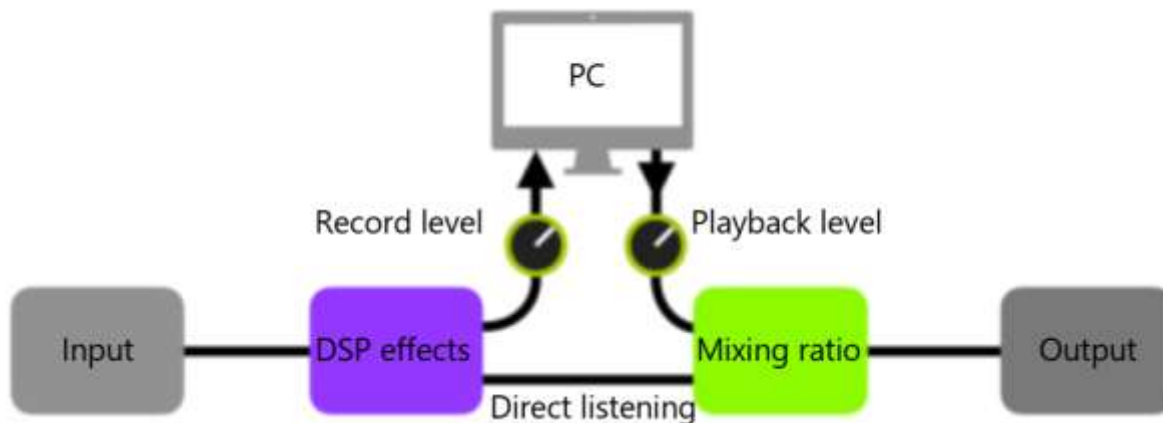
Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest połączenie twardego i miękkiego monitorowania w stosunku 50:50.

Playback Level: Reguluje poziom głośności wejścia cyfrowego karty dźwiękowej, tj. głośność odtwarzania. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest 0 dB.

Opis Trybów

Tryb Normal

W tym trybie GE1000 będzie działać jako zewnętrzna karta dźwiękowa z efektami, a oprogramowanie komputerowe może być używane do nagrywania. Ścieżka sygnału w tym trybie jest pokazana poniżej:

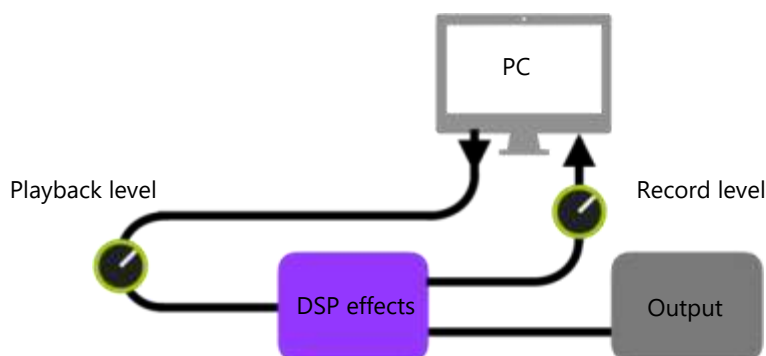


Konfiguracja:

- Ustaw tryb Audio Mode na **Normal**.
- Otwórz oprogramowanie do nagrywania na komputerze i skonfiguruj je tak, aby korzystało ze sterownika karty dźwiękowej GE1000. Następnie ustaw porty wejściowe i wyjściowe na "Analog1/Analog2" karty GE1000.
- Dostosuj ustawienia **Wet** i **Dry** dla lewego i prawego kanału w zależności od wymagań nagrywania / monitorowania.
- Nagraj ścieżkę i zwróć uwagę na wskazanie poziomu wejściowego, aby upewnić się, że nie występują zniekształcenia sygnału (przesterowania) nawet przy intensywnym odtwarzaniu. Jeśli sygnał wejściowy jest zbyt silny, należy odpowiednio wyregulować **poziom nagrywania (record level)**.
- Odtwórz nagraną ścieżkę lub inne pliki audio, aby upewnić się, że uzyskana głośność jest odpowiednia (dla różnych monitorów, takich jak słuchawki lub monitory) i odpowiednio dostosuj **poziom odtwarzania (playback level)**.
- Odtwarzając plik audio przez GE1000, można zrównoważyć stosunek głośności między nagrany dźwiękiem a sygnałem na żywo, dostosowując **Mix Ratio**.
- Potwierdź poziomy wejściowe i wyjściowe i rozpocznij nagrywanie.

Tryb Re-Amp

Tryb nagrywania Re-Amp to cyfrowa metoda ponownego przetwarzania sygnału audio, która może być używana do uruchamiania nieprzetworzonej ścieżki (dry) sygnału z komputera przez moduły efektów GE1000, a następnie nagrywania jej jako nowej przetworzonej "mokrej" ścieżki. Ścieżka sygnałowa tego trybu jest pokazana poniżej:



Konfiguracja:

- Otwórz oprogramowanie do nagrywania i dodaj dwie ścieżki. Jedną z nich to nieprzetworzona (sucha) ścieżka wymagająca ponownego wzmocnienia (nagrana wcześniej lub inna ścieżka audio), druga powinna być pustą ścieżką.
- Odtwórz suchą ścieżkę za pomocą efektów DSP GE1000 i upewnij się, że wskazanie poziomu wejściowego w oprogramowaniu komputerowym nie wykazuje zniekształceń (przesterowań). Dostosuj poziom za pomocą opcji **poziom nagrywania (record level)**.

- Podczas odtwarzania suchej ścieżki możesz także regulować przełączniki i parametry w GE1000, aby uzyskać pożądany efekt Re-Amp. Posłuchaj sygnału wyjściowego i dostosuj poziom za pomocą regulatora **poziomu odtwarzania (playback level)**.
- Wybierz pustą ścieżkę, aktywuj nagrywanie i odtwórz suchą ścieżkę. Re-Amp jest gotowy, kiedy sucha ścieżka się zakończy.


Uwaga:

1. Po uruchomieniu oprogramowania do nagrywania należy ustawić sterownik GE1000 jako sterownik wejścia w ustawieniach systemu lub w ustawieniach sterownika oprogramowania do nagrywania. Należy również ustawić porty wejściowe i wyjściowe na wejście i wyjście GE1000. W przeciwnym razie może wystąpić brak wejścia, brak wyjścia, nadmierne opóźnienie lub inne nieprawidłowe warunki.
2. Zalecamy, aby nie próbować dostosowywać ustawień lub obsługiwać przełączników na GE1000 podczas procesu nagrywania Re-Amp, chyba że jest to wymagane do uzyskania efektów specjalnych. Może to spowodować niepożądane rezultaty.
3. Jeśli wystąpi zbyt duże opóźnienie, otwórz panel sterowania sterownika karty dźwiękowej i dostosuj ustawienia pamięci podręcznej (cache), aby uzyskać krótszy czas opóźnienia.
4. Po użyciu funkcji Re-Amp zalecamy powrót do trybu normalnego. W przeciwnym razie efekt może uruchomić się w trybie Re-Amp przy następnym uruchomieniu i nie będzie sygnału z wejścia gitarowego, ponieważ wejście będzie nadal ustawione na wejście USB.

AUDIO BLUETOOTH

GE1000 obsługuje połączenie Bluetooth do odtwarzania materiałów audio z innych urządzeń, takich jak smartfony lub tablety.

Sygnał audio przychodzący przez Bluetooth zostanie zmiksowany z sygnałem z gitary, dzięki czemu można użyć tej funkcji do ćwiczeń lub grania razem ze ścieżką audio.

- Otwórz ekran GLOBAL SETTINGS na **GE1000**, naciskając przycisk SETTINGS i przewiń w dół do BLUETOOTH, aby aktywować funkcję Bluetooth dla GE1000.
- Otwórz ustawienia Bluetooth swojego **urządzenia mobilnego** dopilnuj, że Bluetooth jest aktywny.
- Znajdź "GE1000" na liście dostępnych urządzeń. 
- Kliknij "Połącz" aby móc odtwarzać muzykę przez wejście Bluetooth urządzenia GE1000.
- Użyj **regulacji głośności** na swoim urządzeniu mobilnym, aby kontrolować głośność wejściową na GE1000, a tym samym miksować dźwięk Bluetooth i dźwięk generowany przez gitarę grającą przez GE1000.

USTAWIENIA GLOBAL SETTINGS

Dostęp do ekranu GLOBAL SETTINGS (Ustawienia globalne) można uzyskać, naciskając przycisk **SETTINGS** lub klikając w **ikonę ustawień** w dolnej części widoku Edit View. Dostęp do innych ustawień globalnych można uzyskać, klikając **wskaźniki wejścia lub wyjścia** na górnej krawędzi widoku edycji Edit View.

Powrót do poprzedniego ekranu następuje po kliknięciu "X" w prawym górnym rogu lub po naciśnięciu przycisku HOME.

Globalne Ustawienia Input

Kliknij wskaźnik poziomego wejścia w widoku edycji, aby otworzyć ekran globalnych ustawień wejścia.



Wzmocnienie INPUT można regulować po lewej stronie wyskakującego okna. Użyj go, aby skompensować silne sygnały z przetworników instrumentów o różnych charakterystykach wyjściowych lub z kostek wzmacniających sygnał (boost, overdrive, distortion ...) ustawionych przed GE1000.

Możesz uzyskać wizualne potwierdzenie poziomu wejściowego, obserwując **pasek wskazania poziomu** wejściowego (input level) na ekranie lub obserwując **diodę LED poziomu wejściowego** na początku rzędu fizycznych przycisków modułu efektów.

Zielone wskazanie jest OK, czerwone wskazanie oznacza, że sygnał wejściowy jest przesterowany, tj. zniekształcony.

Uwaga: Regulacja globalnego poziomu wejściowego może zapobiec zniekształceniom wejściowym spowodowanym przez zbyt silne sygnały wejściowe.

Użyj globalnej funkcji **NOISE REDUCER**, aby dostosować poziom szumów do wymagań różnych środowisk. Może to wyeliminować potrzebę żmudnego dostosowywania ustawień w presetach.

Globalne Ustawienia Output

Kliknij wskaźnik wyjścia w widoku edycji Edit, aby otworzyć ekran globalnych ustawień wyjścia.



Możesz uzyskać wizualne potwierdzenie poziomu wyjściowego na końcu łańcucha efektów, obserwując **paski wskazania poziomu wyjściowego** (output level) na ekranie lub obserwując **diody LED poziomu wyjściowego** na końcu rzędu fizycznych przycisków modułu efektów.

Zielone wskazanie jest OK, czerwone wskazanie oznacza, że sygnał wyjściowy jest przesterowany, tj. zniekształcony.

1. Globalny poziom głośności

Za pomocą tej strony można ustawić głośność wyjściową dla każdego interfejsu wyjściowego indywidualnie, w tym portów wyjściowych 1/4", portów wyjściowych XLR, gniazda słuchawkowego i cyfrowego wyjścia nagrywania USB.

Użyj tych ustawień, aby ustalić względny stosunek głośności między różnymi wyjściami.

Pokrętko MASTER na efekcie zwiększy/zmniejszy głośność wszystkich wyjść w tym samym czasie, ale zachowa proporcje ustalone tutaj.



Wybierz wyjście i przesun suwaki lub obróć pokrętło SELECT w celu precyzyjnego dostrojenia.

Ikona łańcucha poniżej każdej grupy suwaków to przełącznik synchronizacji lewego/prawego kanału. Gdy ikona świeci, lewy i prawy kanał odpowiedniej grupy są zsynchronizowane. Gdy ikona jest wyłączona, lewy i prawy kanał grupy można ustawić niezależnie.

