

MOOER

GE 300

Amp modelling & Synth & Multi Efekt

Instrukcja obsługi

30 MIN
LOOPER



TONE
CAPTURE

108
PREAMPS

164
EFFECTS

IR
LOADER

MIDI



3DSP

Spis treści

Środki ostrożności	01
Główne cechy	02
Górny panel	03-04
Tylni panel	05-06
Wyświetlacz główny	07-08
Tryby Footswitchy	09-10
Footswitche CTRL	11
Zalecane ustawienia	12-15
Bloki efektów	16-18
SYNTH	19-22
COMP	23-24
WAH	25-27
FXA / FXB	28-30
DS/OD	31
AMP	32-35
CAB	36-37
IR	38
NS	39
TONE CAP	40-51
EQ	52
FX LOOP	53-57
DELAY	58-59
REVERB	60-61
VOL	62
GLB-EQ	63

Trail function	64
SYSTEM	65
Wejście	65
Wyjście	66
USB Audio	67-68
MIDI	69-82
FS Color	83
TAP	84
Screen	85
Reset	85
SAVE PRESET	86
EXP	87-91
Tuner	92
LOOPER	93
Aktualizacja oprogramowania	94-95
Specyfikacja	96-97

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

Prosimy przeczytać uważnie przed przejściem dalej

Zasilanie

Prosimy o podłączenie dedykowanego zasilacza do gniazda o odpowiednim napięciu. Należy używać tylko zasilacza, który wspiera napięcie 9V DC \oplus \ominus ($\pm 10\%$), 3A z polaryzacją (-) w środku. Odłączać zasilacz od prądu, gdy sprzęt nie jest używany lub podczas burzy. Zalecamy używać oryginalnego zasilacza.

Podłączenie

Zawsze należy wyłączać te oraz inne urządzenia przed podłączeniem lub odłączeniem, ma to na celu zapobiec usterkom i zniszczeniom innych urządzeń. Należy także odłączyć wszystkie kable podłączeniowe oraz listwy przed przenoszeniem tego urządzenia.

Czyszczenie

Czyścić jedynie miękką, suchą ściereczką. Jeśli to konieczne, można delikatnie nawilżyć ściereczkę. Nie używać środków czyszczących, alkoholu, rozcieńczalników, wosku ani nawilżanych ściereczek czyszczących.

Współdziałanie z innymi urządzeniami elektrycznymi

Radia oraz telewizory umieszczone blisko mogą doświadczyć zakłóceń w odbiorze. Zaleca się używanie tego urządzenia w odpowiedniej odległości od odbiorników radiowych i telewizyjnych.

Położenie

Aby uniknąć deformacji, przebarwień oraz innych poważnych uszkodzeń należy nie wystawiać urządzenia na bezpośredni kontakt z:

- Światłem słonecznym
- Polami magnetycznymi
- Nadmiernie zakurzonymi i brudnymi miejscami
- Źródłami ciepła
- Ekstremalnie wysokimi temperaturami
- Wysoką wilgocia
- Silnymi wibracjami i wstrząsami

Certyfikacje FCC

Produkt ten jest zgodny z punktem 15 przepisów FCC. Korzystanie z tego urządzenia jest przedmiotem następujących warunków:

- Urządzenie to nie może powodować szkodliwych zakłóceń
- Urządzenie to musi być odporne wszelkie zakłócenia, w tym powodujące niepożądane działanie.