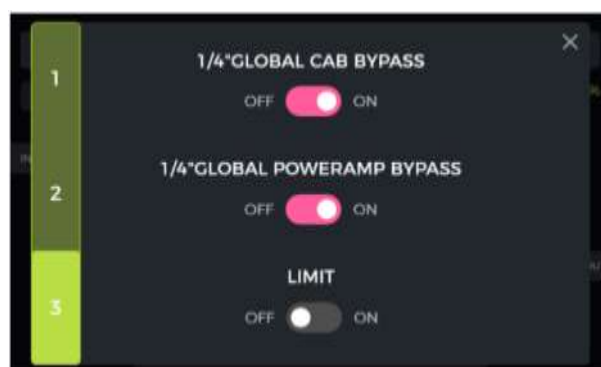
2. Globalna korekta equalizacji

Kliknij drugą stronę, aby przejść do ekranu GLOBAL EQ. Użyj tej funkcji, aby szybko dostosować dźwięk do wymagań różnych miejsc i charakterystyki częstotliwościowej różnych urządzeń wzmacniających. Jest to najlepszy sposób na uniknięcie żmudnego dostosowywania presetów.



3. Inne funkcje przełączników

Kliknij trzecią stronę, aby ustawić globalne przełączniki funkcji.



1/4" GLOBAL CABINET BYPASS: Globalny bypass dla wszystkich analogowych efektów symulacji kolumnowych dla wyjść 1/4". Po aktywacji moduł CAB jest automatycznie przesuwany na koniec łańcucha efektów. To ustawienie jest stosowane do **wszystkich presetów**.

1/4" GLOBAL POWER AMP BYPASS: Globalny bypass dla wszystkich efektów symulacji wzmacniacza dla wyjść 1/4". W przypadku aktywacji moduł AMP jest automatycznie przesuwany na koniec łańcucha efektów. Jeśli "CAB BYPASS" i "POWERAMP BYPASS" są aktywowane, moduł AMP zostanie przesunięty na koniec łańcucha, ale przed modułem CAB. To ustawienie jest stosowane do **wszystkich presetów**.

Przełączniki te mogą być konieczne w przypadku niektórych scenariuszy połączeń, w których używane są różne wyjścia z symulacją lub bez symulacji kolumny (lub symulacji wzmacniacza). Zobacz sekcję **Error! Reference source not found.** po więcej szczegółów.

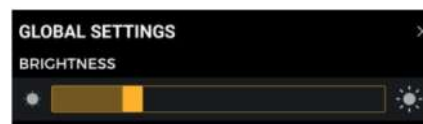
GLOBALNY LIMIT: Włącz ten przełącznik, aby uniknąć przycięcia sygnału cyfrowego spowodowanego przez wzmocnienie głośności modułu wewnętrznego przekraczające maksymalny zakres dynamiki.

Jasność Ekranu

W niektórych sytuacjach może być konieczne dostosowanie jasności ekranu do różnych warunków oświetleniowych lub wydłużenie żywotności baterii w wersji bateryjnej.

Według statystyk testowych, żywotność baterii GE1000 Li (wersja bateryjna) może zostać wydłużona o prawie godzinę przy 50% jasności zamiast 100% i innych identycznych warunkach użytkowania.

Kliknij ikonę Ustawienia w interfejsie głównym lub naciśnij przycisk USTAWIENIA, aby otworzyć ustawienia, przeciągnij suwak JASNOŚĆ lub obróć pokrętkę WYBORU, aby dostosować jasność ekranu.

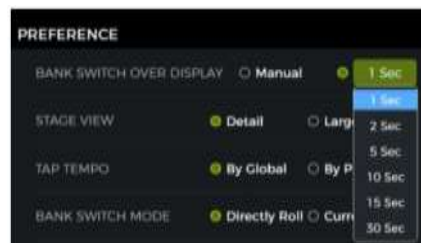


Limit czasu przełączania banku

To ustawienie kontroluje sposób przełączania **widoku wyboru banku** z powrotem do głównego interfejsu po naciśnięciu jednego z przycisków nożnych BANK w celu wybrania innego banku ustawień.

Jeśli wybrano ustawienie "**Manual**" (**Ręcznie**), jedno z przycisków nożnych A, B lub C musi zostać naciśnięte (a tym samym wybrane ustawienie wstępne w banku), zanim ekran przełączy się z powrotem do interfejsu głównego.

Jeśli wybrano **czas** (otwórz menu rozwijane, klikając pole czasu), ekran wyboru banku zostanie automatycznie zamknięty po upływie tego czasu. W takim przypadku poprzednio używany preset będzie nadal aktywny. Aby zmienić preset na ekranie wyboru banku, należy nacisnąć jeden z przycisków nożnych A, B lub C przed upływem wybranego czasu.



Ekran Stage View

To ustawienie służy do wyboru jednego z dwóch typów widoku sceny: "Wyświetlacz Szczegółowy" lub "Duży Wyświetlacz".



Wyświetlacz Szczegółowy



Duży Wyświetlacz

Tap Tempo

To ustawienie kontroluje, w jaki sposób wejście tap tempo jest używane w GE1000. Po ustawieniu na "Global", wszystkie presety mają wpływ na wejście tap tempo, po ustawieniu na "Preset" każdy indywidualny preset może mieć własne wejście tap tempo. Możesz także kliknąć "Metronom" w widoku edycji, aby uzyskać dostęp do tych samych ustawień. (Zobacz [Tempo BPM](#))

Spill-Over (Trails)

GE1000 obsługuje funkcję trail hold dla efektów delay i reverb.

W pewnych warunkach, naturalne zanikanie powtórzeń delaya lub echa pogłosu może zostać zachowane, gdy odpowiedni moduł jest włączony/wyłączony w presece lub gdy aktywowany jest inny preset:

Trails, gdy moduły są włączane/wyłączane w presece:

Ten rodzaj przełączania ON/OFF podczas gry jest zwykle realizowany za pomocą trybu CTRL, przełącznika EXP1 lub polecenia MIDI z zewnętrznego kontrolera (Zobacz [Mapowanie Przełącznika Palców](#) dla pedału EXP1, [Tryb CTRL](#) lub [MIDI](#).)

- Otwórz interfejs edycji parametrów modułu delay lub pogłosu w presece.
- Znajdź parametr "Trail" i aktywuj go.



Trails podczas zmiany presetów:

Ten typ przełączania jest realizowany za pomocą przycisków nożnych BANK, A, B lub C lub zewnętrznych poleceń MIDI do zmiany presetów.

- Znajdź SPILL-OVER w USTAWIENIACH GLOBALNYCH i aktywuj go.
- Skopiuj docelowy preset i zapisz go w pozycji, na którą chcesz się przełączyć.
- W nowej zaprogramowanej pozycji można zmienić stan przełączania modułu lub dostosować różne ustawienia parametrów zgodnie z wymaganiami dźwiękowymi.
- Po dokonaniu tych ustawień można przełączać się między tymi dwoma presetami, zachowując naturalne zanikanie opóźnienia i ogonów pogłosu.



Uwaga: Funkcja trails nie obsługuje przełączania między dwoma różnymi łańcuchami efektów ani wybierania różnych modeli efektów opóźnienia i pogłosu.

Wybór Języka

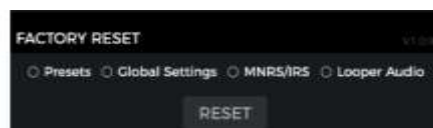
GE1000 obsługuje menu w języku chińskim i angielskim. Przewiń w dół do "Language" na ekranie ustawień, aby wybrać żądany język.



Reset fabryczny

W razie potrzeby ustawienia można częściowo lub całkowicie przywrócić do wartości fabrycznych.

Otwórz ekran GLOBAL SETTINGS, przewiń w dół do FACTORY RESET i wybierz ustawienia, które chcesz przywrócić. Kliknij **RESET**, aby potwierdzić.



- **Presety:** Przywrócone zostaną tylko ustawienia fabryczne. Wszystkie dźwięki utworzone lub zaimportowane po zakupie GE1000 zostaną usunięte.
- **Global Settings:** Spersonalizowane ustawienia, takie jak jasność ekranu, ustawienia

preferencji, mapowania MIDI, ustawienia audio USB, ścieżki i ustawienia językowe zostaną przywrócone do domyślnych ustawień fabrycznych.

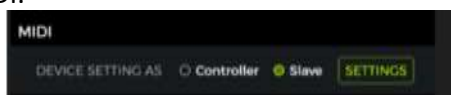
- **MNRS/IRS:** Wszystkie zaimportowane próbki MNRS oraz dane próbek GIR i IR zostaną usunięte.
- **Looper audio:** Wszystkie nagrania audio wykonane za pomocą funkcji Looper zostaną usunięte.

MIDI

GE1000 jest wyposażony w 5-pinowy interfejs MIDI i może być skonfigurowany do wysyłania poleceń MIDI (MIDI OUT) lub do ich odbierania (MIDI IN). Ustawienia MIDI są ustawieniami globalnymi i mają zastosowanie do wszystkich presetów.

Otwórz ekran ustawień, naciskając **pokrętko SETTINGS** lub klikając **ikonę ustawień** i przewiń w dół do ustawień MIDI.

Wybierz "**Controller**", aby skonfigurować GE1000 jako **kontroler MIDI**, wysyłający polecenia do innych podłączonych urządzeń MIDI w celu sterowania przełączaniem presetów i innymi funkcjami. Wybierz "**Slave**", aby skonfigurować GE1000 jako **urządzenie sterowane**, które odbiera polecenia sterujące z innych urządzeń MIDI.



Obsługiwane komendy MIDI

Komenda MIDI	Send	Receive
Channel	1 -16	1- 16, Omni
MIDI Note	Brak obsługi	Brak obsługi
Program Change (PC)	Obsługa	Obsługa
Continuous Control (CC)	Brak obsługi	Obsługa
Synchronization	Obsługa MIDI Clock	Obsługa MIDI Clock
Inne	Brak obsługi	Brak obsługi

GE1000 jako urządzenie sterowane

Aby skonfigurować GE1000 jako urządzenie sterowane, naciśnij pokrętko SETTINGS, przewiń w dół do MIDI, wybierz "Slave" i kliknij "Settings", aby wejść na stronę konfiguracji. Dostępne są następujące opcje:

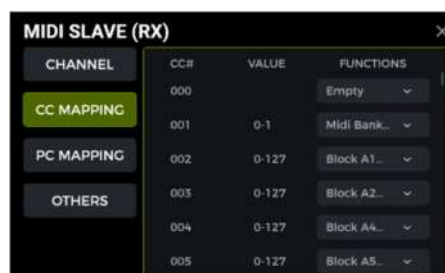
Kanał MIDI

Kliknij CHANNEL i wybierz kanał komendy MIDI, na który GE1000 ma reagować. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest kanał 1. OMNI oznacza, że GE1000 zignoruje informacje o kanale i odpowie bezpośrednio na polecenie. Oznacza to po prostu, że bez względu na kanał ustawiony przez urządzenie nadawcze, GE1000 odpowie na odpowiednie polecenie MIDI.



Mapowanie CC

Na tej liście można ustawić funkcję dla każdego odebranego kodu CC. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest puste "Empty". W zależności od potrzeb można wybierać z listy funkcji. Za pomocą poleceń CC można sterować następującymi

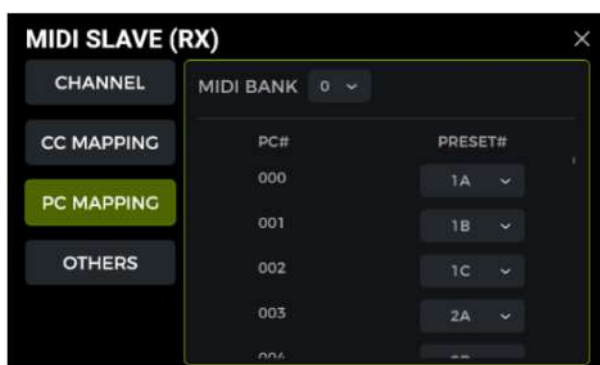


funkcjami (lista ta może być niekompletna, a pozycje mogą być wymienione w innej kolejności niż w menu ekranowym).

Funkcja	Wartość	Komentarz
Empty	none	Bez funkcji
MIDI Bank Select	0, 1	Przełączanie między dwoma bankami na liście PC, ze 128 presetami zmapowanymi do każdego banku (patrz Mapowanie PC poniżej).
Block A1 – B7 toggle	0 - 127	Włącza/wyłącza moduł efektów w określonej pozycji łańcucha efektów. Blok A obejmuje pozycje 1-7 łańcucha efektów. Blok B obejmuje pozycje 8-14.
Patch Level	0 - 127	Odpowiada to kontrolowaniu PATCH LEVEL (wstępnie ustawiona głośność) w widoku edycji.
Tap Tempo	0 - 127	Polecenie to jest wysyłane do urządzenia GE1000 w sposób ciągły, a interwał jest używany jako wartość ustawienia tempa.
Input level	0 - 127	Kontroluje głośność wejścia w globalnych ustawieniach wejścia.
Noise Reducer	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi Redukcja szumów w globalnych ustawieniach wejścia.
1/4" output level	0 - 127	Kontroluje głośność wyjścia 1/4" w ustawieniach wyjścia globalnego.
XLR output level	0 - 127	Odpowiada regulacji głośności wyjścia XLR w ustawieniach wyjścia globalnego.
Phones output level	0 - 127	Kontroluje głośność wyjścia słuchawkowego w ustawieniach wyjścia globalnego.
USB output level	0 - 127	Odpowiada głośności wyjścia audio USB w globalnych ustawieniach wyjścia.
Groove Station enter/exit	0 - 127	Otwórz/zamknij Groove Station.
Tuner enter/exit	0 - 127	Otwieranie/zamykanie ekranu tunera.
Global EQ toggle	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi Global EQ w ustawieniach Global Output.
1/4" global cab switch	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi 1/4" Global Cab Bypass w Global Output.
1/4"global power amp on/off	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi 1/4" Global Power Amp Bypass w Global Output.
Global Limit Switch	0 - 127	Odpowiada przełącznikowi Global Limit w ustawieniach Global Output.
Looper REC/DUB/PLAY	0 - 127	Odpowiada naciśnięciu przycisku nożnego BANK ▼ w trybie Groove Station.
Looper Stop	0 - 127	Wykonuje polecenie STOP dla loopera, co jest równoznaczne z naciśnięciem przycisku nożnego A w trybie Groove Station.
Looper Clear	0 - 127	Wykonuje polecenie CLEAR dla loopera, co jest równoznaczne z długim naciśnięciem przycisku nożnego A w trybie Groove Station.
Drum sync on/off	0 - 127	Włącza/wyłącza synchronizację automatu perkusyjnego w trybie Groove Station.
Tuner bypass/mute	0 - 127	To polecenie przełącza obejście / wyciszenie strojenia dla funkcji Tuner.
Exp 1 on/off	0 - 127	Polecenie to jest równoważne naciśnięciu przełącznika palcowego na pedale EXP1.
Exp 1 Pedal	0 - 127	Odpowiada to przesunięciu pedału EXP 1.
CTRL down	0 - 127	Odpowiednik naciśnięcia przycisku ▼ w trybie CTRL.
CTRL A	0 - 127	Odpowiednik naciśnięcia przycisku A w trybie CTRL.
CTRL B	0 - 127	Odpowiednik naciśnięcia przycisku B w trybie CTRL.
CTRL C	0 - 127	Odpowiednik naciśnięcia przycisku C w trybie CTRL.

PC mapping

Lista ta odpowiada numerom ustawień wstępnych, które mogą być kontrolowane przez kody PC z dwóch banków MIDI (0 i 1). Poszczególne ustawienia mogą być zmieniane przez użytkownika.



Lista domyślnych ustawień fabrycznych:

MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.
0	0	1A	0	32	11C	0	64	22B	0	96	33A
0	1	1B	0	33	12A	0	65	22C	0	97	33B
0	2	1C	0	34	12B	0	66	23A	0	98	33C
0	3	2A	0	35	12C	0	67	23B	0	99	34A
0	4	2B	0	36	13A	0	68	23C	0	100	34B
0	5	2C	0	37	13B	0	69	24A	0	101	34C
0	6	3A	0	38	13C	0	70	24B	0	102	35A
0	7	3B	0	39	14A	0	71	24C	0	103	35B
0	8	3C	0	40	14B	0	72	25A	0	104	35C
0	9	4A	0	41	14C	0	73	25B	0	105	36A
0	10	4B	0	42	15A	0	74	25C	0	106	36B
0	11	4C	0	43	15B	0	75	26A	0	107	36C
0	12	5A	0	44	15C	0	76	26B	0	108	37A
0	13	5B	0	45	16A	0	77	26C	0	109	37B
0	14	5C	0	46	16B	0	78	27A	0	110	37C
0	15	6A	0	47	16C	0	79	27B	0	111	38A
0	16	6B	0	48	17A	0	80	27C	0	112	38B
0	17	6C	0	49	17B	0	81	28A	0	113	38C
0	18	7A	0	50	17C	0	82	28B	0	114	39A
0	19	7B	0	51	18A	0	83	28C	0	115	39B
0	20	7C	0	52	18B	0	84	29A	0	116	39C
0	21	8A	0	53	18C	0	85	29B	0	117	40A
0	22	8B	0	54	19A	0	86	29C	0	118	40B
0	23	8C	0	55	19B	0	87	30A	0	119	40C
0	24	9A	0	56	19C	0	88	30B	0	120	41A
0	25	9B	0	57	20A	0	89	30C	0	121	41B
0	26	9C	0	58	20B	0	90	31A	0	122	41C
0	27	10A	0	59	20C	0	91	31B	0	123	42A
0	28	10B	0	60	21A	0	92	31C	0	124	42B
0	29	10C	0	61	21B	0	93	32A	0	125	42C
0	30	11A	0	62	21C	0	94	32B	0	126	43A
0	31	11B	0	63	22A	0	95	32C	0	127	43B

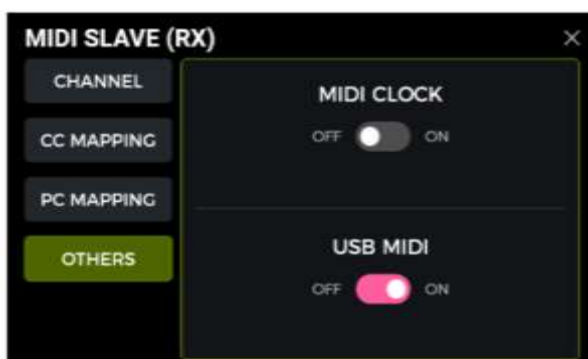
MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.	MIDI bank	PC code	Preset No.
1	0	43C	1	32	54B	1	64	65A	1	96	75C
1	1	44A	1	33	54C	1	65	65B	1	97	76A
1	2	44B	1	34	55A	1	66	65C	1	98	76B
1	3	44C	1	35	55B	1	67	66A	1	99	76C
1	4	45A	1	36	55C	1	68	66B	1	100	77A
1	5	45B	1	37	56A	1	69	66C	1	101	77B
1	6	45C	1	38	56B	1	70	67A	1	102	77C
1	7	46A	1	39	56C	1	71	67B	1	103	78A
1	8	46B	1	40	57A	1	72	67C	1	104	78B
1	9	46C	1	41	57B	1	73	68A	1	105	78C
1	10	47A	1	42	57C	1	74	68B	1	106	79A
1	11	47B	1	43	58A	1	75	68C	1	107	79B
1	12	47C	1	44	58B	1	76	69A	1	108	79C
1	13	48A	1	45	58C	1	77	69B	1	109	80A
1	14	48B	1	46	59A	1	78	69C	1	110	80B
1	15	48C	1	47	59B	1	79	70A	1	111	80C
1	16	49A	1	48	59C	1	80	70B	1	112	81A
1	17	49B	1	49	60A	1	81	70C	1	113	81B
1	18	49C	1	50	60B	1	82	71A	1	114	81C
1	19	50A	1	51	60C	1	83	71B	1	115	82A
1	20	50B	1	52	61A	1	84	71C	1	116	82B
1	21	50C	1	53	61B	1	85	72A	1	117	82C
1	22	51A	1	54	61C	1	86	72B	1	118	83A
1	23	51B	1	55	62A	1	87	72C	1	119	83B
1	24	51C	1	56	62B	1	88	73A	1	120	83C
1	25	52A	1	57	62C	1	89	73B	1	121	84A
1	26	52B	1	58	63A	1	90	73C	1	122	84B
1	27	52C	1	59	63B	1	91	74A	1	123	84C
1	28	53A	1	60	63C	1	92	74B	1	124	85A
1	29	53B	1	61	64A	1	93	74C	1	125	85B
1	30	53C	1	62	64B	1	94	75A	1	126	85C
1	31	54A	1	63	64C	1	95	75B	1	127	-

Inne ustawienia

Ta strona służy do włączania/wyłączania funkcji MIDI CLOCK SYNC dla przychodzących poleceń MIDI oraz do włączania/wyłączania funkcji USB MIDI.

MIDI Clock: Gdy opcja ta jest aktywna, funkcje głównego widoku edycji oparte na tempie zostaną zsynchronizowane z poleceniami zegara MIDI wysyłanymi przez urządzenie zewnętrzne.

USB MIDI: Włącz tę funkcję, aby odbierać polecenia MIDI z komputera za pośrednictwem interfejsu USB-C.



GE1000 jako urządzenie sterujące

Aby skonfigurować GE1000 jako kontroler MIDI, naciśnij przycisk SETTINGS, przewiń w dół do MIDI, wybierz "Controller" i kliknij "Settings", aby wejść na stronę konfiguracji. Dostępne są następujące opcje:

Kanał MIDI

Kliknij CHANNEL i wybierz kanał MIDI, którego GE1000 będzie używać do wysyłania poleceń. Domyślnym ustawieniem fabrycznym jest kanał 1.



Mapowanie PC

Lista ta odpowiada kodom PC w dwóch bankach MIDI (0 i 1), które GE1000 może wysyłać. Poszczególne ustawienia mogą być zmieniane przez użytkownika.

Po przełączeniu na preset, GE1000 wyśle CC0 (informacje o banku MIDI) + komendę PC do urządzenia odbierającego.