Główne cechy

- 108 wysokiej jakości modeli wzmacniaczy, które wykorzystują nieliniową technologię modelowania wzmacniaczy cyfrowych MOOER znaną z serii PREAMP i 43 impulsów IR opartych na kolumnach gitarowych, aby uzyskać taką samą dynamikę i „feeling” jak przy prawdziwym wzmacniaczu lampowym.
- 20 slotów użytkownika do załadowania ulubionych plików IR innych firm (do 2048 próbek).
- Trójgłosowy moduł syntezatora polifonicznego, kontrolujący kształt fali oscylatora, wysokość dźwięku, filtry i arpeggiatory dla każdego głosu. Zamień swoją gitarę w elektroniczny syntezator bez potrzeby stosowania specjalnych przetworników lub modyfikacji instrumentu.
- Tryb wzmacniacza TONE CAPTURE umożliwia próbkowanie i przechwytywanie rzeczywistego wzmacniacza w celu stworzenia zupełnie nowych modeli wzmacniaczy cyfrowych. GUITAR MODE pozwala przechwycić charakterystykę EQ danego instrumentu. CABIN MODE pozwala na próbkowanie kolumn głośnikowych w celu stworzenia własnych plików IR.
- 164 wysokiej jakości efektów, które obejmują wszystkie z twoich ulubionych kostek, wtyczek oraz studyjnych jednostek rackowych.
- Programowalna stereofoniczna PĘTLA EFEKTÓW z opcjonalnym routinguem łańcucha sygnału, umożliwiającą łatwą integrację ulubionych efektów i wyjątkową elastyczność w konfiguracji z 4 kablami i wzmacniaczem stereo.
- Wyjścia stereo (6,3 mm i XLR) z niezależnym routinguem łańcucha sygnału zapewniające elastyczność wysyłania różnych elementów skonfigurowanego wirtualnie sprzętu na różne urządzenia.
- MIDI IN / MIDI OUT / THRU z łatwym mapowaniem i zewnętrznym przełączaniem ctrl do sterowania innymi efektami i wzmacniaczami.
- Programowalne footswitche z kolorami LED wybieranymi przez użytkownika i przypisywalnymi funkcjami, umożliwiające pełne dostosowanie schematu sterowania przez użytkownika.
- Intuicyjny i prosty interfejs oparty na doświadczeniach użytkowników modelu GE200 umożliwia szybką i łatwą konfigurację presetów. Poświęć więcej czasu na granie, a mniej na przewijanie niekończącego się menu.
- Bezpośrednie wyjście USB o niskiej latencji pozwala GE300 zamienić się w cyfrowy interfejs audio i stać się rozwiązaniem „wszystko w jednym” do nagrywania gitary.
- 30-minutowy looper stereo z funkcją cofania/ponawiania, bezpośredniego dubbingu, reverse + ½ time. Sesje loopera mogą być przechowywane i archiwizowane w celu importu/eksportu plików audio. Przypomnij sobie pomysł na piosenkę, który kiedyś zagrałeś i nagrałeś, lub załaduj ulubione podkłady, aby do nich grać.
- Precyzyjny programowalny TUNER sprawi, że cały czas będziesz dostrojony.