Lista domyślnych ustawień fabrycznych:

Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command
1A	0, 1	0	11C	0, 1	32	22B	0, 1	64	33A	0	96
1B	0, 1	1	12A	0, 1	33	22C	0, 1	65	33B	0	97
1C	0, 1	2	12B	0, 1	34	23A	0, 1	66	33C	0	98
2A	0, 1	3	12C	0, 1	35	23B	0, 1	67	34A	0	99
2B	0, 1	4	13A	0, 1	36	23C	0, 1	68	34B	0	100
2C	0, 1	5	13B	0, 1	37	24A	0, 1	69	34C	0	101
3A	0, 1	6	13C	0, 1	38	24B	0, 1	70	35A	0	102
3B	0, 1	7	14A	0, 1	39	24C	0, 1	71	35B	0	103
3C	0, 1	8	14B	0, 1	40	25A	0, 1	72	35C	0	104
4A	0, 1	9	14C	0, 1	41	25B	0, 1	73	36A	0	105
4B	0, 1	10	15A	0, 1	42	25C	0, 1	74	36B	0	106
4C	0, 1	11	15B	0, 1	43	26A	0, 1	75	36C	0	107
5A	0, 1	12	15C	0, 1	44	26B	0, 1	76	37A	0	108
5B	0, 1	13	16A	0, 1	45	26C	0, 1	77	37B	0	109
5C	0, 1	14	16B	0, 1	46	27A	0, 1	78	37C	0	110
6A	0, 1	15	16C	0, 1	47	27B	0, 1	79	38A	0	111
6B	0, 1	16	17A	0, 1	48	27C	0, 1	80	38B	0	112
6C	0, 1	17	17B	0, 1	49	28A	0, 1	81	38C	0	113
7A	0, 1	18	17C	0, 1	50	28B	0, 1	82	39A	0	114
7B	0, 1	19	18A	0, 1	51	28C	0, 1	83	39B	0	115
7C	0, 1	20	18B	0, 1	52	29A	0, 1	84	39C	0	116
8A	0, 1	21	18C	0, 1	53	29B	0, 1	85	40A	0	117
8B	0, 1	22	19A	0, 1	54	29C	0, 1	86	40B	0	118
8C	0, 1	23	19B	0, 1	55	30A	0, 1	87	40C	0	119
9A	0, 1	24	19C	0, 1	56	30B	0, 1	88	41A	0	120
9B	0, 1	25	20A	0, 1	57	30C	0, 1	89	41B	0	121
9C	0, 1	26	20B	0, 1	58	31A	0, 1	90	41C	0	122
10A	0, 1	27	20C	0, 1	59	31B	0, 1	91	42A	0	123
10B	0, 1	28	21A	0, 1	60	31C	0, 1	92	42B	0	124
10C	0, 1	29	21B	0, 1	61	32A	0, 1	93	42C	0	125
11A	0, 1	30	21C	0, 1	62	32B	0, 1	94	43A	0	126
11B	0, 1	31	22A	0, 1	63	32C	0, 1	95	43B	0	127

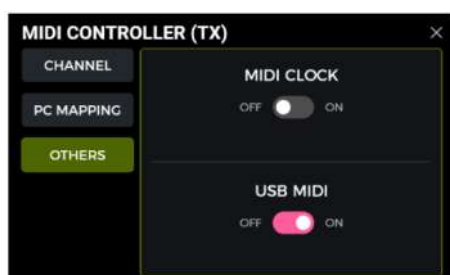
Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command	Preset No.	MIDI bank	PC command
43C	0, 1	0	54B	0, 1	32	65A	0, 1	64	75C	0, 1	96
44A	0, 1	1	54C	0, 1	33	65B	0, 1	65	76A	0, 1	97
44B	0, 1	2	55A	0, 1	34	65C	0, 1	66	76B	0, 1	98
44C	0, 1	3	55B	0, 1	35	66A	0, 1	67	76C	0, 1	99
45A	0, 1	4	55C	0, 1	36	66B	0, 1	68	77A	0, 1	100
45B	0, 1	5	56A	0, 1	37	66C	0, 1	69	77B	0, 1	101
45C	0, 1	6	56B	0, 1	38	67A	0, 1	70	77C	0, 1	102
46A	0, 1	7	56C	0, 1	39	67B	0, 1	71	78A	0, 1	103
46B	0, 1	8	57A	0, 1	40	67C	0, 1	72	78B	0, 1	104
46C	0, 1	9	57B	0, 1	41	68A	0, 1	73	78C	0, 1	105
47A	0, 1	10	57C	0, 1	42	68B	0, 1	74	79A	0, 1	106
47B	0, 1	11	58A	0, 1	43	68C	0, 1	75	79B	0, 1	107
47C	0, 1	12	58B	0, 1	44	69A	0, 1	76	79C	0, 1	108
48A	0, 1	13	58C	0, 1	45	69B	0, 1	77	80A	0, 1	109
48B	0, 1	14	59A	0, 1	46	69C	0, 1	78	80B	0, 1	110
48C	0, 1	15	59B	0, 1	47	70A	0, 1	79	80C	0, 1	111
49A	0, 1	16	59C	0, 1	48	70B	0, 1	80	81A	0, 1	112
49B	0, 1	17	60A	0, 1	49	70C	0, 1	81	81B	0, 1	113
49C	0, 1	18	60B	0, 1	50	71A	0, 1	82	81C	0, 1	114
50A	0, 1	19	60C	0, 1	51	71B	0, 1	83	82A	0, 1	115
50B	0, 1	20	61A	0, 1	52	71C	0, 1	84	82B	0, 1	116
50C	0, 1	21	61B	0, 1	53	72A	0, 1	85	82C	0, 1	117
51A	0, 1	22	61C	0, 1	54	72B	0, 1	86	83A	0, 1	118
51B	0, 1	23	62A	0, 1	55	72C	0, 1	87	83B	0, 1	119
51C	0, 1	24	62B	0, 1	56	73A	0, 1	88	83C	0, 1	120
52A	0, 1	25	62C	0, 1	57	73B	0, 1	89	84A	0, 1	121
52B	0, 1	26	63A	0, 1	58	73C	0, 1	90	84B	0, 1	122
52C	0, 1	27	63B	0, 1	59	74A	0, 1	91	84C	0, 1	123
53A	0, 1	28	63C	0, 1	60	74B	0, 1	92	85A	0, 1	124
53B	0, 1	29	64A	0, 1	61	74C	0, 1	93	85B	0, 1	125
53C	0, 1	30	64B	0, 1	62	75A	0, 1	94	85C	0, 1	126
54A	0, 1	31	64C	0, 1	63	75B	0, 1	95	-	-	-

Inne ustawienia

Ta strona służy do włączania/wyłączania funkcji MIDI CLOCK SYNC dla wychodzących poleceń MIDI oraz do włączania/wyłączania funkcji USB MIDI.

MIDI Clock: Gdy funkcja ta jest aktywna, polecenia zegara MIDI są wysyłane w oparciu o bieżące tempo BPM urządzenia GE1000.

USB MIDI: Włącz tę funkcję, aby wysyłać polecenia MIDI przez interfejs USB-C.



BEZPRZEWODOWY PRZEŁĄCZNIK F4

Aby rozszerzyć opcje sterowania, GE1000 obsługuje połączenie z bezprzewodowym przełącznikiem nożnym MOOER F4 (do nabycia osobno).

Specyfikacje akumulatora i wymagania dotyczące ładowania można znaleźć w instrukcji obsługi przełącznika nożnego F4.

GE1000 może być podłączony tylko do jednego bezprzewodowego przełącznika nożnego na raz.

Przed pierwszym użyciem przełącznika nożnego (lub po przywróceniu ustawień fabrycznych) należy wykonać poniższe czynności, aby sparować przełącznik nożny z urządzeniem GE1000.:

- Włącz przycisk nożny F4, naciśnij i przytrzymaj przyciski **A i C**, aby przejść do trybu parowania (diody LED miga).
- Otwórz ekran ustawień na GE1000 i przewiń w dół do opcji "F4 WIRELESS FOOTSWITCH".
- Aktywuj "Wireless footswitch" i kliknij "**Start Pairing**".
- Po pomyślnym sparowaniu na wyświetlaczu urządzenia GE1000 pojawi się komunikat "**Paired**", a na wyświetlaczu przycisku nożnego F4 pojawi się komunikat "**On**".
- Po sparowaniu bezprzewodowy przełącznik nożny automatycznie połączy się z GE1000 za każdym razem, gdy oba urządzenia zostaną włączone i znajdują się w swoim zasięgu.



Funkcje bezprzewodowego przełącznika:

Po zakończeniu parowania bezprzewodowy przełącznik nożny może być używany do przełączania czterech funkcji CTRL przypisanych do bieżącego presetu (zobacz [Tryb CTRL](#)). GE1000 nie musi być w tym celu w trybie CTRL.

Oznacza to, że w zależności od funkcji przypisanych do tego presetu w trybie CTRL, można użyć bezprzewodowego przełącznika nożnego w dowolnym momencie, aby indywidualnie aktywować/dezaktywować do czterech modułów efektów w łańcuchu aktualnie wybranego presetu lub kontrolować tap tempo.

Diody LED na bezprzewodowym przełączniku nożnym będą wskazywać stan ON/OFF przełączanych modułów lub migać, aby wskazać bieżące tempo.

MOOER STUDIO zapewnia program komputerowy dla produktów MOOER Intelligent Series, który może być używany do aktualizacji oprogramowania sprzętowego, zarządzania danymi (przesyłanie/pobieranie presetów, importowanie GNR/GIR/IR, tworzenie kopii zapasowych/przywracanie, importowanie/eksportowanie audio nagrywania fraz itp.

Pobranie programu

Odwiedź sekcję pobierania na stronie MOOER AUDIO (www.moeraudio.com), znajdź stronę pobierania "GE1000", pobierz odpowiedni program instalacyjny dla swojego systemu operacyjnego (Windows lub Mac) i zainstaluj go.

Wymagania Sprzętowe:

- Windows-Win10 lub wyższy
- Mac OS-10.11 lub wyższy

Łączenie z oprogramowaniem

Istnieją 2 metody aktualizacji oprogramowania sprzętowego GE1000.

Metoda 1

Auto update: (Najłatwiejszy sposób aktualizacji dla użytkowników.)

1. Upewnij się, że zasilacz jest podłączony do GE1000 (ważne). Dotyczy to również GE1000 Li.
2. Uruchom GE1000 i poczekaj, aż uruchomi się pomyślnie.
3. Użyj kabla USB, aby podłączyć GE1000 do komputera.
4. Otwórz program edytora i kliknij przełącznik CONNECTION.
5. Kliknij przycisk FIRMWARE UPDATE, aby rozpocząć aktualizację (GE1000 uruchomi się ponownie, wejdzie w tryb aktualizacji i rozpocznie aktualizację automatycznie). Poczekaj kilka minut, aż aktualizacja zostanie zakończona

Metoda 2

Manualny update: (Użyj tego trybu, jeśli urządzenie nie uruchamia się prawidłowo lub jeśli chcesz ponownie zainstalować oprogramowanie sprzętowe).

1. Naciśnij i przytrzymaj pokrętkę SELECT podczas podłączania przewodu zasilającego do GE1000.
2. GE1000 uruchomi się w trybie aktualizacji, dioda LED przełącznika nożnego zacznie migać.
3. Użyj kabla USB, aby podłączyć GE1000 do komputera.
4. Otwórz oprogramowanie edytora i kliknij przełącznik CONNECTION.
5. Kliknij przycisk FIRMWARE UPDATE, aby rozpocząć aktualizację (GE1000 uruchomi się ponownie, wejdzie w tryb aktualizacji i rozpocznie aktualizację automatycznie). Odczekaj kilka minut do zakończenia aktualizacji.

GE1000 nie uruchamia się

- Upewnij się, że oryginalny zasilacz jest podłączony.
- GE1000 Li (wersja zasilana bateryjnie): Upewnij się, że akumulator jest nadal wystarczająco naładowany, aby sprostać wymaganiom mocy podczas uruchamiania. Podłącz oryginalny zasilacz przed próbą uruchomienia urządzenia.
- Przycisk zasilania powinien być wciśnięty przez ponad 2 sekundy.

Brak dźwięku po uruchomieniu

- Sprawdź, czy pokrętko głośności MASTER na panelu jest ustawione we właściwej pozycji.
- Kliknij wskaźnik "INPUT LEVEL" w widoku edycji, aby upewnić się, że suwak wzmocnienia wejściowego znajduje się we właściwej pozycji.
- Kliknij wskaźnik "POZIOM WYJŚCIOWY" w widoku edycji, aby sprawdzić, czy każdy suwak wyjściowy znajduje się we właściwej pozycji.
- Sprawdź, czy "POZIOM PATCH" jest prawidłowo ustawiony.
- Sprawdź, czy pedał EXP1 jest w trybie volume (lampka z logo GE1000 po lewej stronie pedału jest wyłączona) i przesunij pedał do pozycji "palec w dół".
- Sprawdź, czy "Interfejs audio USB" w menu "Ustawienia" jest w trybie "Normal". Tryb "Re-AMP" przełączy źródło sygnału wejściowego na USB i spowoduje, że normalne wejście będzie wyciszone.

Przydźwięk o niskiej częstotliwości

- Proszę używać kabli sygnałowych z dobrym ekranowaniem.
- Zmień środowisko użytkownika lub czas użytkownika, aby określić, czy hałas jest spowodowany zakłóceniami ze źródeł w środowisku.
- Zachowaj odległość od komputerów, silników, wentylatorów i innych urządzeń elektrycznych, aby zmniejszyć zakłócenia elektromagnetyczne.
- Przełącz przełącznik GND / LIFT, aby wyeliminować szum oparty na pętli uziemienia.

Efekty

Liczba typów modułów	11
Łączna liczba modeli efektów	ponad 280
Wstępnie ustawione gniazda do przechowywania	255

Odpowiedź impulsowa

Obsługiwane formaty:	WAV
Częstotliwość próbkowania	44,1 kHz
Dokładność próbkowania	24 bity
Liczba punktów pomiarowych	Do 2048 punktów pomiarowych

Wejścia

Gniazdo INPUT

Typ interfejsu	1 x 1/4" niezbalansowane złącze wejściowe mono
Impedancja wejściowa	1 MOhm
Maksymalny poziom wejściowy	10 dBu

Gniazdo RETURN

Typ interfejsu	1 x 1/4" niezbalansowane złącze wejściowe mono
Impedancja wejściowa	1 MOhm
Maksymalny poziom wejściowy	10 dBu

Przetwornik analogowo-cyfrowy audio

Częstotliwość próbkowania	44,1 kHz
Dokładność próbkowania	24 bity
Zakres dynamiki	114 dB
Pasma przenoszenia	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

Wyjść

Gniazdo OUTPUT

Typ interfejsu	2 x niezbalansowane gniazda wyjściowe mono 1/4"
Impedancja wyjściowa	600 Ohm
Maksymalny poziom wyjściowy	18 dBu

Złącze XLR

Typ interfejsu	2 x zbalansowane gniazda wyjściowe sygnału XLR
Impedancja wyjściowa	600 Ohm
Maksymalny poziom wyjściowy	18 dBu

Gniazdo WYŚLIJ

Typ interfejsu	1 x 1/4" niezbalansowane złącze wyjściowe stereo
Impedancja wyjściowa	510 Ohm
Maksymalny poziom wyjściowy	18 dBu

Gniazdo PHONES

Typ interfejsu	1 x niezbalansowane złącze wyjściowe stereo 1/8"
Impedancja wyjściowa	6 Ohm
Maksymalny poziom wyjściowy	18 dBu

Przetwornik cyfrowo-analogowy audio

Zakres dynamiki	115 dB
Pasma przenoszenia	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Stosunek sygnału do szumu	115 dB

Różne

Interfejs MIDI

MIDI IN lub MIDI OUT 1 x złącze 5-pin żeńskie

Port USB

Typ interfejsu TYPE-C

USB Audio

Typ interfejsu USB2.0, 2 in 2 out, 44.1 - 192 kHz, 24bit

Ogólne

Zasilanie

GE1000: DC 9 V, 1 A, ujemny środek

GE1000 Li: DC 9 V, 3 A, ujemny środek

Bateria (GE1000 Li)

Li-ion, ładowana, 4750 mAh, 35.15 Wh, 7.4 V

Bateria (GE1000 Li)

Okolo 6 godzin (ekran na 50% jasności, 25°C)

Czas ładowania (GE1000 Li)

Okolo 2,5 godz. (oryginalny zasilacz, urządzenie wyłączone)

Wymiary

337 mm × 170 mm × 57 mm (DxSxW)

Waga

GE1000: 1,9 kg / GE1000 Li: 2,1 kg

Akcesoria

Zasilacz, Kabel USB, Skrócona Instrukcja

Zastrzeżenie: Aktualizacje parametrów nie będą powiadamiane osobno.

Moduły Dynamic

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	S-Comp	Dwuparametrowa kompresor z regulacją.
2	Red Comp	Kompresor dwuparametrowy.
3	Yellow Comp	Kompresor oparty na MOOER® YELLOW COMP z czterema parametrami.
4	Blue Comp	Kompresor oparty na MOOER® BLUE COMP z czterema parametrami.
5	Boost Comp	Efekt Compressor / Booster z trzypasmową korekcją.
6	L-Studio Comp	Analogowy kompresor studyjny w stylu vintage.
7	Deluxe Comp	Nowoczesny analogowy kompresor studyjny.
8	3-Band Comp	Cyfrowy kompresor studyjny z lat 80-tych.
9	Limit	Dwuparametrowy limiter.
10	Blood Comp	Trzy parametry kompresora z regulowanym współczynnikiem mieszania.
11	Noise Killer	Twarda bramka szumów oparta na Mooer® Micro Noise Killer. Efekt ten szybko i skutecznie rozwiązuje problemy z szumami dzięki prostej regulacji progu.
12	Intel Reducer	W przeciwieństwie do konwencjonalnych bramek szumów, działa to poprzez oddzielenie konwencjonalnego sygnału od białego szumu w sygnale i wyeliminowanie białego szumu w celu uzyskania redukcji szumów przy zachowaniu naturalnego zaniku. Moduł ten jest zalecany do stosowania przed efektami zniekształceń lub symulacją głośników.
13	Noise Gate	Czteroparametrowa studyjna bramka szumów. Użytkownik może dostosować efektywny próg zgodnie z aktualnym poziomem szumu, a następnie dostosować odpowiedni atak i zwolnienie zgodnie z własnymi potrzebami, a na koniec wybrać odpowiednie tłumienie.

Opis Parametrów		
No.	Parametr	Opis
1	Sensitivity	Dostosowuje stopień kompresji. 0 = brak kompresji.
2	Output	Regulacja głośności wyjściowej kompresora.
3	Attack	Czas uruchomienia efektu dynamicznego po przekroczeniu przez sygnał ustawionego progu. 100 = najwolniejszy atak, 0 = najszybszy atak.
4	Ratio	Współczynnik kompresji. Stosunek poziomu wejściowego do poziomu wyjściowego po przekroczeniu progu. Większy współczynnik daje do pewnego stopnia bardziej wyraźny efekt kompresji.
5	Threshold	Próg poziomu wyzwiania efektów dynamicznych. Im mniejsza wartość, tym łatwiej jest wyzwolić efekt, a przy około 0 dB jest on wyłączany.
6	Depth	Siła tłumienia białego szumu modułu Intel Reducer, im większa wartość, tym większa siła tłumienia.
7	Comp	Dostosowuje stopień kompresji w module kompresji. Im większa wartość, tym wyraźniejszy efekt kompresji.
8	Low	Regulacja niskich częstotliwości dla kompresora Boost.
9	High	Regulacja wysokiej częstotliwości dla kompresora Boost.
10	Gain	Reguluje wzmocnienie na wyjściu kompresora.
11	Peak Reduction	Regulacja stopnia kompresji.
12	Mix	Współczynnik mieszania sygnału nieskompresowanego i skompresowanego.
13	Release	Czas potrzebny na powrót sygnału do normalnego stanu po spadku poziomu wejściowego poniżej ustawionego progu. Im większa wartość, tym dłuższy czas.

14	Low Threshold	Próg niskiej częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
15	Low Gain	Wzmocnienie niskich częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
16	Mid Threshold	Próg częstotliwości średniego zakresu dla kompresora 3-pasmowego.
17	Mid Gain	Wzmocnienie średniego zakresu dla kompresora 3-pasmowego.
18	High Threshold	Próg wysokiej częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
19	High Gain	Wzmocnienie wysokich częstotliwości dla kompresora 3-pasmowego.
20	Sustain	Regulacja stopnia kompresji.
21	Blend	Reguluje głośność skompresowanego sygnału. 0 = tylko sygnał nieskompresowany, 100 = tylko sygnał skompresowany
22	Damp	Reguluje stopień, w jakim bramka tłumi hałas, gdy jest zamknięta.

Moduły Filter

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Cry Wah	Wzorowany na GCB95.
2	535 Wah	Wzorowany na nowoczesnym 535Q.
3	846 Wah	Wzorowany na ręcznie okablowanym klasyku z lat 60-tych z cewką Halo.
4	847 Wah	Wzorowany na vintage'owym remake'u.
5	Mae Wah	Wzorowany na niestandardowym nowoczesnym Wah.
6	Custom Wah	Studio rack style unit. Dopasuj swój idealny Wah.
7	Auto Wah	Modulowany automatyczny przemiatający Wah.
8	Touch Wah	Automatyczny Wah z dynamicznym filtrem obwiedni.
9	Talk Wah Ah	Algorytm Talking Wah z MOOER® Red Kid.
10	Talk Wah Oh	Algorytm Talking Wah od MOOER® Red Kid.
11	Low Pass Filter	Statyczny filtr dolnoprzepustowy.
12	High Pass Filter	Statyczny filtr górnoprzepustowy.
13	Q-Filter	Statyczny filtr wycinający (jak pedał Wah).

Opis Parametru		
No.	Parametr	Opis
1	Peak	Kontroluje wysokość szczytową (piku) rezonansu.
2	Rate	Reguluje prędkość przemiatańa pozycji LFO.
3	Range	Reguluje zakres przemiatańa położenia.
4	Q	Q lub "współczynnik jakości" to stosunek częstotliwości rezonansowej do szerokości pasma, pomiędzy górną i dolną częstotliwością -3dB. W tym konkretnym zastosowaniu można myśleć o Q jako o kształcie filtra pasmowo-przepustowego. Niskie Q będzie miało szerszy, bardziej zaokrąglony kształt i będzie brzmiało mniej wyraźnie. Wysokie Q będzie miało węższy, ostrzejszy kształt i będzie brzmiało bardziej wyraziście.
5	Mix	Ustawia proporcję miks między sygnałem oryginalnym (suchym) i "efektowym" (mokrym). 0 oznacza całkowity sygnał suchy, 100 oznacza całkowity sygnał mokry.
6	Position	Pozycja Wah w jego ruchu pedału. 0 jest równe pięcie w dół, 100 jest równe palcom w dół. *Uwagi: Jeśli chcesz używać pedału EXP do sterowania przemiatańem Wah, przypisz "WAH > Position" jako funkcję w menu EXP. Można również włączyć funkcję "Toe switch", aby włączyć/wyłączyć moduł Wah podczas naciskania pedału EXP.
7	Low Fc	Obcinanie niskich częstotliwości.
8	High Fc	Obcinanie wysokiej częstotliwości.
9	Curve	Kształt fali przemiatańa pozycji LFO. Trig: Fala trójkątna. Sine: Fala sinusoidalna.

10	Attack	Prędkość envelope. 100 jest najszybszą wartością.
11	Sensitive	Czułość obwiedni envelope.
12	Direction	Kierunek przemieszczania filtra pasmowo-przepustowego.
13	Level	Regulacja poziomu głośności modulacji.
14	Depth	Regulacja głębokości modulacji.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów wymienione w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tutaj użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów dźwięków efektów symulowanych w tym produkcie.

Moduły Overdrive

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Pure Boost	Na bazie MOOER® Pure Boost
2	Flex Boost	Na bazie MOOER® Flex Boost
3	Tube DR	Na podstawie B.K. Butler® Tubedrive
4	808	Na podstawie IBANEZ® TS808
5	OD250	Na podstawie DOD® OD250
6	D-Drive	Na podstawie Barber® Direct Drive
7	Black Rat	Na bazie ProCo® Rat
8	Grey Faze	Na podstawie MOOER® Grey Faze
9	Muffy	Na podstawie EHX® Big Muff
10	Fuzz Department	Na podstawie ZVEX® Fuzz Factory
11	MTL Zone	Na podstawie BOSS® Metal Zone
12	MTL Master	Na podstawie Digitech® Metal Master
13	Obsessive Dist	Na podstawie Fulltone® OCD
14	Jimmy OD	Na podstawie Paul Cochrane® Timmy OD
15	Full Dr	Na podstawie Fulltone® Fulldrive 2
16	Shred	Na podstawie Marshall® Shred Master
17	Beebee Pre	Na podstawie Xotic® BB Preamp
18	Beebee+	Na podstawie Xotic® BB Plus
19	Riet	Na podstawie Suhr® Riot
20	Tight DS	Na podstawie Amptweaker® Tight Rock
21	Full DS	Na podstawie Fulltone® GT-500
22	Gold Clon	Na podstawie Klon® Centaur Gold
23	VX Tube OD	Na podstawie VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Na podstawie Amptweaker® Tight Metal
25	The Juicer	Na podstawie MOOER® The Juicer
26	Rumble Drive	Na podstawie MOOER® Rumble Drive
27	Solo	Na podstawie MOOER® Solo
28	Blues Mood	Na podstawie MOOER® Blues Mood
29	Blues Crab	Na podstawie MOOER® Blues Crab
30	Blade	Na podstawie MOOER® Blade
31	Hustle Drive	Na podstawie MOOER® Hustle Drive

Opis Paramteru		
No.	Parametr	Opis
1	Gain	Regulacja wzmocnienia wejściowego i poziomu wysterowania.
2	Tone	Regulacja barwy dźwięku.
3	Vol	Regulacja poziomu głośności wyjściowej.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów wymienione w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tutaj użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów dźwięków efektów symulowanych w tym produkcie.