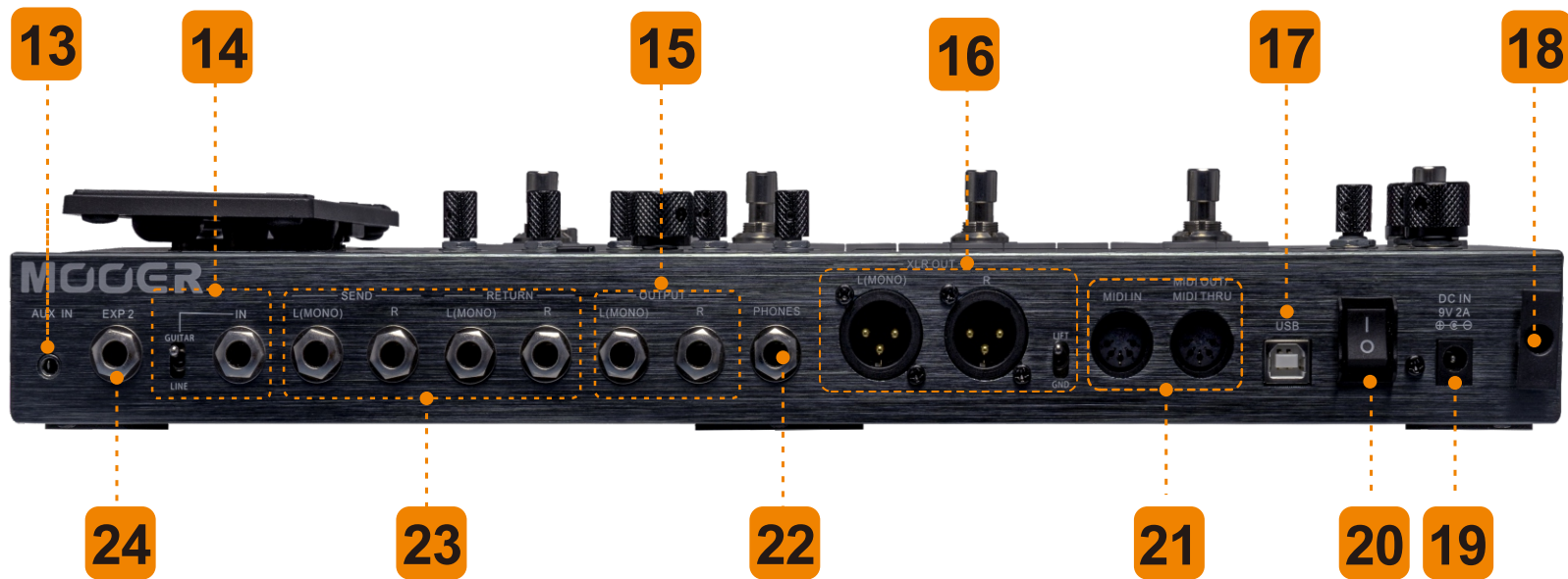
Górny Panel



Górny Panel

- 01 MASTER**
Niezależna kontrola głośności dla XLR, słuchawek i wyjść 6,3 mm jack
- 02 Ekran LCD**
5-calowy wyświetlacz TFT wyświetla interfejs użytkownika
- 03 1 – 5**
Dostosuj poszczególne parametry w interfejsie użytkownika
- 04 SELECT**
Obróć/przyciśnij, aby dokonać wyboru w interfejsie użytkownika
- 05 << >>**
Przewijaj strony parametrów w interfejsie w prawo i lewo
- 06 DIODY LED EXP1 / EXP2**
Sygnalizuje działanie pedałów ekspresji (WŁ/WYŁ)
EXP1: Wbudowany pedał ekspresji. Naciśnij w pozycji „palce w dół” (toe-down), aby włączyć/wyłączyć
EXP2: Dioda LED zaświeci się, gdy na wejściu EXP2 zostanie wykryty zewnętrzny pedał ekspresji
- 07 MENU EKRANU**
DISPLAY: Przełącza pomiędzy FOOTSWITCH VIEW a SIGNALCHAIN na ekranie głównym interfejsu
Naciśnij, aby powrócić do ekranu głównego z innych ekranów
GLB-EQ: Menu ustawień globalnego EQ
CTRL: Skonfiguruj, przypisz i dostosuj ustawienia footswitchy
SYSTEM: Menu globalnych ustawień systemu
SAVE: Zapisz PRESET
EXP: Menu ustawień i kalibracji EXP1 i EXP2
- 08 EXP 1**
Wbudowany pedał ekspresji
- 09 CTRL 1 – 4**
FOOTSWITCH W TRYBIE 1: Przypisz funkcje do przycisku CTRL
FOOTSWITCH W TRYBIE 2: Przypisz funkcje do przycisku CTRL / wybierz preset z górnej kolumny po ↑ / ↓
- 10 A , B , C , D**
FOOTSWICH W TRYBIE 1: Wybierz odpowiadający literze preset A , B , C , D
FOOTSWITCH W TRYBIE 2: Przypisz funkcje do przycisku CTRL / wybierz preset z dolnej kolumny po ↑ / ↓
A + B = TUNER B + C = LOOPER
- 11 ↑ / ↓**
Footswitche wyboru BANKU presetów GÓRA/DÓŁ
- 12 BLOK EFEKTÓW**
Naciśnij, aby przejść do ekranu edycji bloku efektów
Naciśnij, aby włączyć/wyłączyć blok efektów
Dioda LED sygnalizuje działanie bloku efektów wł/wył