Moduły Amplifier

Opis Efektu (Classic)		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	65 US DLX	Bazuje na Fender® 65 Deluxe Reverb (tylko przedwzmacniacz)
2	65 US TW	Bazuje na Fender® 65 Twin Reverb (tylko przedwzmacniacz)
3	59 US BASS	Oparty na Fender® 59 Bassman (tylko przedwzmacniacz)
4	US Sonic	Oparty na Fender® Super Sonic (tylko przedwzmacniacz)
5	US BLUES CL	W oparciu o ustawienie Fender® Blues Deluxe Clean (tylko przedwzmacniacz)
6	US BLUES OD	W oparciu o ustawienie przesterowania Fender® Blues Deluxe (tylko przedwzmacniacz)
7	E650 CL	W oparciu o ENGL® E650 Clean Setting (tylko przedwzmacniacz)
8	Powerbell CL	W oparciu o ENGL® Powerball E645 Clean Setting (tylko przedwzmacniacz)
9	Blacknight CL	W oparciu o ustawienie ENGL® Blackmore Signature Clean (tylko przedwzmacniacz)
10	MARK III CL	W oparciu o MESA Boogie® MARK III Clean Setting (tylko przedwzmacniacz)
11	MARK V CL	W oparciu o ustawienie MESA Boogie® MARK V Clean (tylko przedwzmacniacz)
12	Tri Rec CL	W oparciu o ustawienie czyszczenia potrójnego prostownika MESA Boogie® (tylko przedwzmacniacz)
13	Rockvrb CL	W oparciu o ustawienie Orange® Rockerverb Clean (tylko przedwzmacniacz)
14	DR ZEE 18 JR	Oparty na DR.Z® Maz18 Jr (tylko przedwzmacniacz)
15	DR ZEE Reck	Oparty na DR.Z® Z-Wreck (tylko przedwzmacniacz)
16	JET 100H CL	W oparciu o ustawienia czyste Jet City® JCA100H (tylko przedwzmacniacz)
17	JAZZ 120	Oparty na Roland® JC-120 (tylko przedwzmacniacz)
18	UK 30 CL	W oparciu o ustawienie czyste VOX® AC30 (tylko przedwzmacniacz)
19	UK 30 OD	W oparciu o ustawienie przesterowania VOX® AC30 (tylko przedwzmacniacz)
20	HWT 103	Oparty na Hiwatt® DR-103 (tylko przedwzmacniacz)
21	PV 5050 CL	W oparciu o ustawienie Peavey® 5150 Clean (tylko przedwzmacniacz)
22	Regal Tone CL	W oparciu o ustawienie rytmu Tone King® Falcon (tylko przedwzmacniacz)
23	Regal Tone OD1	W oparciu o ustawienia Tone King® Falcon Tweed (tylko przedwzmacniacz)
24	Carol CL	W oparciu o ustawienie Two Rock® Coral Clean (tylko przedwzmacniacz)
25	Cardeff	Oparty na Two Rock® Cardiff (tylko przedwzmacniacz)
26	EV 5050 CL	W oparciu o ustawienie czyste EVH® 5150 (tylko przedwzmacniacz)
27	HT Club CL	W oparciu o Blackstar® HT Stage 100 Clean Setting (tylko przedwzmacniacz)
28	Hugen CL	W oparciu o ustawienie Diezel® Hagen Clean (tylko przedwzmacniacz)
29	Koche OD	W oparciu o ustawienie przesterowania Koch® Powertone (tylko przedwzmacniacz)

30	J800	Oparty na Marshall® JCM800 (tylko przedwzmacniacz)
31	J900	Oparty na Marshall® JCM900 (tylko przedwzmacniacz)
32	PLX 100	Oparty na Marshall® Plexi 100 (tylko przedwzmacniacz)
33	E650 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Engl® E650 (tylko przedwzmacniacz)
34	Powerbell DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń ENGL® Powerball E645 (tylko przedwzmacniacz)
35	Blacknight DS	W oparciu o ustawienie zniekształcenia podpisu ENGL® Blackmore (tylko przedwzmacniacz)
36	MARK III DS	W oparciu o ustawienia zniekształceń MESA Boogie® MARK III (tylko przedwzmacniacz)
37	MARK V DS	W oparciu o ustawienia zniekształceń MESA Boogie® MARK V (tylko przedwzmacniacz)
38	Tri Rec DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń potrójnego prostownika MESA Boogie® (tylko przedwzmacniacz)
39	Rockverb DS	W oparciu o ustawienie zniekształcenia Orange® Rockverb (tylko przedwzmacniacz)
40	Citrus 30	Oparty na Orange® AD30 (tylko przedwzmacniacz)
41	Citrus 50	Oparty na Orange® OR50 (tylko przedwzmacniacz)
42	Slow 100 CR	W oparciu o ustawienie Crunch Soldano® SLO-100 (tylko przedwzmacniacz)
43	Slow 100 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Soldano® SLO-100 (tylko przedwzmacniacz)
44	Jet 100H OD	W oparciu o ustawienie przesterowania Jet City® JCA100H (tylko przedwzmacniacz)
45	PV 5050 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Peavey® 5150 (tylko przedwzmacniacz)
46	Regal Tone OD2	W oparciu o ustawienie przewodu Tone King® Falcon (tylko przedwzmacniacz)
47	Carol OD	W oparciu o ustawienie Overdrive Two Rock® Coral (tylko przedwzmacniacz)
48	EV 5050 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń EVH® 5150 (tylko przedwzmacniacz)
49	Ht Club DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Blackstar® HT Stage 100 (tylko przedwzmacniacz)
50	Hugen OD	W oparciu o ustawienie przesterowania Diezel® Hagen (tylko przedwzmacniacz)
51	Hugen DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Diezel® Hagen (tylko przedwzmacniacz)
52	Koche DS	Na podstawie ustawień zniekształceń mocy Koch® (tylko przedwzmacniacz)

Opis Efektu (Boutique Preamps)		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	62 US DX	Oparty na Fender® Brownface Deluxe (tylko przedwzmacniacz)
2	55 US TD	Oparty na Fender® Tweed Deluxe 1955 (tylko przedwzmacniacz)
3	59 US Bass	Oparty na Fender® 1959 Bassman (tylko przedwzmacniacz)
4	UK30 CL	W oparciu o ustawienie czyste VOX® AC30 (tylko przedwzmacniacz)
5	UK30 CR	W oparciu o ustawienie przesterowania VOX® AC30 (tylko przedwzmacniacz)
6	UK30 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń VOX® AC30 (tylko przedwzmacniacz)
7	Matchbox 30 CL	W oparciu o ustawienie Clean Matchelss® C30 (tylko

		przedwzmacniacz)
8	Matchbox 30 OD	W oparciu o ustawienie Crunch Matchless® C30 (tylko przedwzmacniacz)
9	Regal Tone SK CL	W oparciu o ustawienie Tone King® Sky King Clean (tylko przedwzmacniacz)
10	Regal Tone SK CR	W oparciu o ustawienie Crunch Tone King® Sky King (tylko przedwzmacniacz)
11	CAA OD100 CH1	W oparciu o ustawienie Custom Audio® OD100 Clean (tylko przedwzmacniacz)
12	CAA OD100 CH2	Na podstawie niestandardowego ustawienia Crunch Audio® OD 100 (tylko przedwzmacniacz)
13	CAA OD100 CH3	Na podstawie niestandardowego ustawienia zniekształceń Audio® OD100 (tylko przedwzmacniacz)
14	SPT 100 CL	W oparciu o ustawienie czyste Suhr® PT100 (tylko przedwzmacniacz)
15	SPT 100 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Suhr® PT100 (tylko przedwzmacniacz)
16	Rock Vrb CL	W oparciu o ustawienie Orange® Rockerverb Clean (tylko przedwzmacniacz)
17	Rock Vrb DS	W oparciu o ustawienie zniekształcenia Orange® Rockerverb (tylko przedwzmacniacz)
18	J800 CL	W oparciu o ustawienie Marshall® JCM800 Clean (tylko przedwzmacniacz)
19	J800 CR	W oparciu o ustawienie Crunch Marshall® JCM800 (tylko przedwzmacniacz)
20	J800 DS	W oparciu o ustawienia zniekształceń Marshall® JCM800 (tylko przedwzmacniacz)
21	PLX 100 CL	W oparciu o ustawienie Marshall® PLEXI 100 Clean (tylko przedwzmacniacz)
22	PLX 100 DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Marshall® PLEXI 100 (tylko przedwzmacniacz)
23	EV 5050 CH1	Oparty na kanale EVH® 5150 III GREEN (tylko przedwzmacniacz)
24	EV 5050 CH2	W oparciu o kanał EVH® 5150 III BLUE (tylko przedwzmacniacz)
25	EV 5050 CH3	Oparty na kanale EVH® 5150 III RED (tylko przedwzmacniacz)
26	Cali BLD CL	W oparciu o Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (tylko przedwzmacniacz)
27	Cali BLD CR	W oparciu o ustawienie Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch (tylko przedwzmacniacz)
28	Cali BLD DS	W oparciu o ustawienie zniekształceń Mesa Boogie® Rectifier Badlander (przedwzmacniacz)

Opis Efektu (Boutique Amps)		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	55 US TD	Na podstawie Fender® Tweed Deluxe 1955 (kompletny wzmacniacz)
2	59 US Bass	Na podstawie Fender® 1959 Bassman (kompletny wzmacniacz)
3	UK30 CL	Na podstawie ustawienia VOX® AC30 Clean (kompletny wzmacniacz)
4	UK30 CR	Na podstawie ustawienia VOX® AC30 Crunch (kompletny wzmacniacz)
5	UK30 DS	Na podstawie ustawienia VOX® AC30 Distortion (kompletny wzmacniacz)
6	ODS 100 CL	Na podstawie ustawienia Dumble® ODS Clean (kompletny wzmacniacz)
7	ODS 100 CR	Na podstawie ustawienia Dumble® ODS Crunch (kompletny wzmacniacz)
8	ODS 100 DS	Na podstawie ustawień zniekształceń Dumble® ODS (kompletny

		wzmacniacz)
9	Dividers CL	W oparciu o ustawienie Divided By 13® Clean (kompletny wzmacniacz)
10	Dividers DS	Na podstawie ustawień zniekształceń Divided By 13® (cały wzmacniacz)
11	CAA OD100 CH1	Na podstawie ustawienia Custom Audio® OD100 Clean (kompletny wzmacniacz)
12	CAA OD100 CH2	Na podstawie ustawienia Custom Audio® OD100 Crunch (kompletny wzmacniacz)
13	CAA OD100 CH3	Na podstawie ustawień zniekształceń Custom Audio® OD100 (kompletny wzmacniacz)
14	Rock Vrb CL	Na podstawie ustawienia Orange® Rockerverb Clean (kompletny wzmacniacz)
15	Rock Vrb DS	Na podstawie ustawień Orange® Rockerverb Distortion (kompletny wzmacniacz)
16	J800 CL	Na podstawie ustawień Marshall® JCM800 Clean Setting (kompletny wzmacniacz)
17	J800 CR	Na podstawie ustawień Marshall® JCM800 Crunch (kompletny wzmacniacz)
18	J800 DS	Na podstawie ustawień zniekształceń Marshall® JCM800 (kompletny wzmacniacz)
19	PLX 100 CL	Na podstawie ustawień Marshall® Plexi 100 Clean (kompletny wzmacniacz)
20	PLX 100 DS	Na podstawie ustawień Marshall® Plexi 100 Distortion (kompletny wzmacniacz)
21	EV 5050 CH1	Na podstawie EVH® 5150 III Green Channel (kompletny wzmacniacz)
22	EV 5050 CH2	Na podstawie EVH® 5150 III Blue Channel (kompletny wzmacniacz)
23	EV 5050 CH3	Na podstawie EVH® 5150 III Red Channel (kompletny wzmacniacz)
24	Cali BLD CL	Na podstawie Mesa Boogie® Rectifier Badlander Clean Setting (kompletny wzmacniacz)
25	Cali BLD CR	W oparciu o ustawienie Mesa Boogie® Rectifier Badlander Crunch (kompletny wzmacniacz)
26	Cali BLD DS	W oparciu o ustawienie Mesa Boogie® Rectifier Badlander Distortion (kompletny wzmacniacz)

Opis Paramteru		
No.	Parametr	Opis
1	Gain	Reguluje wzmacnienie wejściowe i poziomysterowania.
2	Bass	Regulacja poziomu niskich częstotliwości.
3	Mid	Regulacja poziomu średnich częstotliwości.
4	Treble	Regulacja poziomu wysokich częstotliwości.
5	Brightness	Regulacja wyższych częstotliwości bloku AMP.
6	Master	Końcowy poziom wyjściowy bloku AMP.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów opisanych w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tu użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów tonów efektów symulowanych w tym produkcie.

Moduły Poweramp

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Normal el34	Oparty na lampie mocy EL34.
2	Normal el84	Oparty na lampie mocy EL84.
3	Normal 6L6	Oparty na lampie mocy 6L6.
4	Normal 6v6	Oparty na lampie mocy 6V6.
5	Doctor 3 el84	Oparty na lampie mocy Dr.Z® Z-Wreck EL84.
6	Badger el34	Oparty na lampie mocy Suhr® PT100.
7	Uk Gold el34	Oparty na lampie mocy Marshall® JVM 410H.
8	Cali 6L6	Oparty na lampie mocy Mesa Boogie® Triple Rectifier.
9	US DLX 6L6	Oparty na lampie mocy Fender® Blues Deluxe.
10	JJ el84	Oparty na lampie mocy JJ® EL84.
11	Baby Bomb	Oparty na Mooer® Baby Bomb.

Opis Paramteru		
No.	Nazwa parametru	Opis
1	Power Amp Input	Reguluje poziom wejściowy wzmacniacza mocy.
2	Presence	Regulacja wysokich częstotliwości wzmacniacza mocy (około 8 kHz).
3	Bias	Regulacja symulowanego odchylenia lamp wzmacniacza mocy.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów opisanych w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tu użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów tonów efektów symulowanych w tym produkcie.

Moduły Cabinet

Effect Description (Classic)		
No.	Model name	Description
1	Regal Tone 110	Oparty na kolumnie Tone King® Falcon 110
2	US DLX 112	Na podstawie kolumny Fender® 65 Deluxe Reverb 112
3	Sonic 112	Na podstawie Fender® Super Sonic 112 Cabinet
4	Blues 112	Na podstawie Fender® Blues Deluxe 112 Cabinet
5	Mark 112	Na podstawie Mesa Boogie® Mark 112 Cabinet
6	Dr Zee 112	Na podstawie DR.Z® MAZ 112 Cabinet
7	Cardeff 112	Na podstawie Two Rock® 112 Cabinet
8	US TW 212	Na podstawie Fender® 65 Twin Reverb 212 Cabinet
9	Citrus 212	Na podstawie Orange® PPC 212 Cabinet
10	DR ZEE 212	Na podstawie DR.Z® Z-Wreck 212 Cabinet
11	Jazz 212	Na podstawie Roland® JC120 212 Cabinet
12	UK 212	Na podstawie kolumny VOX® AC30 212
13	Tow Stones 212	Na podstawie Two Rock® 212 Cabinet
14	US Bass 410	Na podstawie Fender® 59 Bassman 410 Cabinet
15	1960 412	Oparty na kolumnie Marshall® 1960A 412
16	Eagle p412	Na podstawie ENGL® Pro XXL 412 Cabinet
17	Eagle s412	Na podstawie ENGL® Vintage XXL 412 Cabinet
18	Rec 412	Na podstawie Mesa Boogie® Rectifier Standard 412 Cabinet
19	Citrus 412	Na podstawie Orange® PPC 412 Cabinet
20	Slow 412	Na podstawie kolumny Soldano® Slo 412
21	HWT 412	Na podstawie kolumny Hiwatt® AP412
22	PV 5050 412	Na podstawie Peavey® 5150 412 Cabinet

23	EV 5050 412	Na podstawie EVH® 5150 412 Cabinet
24	HT 412	Na podstawie kolumny Blackstar® HTV 412
25	Diesel 412	Na podstawie obudowy Diezel® Hagen 412

Opis Efektów (Boutique)		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	US DLX 112	Oparty na kolumnie Fender® Deluxe 112
2	US TWN 212	Oparty na kolumnie Fender® Twin Reverb 212
3	US Bass 410	Na podstawie kolumny Fender® Bassman 410
4	UK 212	Na podstawie VOX® Silver Alnico 212 Cabinet
5	Matchbox 30 112	Na podstawie Matchless® C30 112 Cabinet
6	Regal Tone FLN 110	Na bazie kolumny Toneking® Falcon 110
7	Regal Tone SK 112	Na podstawie Toneking® Sky King 112 Cabinet
8	Custom 112	Na podstawie kolumny Custom Audio® 112
9	Custom 212	Na podstawie kolumny Custom Audio® 212
10	Custom 412	Na podstawie obudowy Custom Audio® 412
11	SPT 112	Na podstawie obudowy Suhr® PT100 112
12	SPT 212	Na podstawie Suhr® PT100 212 Cabinet
13	SPT 412	Na podstawie kolumny Suhr® PT100 412
14	CITRUS 112	Na podstawie Orange® PPC 112 Cabinet
15	CITRUS 212	Na podstawie Orange® PPC 212 Cabinet
16	CITRUS 412	Na podstawie Orange® PPC 412 Cabinet
17	1960 412 A	Na podstawie kolumny Marshall® 1960A 4x12
18	1960 412 B	Na podstawie kolumny Marshall® 1960TV 412
19	1960 412 C	Na podstawie kolumny Marshall® 1960BV 412
20	EV 5050 212	Na podstawie EVH® 5150III 212 Cabinet
21	EV 5050 412	Na podstawie EVH® 5150III 412 Cabinet
22	Cali 412 A	Na podstawie Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Slant Cabinet
23	Cali 412 B	Na bazie Mesa Boogie® 4x12 Recto® Traditional Straight Cabinet
24	Cali 412 C	Na bazie Mesa Boogie® Road King® 4x12 Straight Cabinet

Opis Parametru		
No.	Parametr	Opis
1	Low Cut	Cięcie niskich częstotliwości za mikrofonami
2	High Cut	Obcięcie wysokich częstotliwości za mikrofonami
3	Early Reflection	Dodaje bardzo niewielkie opóźnienie dla dźwięku i wrażenia w pomieszczeniu. 0 = brak odbicia.
4	Sample	Dostosowuje częstotliwość próbkowania
5	Output	Regulacja poziomu głośności wyjściowej modułu.

Uwaga: Nazwy producentów i produktów opisanych w niniejszej instrukcji są własnością odpowiednich firm i zostały tu użyte wyłącznie w celu zilustrowania typów tonów efektów symulowanych w tym produkcie.

Moduły Equalizer

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	3 bands EQ	Prosty 3-pasmowy korektor w stylu wzmacniacza.
2	5 Bands EQ	Prosty 5-pasmowy korektor w stylu wzmacniacza.
3	MOOER HM	5-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla ciężkiej gitary.

4	MOOER B	6-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla gitary.
5	MOOER G6	6-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla gitary.
6	MOOER G10	10-pasmowy korektor w stylu Stompbox dla gitary.
7	Custom EQ	3-pasmowy korektor w stylu Stompbox z regulowanymi pasmami częstotliwości.
8	STUDIO EQ Pro	W pełni konfigurowalny korektor parametryczny.
9	AI EQ Master	Moduł AI EQ z zaawansowanym programem sztucznej inteligencji.
Opis Parametru		
No.	Parametr	Opis
1	100Hz	Reguluje poziom wzmocnienia przy 100 Hz.
2	630Hz	Reguluje poziom wzmocnienia przy 630 Hz.
3	1.6kHz	Reguluje poziom wzmocnienia przy 1600 Hz.
4	4kHz	Reguluje poziom wzmocnienia przy 4000 Hz.
5	Output	Reguluje poziom wyjściowy.
6	Low Gain	Reguluje poziom wzmocnienia niskich częstotliwości.
7	Low Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który będzie regulowany za pomocą funkcji Low Gain.
8	Mid Gain	Reguluje poziom wzmocnienia średnich częstotliwości
9	Mid Freq	Określa środek niestandardowego zakresu częstotliwości środkowej, który będzie regulowany przez wzmocnienie średnie.
10	High Gain	Reguluje poziom wzmocnienia wysokich częstotliwości.
11	High Freq	Określa środek niestandardowego zakresu wysokich częstotliwości, który będzie regulowany przez funkcję High Gain.
12	Low	Reguluje poziom wzmocnienia niskich częstotliwości.
13	Mid	Reguluje poziom wzmocnienia średnich częstotliwości.
14	High	Reguluje poziom wzmocnienia wysokich częstotliwości.
15	Output	Reguluje poziom wyjściowy.
16	Band 1 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 1.
17	Band 1 Freq	Reguluje środek zakresu częstotliwości pasma 1, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 1.
18	Band 1 Q	Reguluje szerokość obszaru, na który wpływa korektor skupiony na częstotliwości. Wyższe wartości zawężą obszar.
19	Band 2 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 2.
20	Band 2 Freq	Reguluje środek zakresu częstotliwości pasma 2, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 2.
21	Band 2 Q	Reguluje szerokość obszaru, na który wpływa korektor skupiony na częstotliwości. Wyższe wartości zawężą obszar.
22	Band 3 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 3.
23	Band 3 Freq	Reguluje środek zakresu częstotliwości pasma 3, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 3.
24	Band 3 Q	Reguluje szerokość obszaru, na który wpływa korektor skupiony na częstotliwości. Wyższe wartości zawężą obszar.
25	Band 4 Gain	Reguluje poziom wzmocnienia pasma 4.
26	Band 4 Freq	Reguluje środek zakresu częstotliwości pasma 4, który będzie regulowany przez wzmocnienie pasma 4.
27	Band 4 Q	Reguluje szerokość obszaru, na który wpływa korektor skupiony na częstotliwości. Wyższe wartości zawężą obszar.
28	Low Cut	Ustawia częstotliwość, przy której zaczyna działać filtr dolnoprzepustowy.
29	High Cut	Ustawia częstotliwość, przy której zaczyna działać filtr górnoprzepustowy.
30	Type	Wybierz rodzaj muzyki (Clean/Drive/Distortion).

31	Genre	Wybierz gatunek swojej muzyki (Pop/Jazz/Rock/Blues/Funk/Metal)
32	Slot	Gniazdo do przechowywania presetu w GE1000.