Tylni Panel



Tylni Panel

- 13 AUX IN**
Podłącz zewnętrzne urządzenia multimedialne do odtwarzania podkładu Gniazdo stereo 3,5 mm
- 14 INPUT**
Wejście instrumentalne Gniazdo 6,3 mm mono jack z przełącznikiem poziomu Guitar/Line
- 15 OUTPUT**
2 x 6,3 mm mono jack
L = wyjście MONO L + P = wyjście STEREO
- 16 XLR OUT**
2 x Symetryczne wyjście XLR z przełącznikiem odłączania uziemienia
L = wyjście MONO L + P = wyjście STEREO
- 17 USB**
USB B
Podłącz do komputera, aby bezpośrednio nagrywać cyfrowe audio
Interfejs z oficjalnym oprogramowaniem MOOER do edycji i importowania/eksportowania ustawień
Aktualizacja oprogramowania
- 18 Zabezpieczenie kabla**
Zawiń kabel od zasilacza, aby uniknąć przypadkowego odłączenia
- 19 DC IN**
Podłącz zasilacz do GE300
- 20 I/O**
Włącznik ON/OFF
- 21 MIDI IN / OUT**
- 22 PHONES**
Dedykowane wyjście słuchawkowe Gniazdo stereo 6,3 mm
- 23 SEND/RETURN**
Pętla efektów stereo
L = Pętla MONO L + R = Pętla STEREO
SEND = 2 x wyjście mono jack 6,3 mm
RETURN = 2 x wejście mono jack 6,3 mm
- 24 EXP2**
Wejście zewnętrznego pedału ekspresji
Można je również wykorzystać jako wyjście zewnętrznego przełącznika Gniazdo stereo 6,3 mm

WYŚWIETLACZ GŁÓWNY

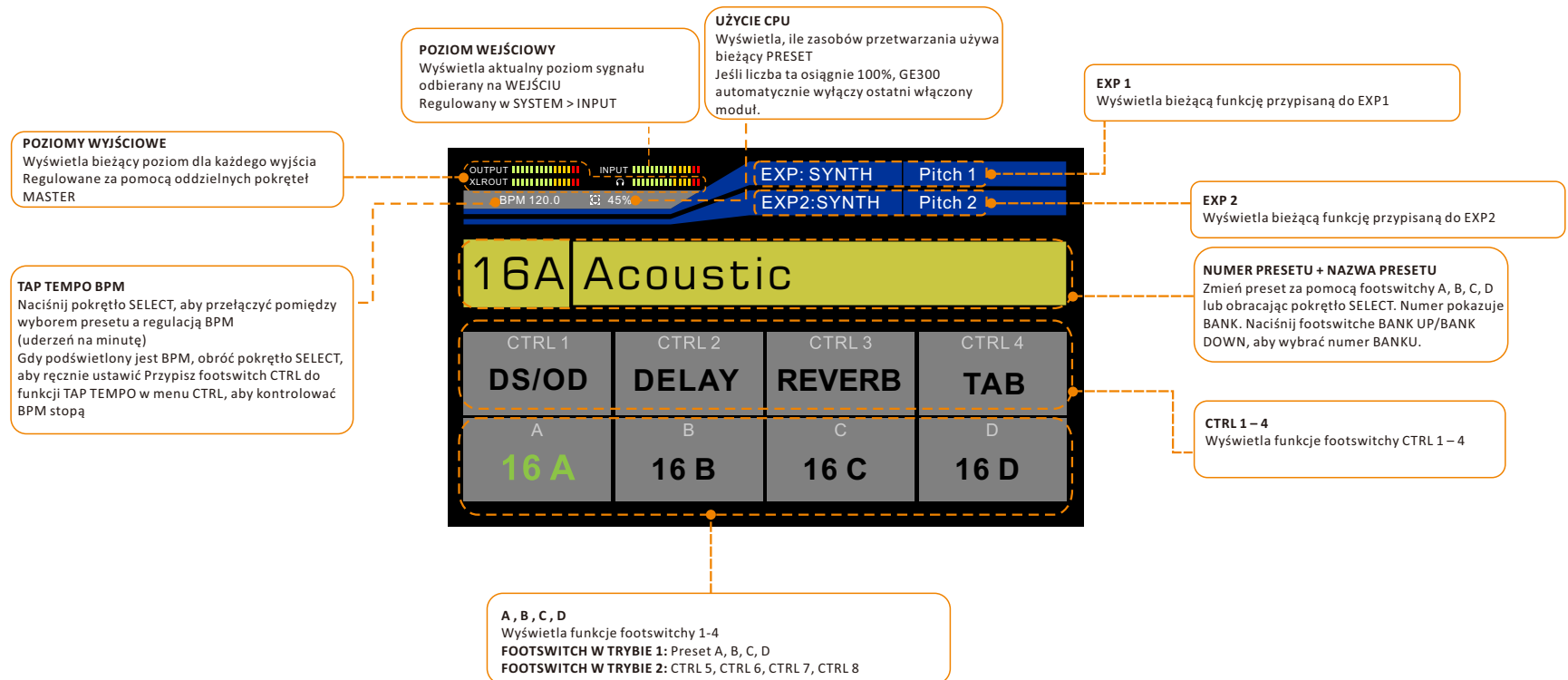
GE300 posiada 2 tryby wyświetlacza głównego. Są to **FOOTSWITCH DISPLAY** i **SIGNAL CHAIN DISPLAY**