Moduły FX Loop

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Fx Loop	Moduł, który można wykorzystać do zintegrowania ulubionych efektów zewnętrznych i przedwzmacniaczy z łańcuchem sygnałowym lub do zintegrowania GE1000 z kreatywnymi i złożonymi konfiguracjami.
2	Fx Send	Zwykły moduł Fx Loop z tylko funkcją „Send”, można go używać do wysyłania sygnału wewnętrznego do urządzenia zewnętrznego.
3	Fx Return	Zwykły moduł Fx Loop z tylko funkcją „Return”, można go używać do wstawiania sygnału z urządzenia zewnętrznego do wewnętrznego łańcucha efektów.

Opis Parametru		
No.	Parametr	Opis
1	Type	Wybierz pomiędzy Send lub Return.
2	Mode	Wybierz pomiędzy pętlą efektów szeregowych i równoległych.
3	Dry/Wet	Stopniowo dostosowuje mieszankę moką/suchą w trybie równoległym.
4	Send Level	Tryb 100% Wet wyśle 100% sygnału przez pętlę FX LOOP, tak jak w trybie szeregowym. Opcja 100% Dry całkowicie ominie pętlę FX.
5	Return Level	Reguluje poziom głośności sygnału wyjściowego pętli efektów.

Moduły Modulation

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Phaser	Phaser na podstawie MOOER® Ninety Orange.
2	Step phaser	Phaser fali prostokątnej.
3	Fat Phaser	Phaser niskiej częstotliwości.
4	6 Stage Analog Phaser	Sześciostopniowy phaser.
5	12 Stage Analog Phaser	Dwunastostopniowy phaser.
6	Dual Phaser	Dwukanałowy phaser.
7	Modern Phaser	Nowoczesny phaser.
8	Flanger	Flanger oparty na MOOER® E-Lady.
9	Jet Flanger	Flanger oparty na modelu Jet Flanger MOOER®.
10	Flanger Pro	Profesjonalny efekt flanger z większą liczbą kontroli parametrów.
11	Triple Flanger	Bogaty, wielostopniowy flanger.
12	Modern Flanger	Nowoczesny flanger dźwiękowy.
13	Tremolo	Tremolo oparte na Trelicopterze MOOER®.
14	Optical Tremolo	Symuluje urządzenie, które odczytuje wzór na obracającym się dysku i przekształca go w dźwięk „tremolo” modulujący głośność.
15	60s Tremolo	Czyste tremolo w stylu vintage z lat 60.
16	Stutter	Niestabilny filtr odcinający.
17	Panner	Przesuwa przesunięcie fazowe w lewo i w prawo, aby uzyskać inny efekt stereo.
18	Vibrato	Modulacja wysokości dźwięku.

19	Rotary	Imituje zabytkowy głośnik obrotowy Leslie.
20	Modern Rotary	Nowoczesne brzmienie obrotowe rotary.
21	Ana Chorus	Analogowy chorus w stylu Stompbox.
22	70s Chorus	Analogowy chorus w stylu lat 70.
23	Tri Chorus	Bogaty, wieloetapowy chorus.
24	Detune	Precyzyjna regulacja nachylenia.
25	Octave	Dodaje nutę o oktawę niższą lub wyższą.
26	Ring	Modulator pierścieniowy.
27	Lofi	Filtr o niskiej częstotliwości próbkowania.
28	Poly Shift	Efekt modulacji poly-shift.
29	Slow Gear	Automatyczne zwiększanie głośności.

Opis Parametru		
No.	Parametr	Opis
1	Rate	Reguluje prędkość modulacji.
2	Level	Reguluje poziom modulacji.
3	Depth	Reguluje głębokość modulacji.
4	Tone	Reguluje ton modulacji.
5	Mix	Ustawia proporcję pomiędzy sygnałem oryginalnym (suchym) i sygnałem efektu (mokrym). 0 to 100% suchy, 100 to 100% mokry.
6	Feedback	Reguluje głośność zwracaną do wejścia. Wyższe ustawienia spowodują więcej powtórzeń opóźnienia.
7	Pitch	Ustawia wartość zmiany wysokości tonu. (Detune: -100 centów do 100 centów; Poly Shift: -1 oct do +1 oct)
8	Sample	Reguluje częstotliwość próbkowania efektu Lofi.
9	Bit	Reguluje szybkość transmisji efektu Lofi.
10	Rise	Reguluje czas potrzebny do osiągnięcia maksymalnej głośności. 100 jest najwolniejsze.
11	Sweep	Przesuwa charakterystykę częstotliwościową w zakresie sześciu lub dwunastu oktaw.
12	Resonance	Zmienia amplitudę i ostrość szczytów odpowiedzi częstotliwościowej.
13	Delay	Ustawia czas opóźnienia dla flangera.
14	Manual	Reguluje głębokość modulacji.
15	Width	Reguluje szerokość LFO flangera.
16	Speed	Reguluje prędkość modulacji.
17	Intensity	Ustawia wielkość modulacji.
18	Duty	Dostosowuje stosunek czasu trwania panoramowania po lewej stronie do całego okresu panoramowania. 0 = najkrótszy czas trwania, 50 = lewy czas trwania: prawy czas trwania = 1:1, 100 = najdłuższy czas trwania.
19	Sub	Reguluje głośność dolnej oktawy efektu Octave.
20	Sub Tone	Reguluje ton dolnej oktawy efektu Octave.
21	Upper	Reguluje głośność górnej oktawy efektu Octave.
22	Upper Tone	Reguluje ton górnej oktawy efektu Octave.
23	Dry	Reguluje głośność suchego sygnału.

Moduły Time Delay

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Digital	Odtwarza krystalicznie czyste powtórzenia jednostek opóźniających z lat 80-tych.
2	Analog	Wzorowany na klasycznych opóźnieniach stompbox z chipami BB.

3	Real Echo	Realistyczne i naturalne echa.
4	Tape	Odtwarza wirujące echo taśmy z lat 70.
5	Mod	Cyfrowe opóźnienie z modulowanymi powtórzeniami.
6	Reverse	Wyczyść opóźnienie odwrotne.
7	Dynamic	Cyfrowe opóźnienie reagujące na dynamikę instrumentu.
8	Pingpong	Normalne opóźnienie stereofoniczne dźwięku ping-ponga.
9	Crystal	Opóźnienie z migoczącą harmonizacją i zmieszaniem dźwiękiem modulacyjnym.
10	Rainbow	Wysokość efektu specjalnego Opóźnienie z modulacją.
11	Sweep	Opóźnienie z modulowanym pogłosem obwiedniowym.
12	Dual Delay	2 wyraźne opóźnienia z niezależnymi kontrolami.
13	Multi Tap Delay	3 wyraźne opóźnienia z niezależnymi kontrolami.
14	Vintage Delay	Opóźnienie z domieszką efektu niskobitowego.
15	Galaxy Delay	Opóźnienie ze zwiększonymi powtórzeniami i lekką modulacją.
16	Fuzz Delay	Opóźnienie z domieszką klasycznej kostki Fuzz.

Opis parametru		
No.	Parametr	Opis
1	Level	Ustawia niezależny poziom opóźnienia za pomocą parametru niezależnego poziomu.
2	Feedback	Reguluje liczbę powtórzeń opóźnienia.
3	Time	Reguluje czas powtarzania opóźnienia w milisekundach. / Ustawia czas powtarzania opóźnienia w stosunku do ustawionego tempa (Tempo Sync On).
4	Depth	Reguluje szerokość modulacji powtórzeń opóźnienia.
5	Rate	Reguluje prędkość modulacji powtórzeń opóźnienia.
6	Tempo Sync (off/on)	Aktywuje zaprogramowaną synchronizację tempa i parametr podziału.
7	Trail (off/on)	Aktywuje funkcję śledzenia dla niektórych efektów.
8	Mod Rate	Reguluje szerokość modulacji powtórzeń opóźnienia.
9	Mode Depth	Reguluje głębokość powtórzeń opóźnienia.
10	High Cut	Ustawia półkę korektora wysokiej częstotliwości dla powtórzeń opóźnienia.
11	Low Cut	Ustawia półkę korektora niskiej częstotliwości dla powtórzeń opóźnienia.
12	Threshold	Ustawia poziom wykrywania obwiedni opóźnienia dynamicznego.
13	Mod Output	Reguluje poziom wyjściowy modulacji.
14	Filter (lp/bp/hp)	Wybierz rodzaj filtra envelope. (lp: dolnoprzepustowy / bp: pasmowy / hp: górnoprzepustowy).
15	Range	Zasięg przemiatania.
16	Pan	Przesuwa efekt opóźnienia w lewo (L), w prawo (R) lub na środek.
17	Bit	Reguluje dokładność próbkowania powtórzeń opóźnienia.
18	S-Rate	Reguluje częstotliwość próbkowania powtórzeń opóźnienia.
19	Attack	Reguluje prędkość dźwięku GALAXY. 100 jest najszybszy.
20	Gain	Reguluje stopień zniekształcenia fuzza.
21	Fuzz Level	Reguluje poziom miksu fuzz.
22	Tone	Reguluje EQ fuzza.
23	Cab	Dodaje kompensację tonu do fuzz dla wyjścia do zestawów pełnozakresowych.

Moduły Reverb

Opis Efektu		
No.	Nazwa modelu	Opis
1	Room	Pogłos w małym pomieszczeniu
2	Hall	Pogłos sali koncertowej
3	Plate	Pogłos płytowy w stylu studyjnym
4	Spring	Klasyczny zbiornik pogłosu sprężynowego
5	Mod	Pogłos z efektem modulacji
6	Filter Reverb	Pogłos z efektem filtra statycznego
7	Fl-Reverb	Pogłos z efektem kołnierzym
8	Reverse Reverb	Pogłos wsteczny
9	Swell Reverb	Stopniowo wprowadza pogłos za suchym sygnałem
10	Dist Reverb	Pogłos z przesterem
11	Shimmer	Symuluje pogłos za pomocą wyraźnie błyszczącego zakresu wysokich częstotliwości.

Opis Parametru		
No.	Parametr	Opis
1	Pre (Pre-Delay)	Czas opóźnienia przed usłyszeniem pierwszych odbić.
2	Level	Reguluje poziom efektu.
3	Decay	Długość ścieżek pogłosu.
4	Tone	Reguluje barwę pogłosu.
5	Mix	Szybkość mieszania sygnału suchego i sygnału mokrego. 0 to 100% suchy dźwięk. 100 to 100% pogłosu.
6	Low Cut	Półka EQ niskiej częstotliwości
7	High Cut	Półka EQ wysokiej częstotliwości
8	Quality	Wybierz pomiędzy jakością standardową a jakością wysoką. Wysoka jakość zużywa więcej procesora%.
9	Spring Length	Symulowany rozmiar sprężyn w zbiorniku sprężyny.
10	Spring Depth	Mieszanka dźwięku sprężyny w ścieżkach pogłosu.
11	Rate	Reguluje prędkość modulacji. 100 jest najszybszy
12	Depth	Reguluje szerokość modulacji ścieżek pogłosu.
13	Mod Level	Reguluje miks modulacji na ścieżkach pogłosu.
14	Peak	Reguluje częstotliwość szczytową filtra
15	Q	Filtruj szerokość pasma. Wysokie Q = wąskie pasmo.
16	Filter Level	Reguluje poziom głośności filtra stosowanego do ścieżek pogłosu.
17	Feedback	Reguluje intensywność sprzężenia zwrotnego kołnierza.
18	Mod-Delay	Reguluje częstotliwość sprzężenia zwrotnego kołnierza
19	Attack	Szybkość automatycznego zwiększania głośności efektu pogłosu. 100 jest najszybszy.
20	Gain	Reguluje ilość zniekształceń.
21	Dist Level	Reguluje poziom miksu zniekształceń
22	Cab	Dodaje kompensację tonu do zniekształceń na wyjściu do zestawów pełnozakresowych.
23	Shimmer	Poziom głośności połyskującej harmonizacji.