Naciśnij przycisk DISPLAY w dowolnym momencie, aby wrócić do głównego menu

Naciśnij ponownie przycisk DISPLAY, aby przełączać pomiędzy 2 wyświetlaczami głównymi

FOOTSWITCH DISPLAY

Ten tryb wyświetlacza jest idealny do użycia podczas występów na żywo. Wyświetla różne informacje na temat bieżących presetów, poziomów wejściowe/wyjściowe i funkcji footswitchy.



SIGNAL CHAIN DISPLAY

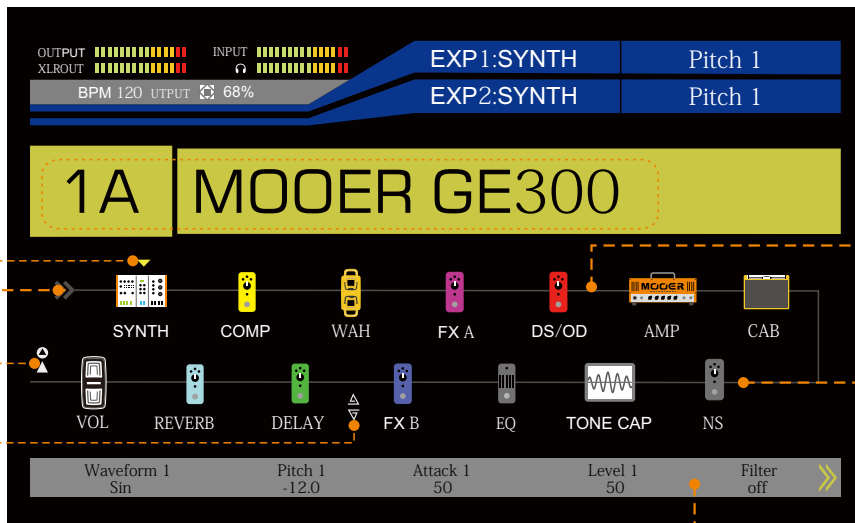
Ge300 posiada konfigurowalny łańcuch sygnału. W tym wyświetlaczu głównym możesz edytować kolejność bloków efektów i zmieniać kolejność SEND/RETURN, XLR OUT oraz master OUTPUT.

KURSOR EDYCJI

↓ < SELECTION > Obróć pokrętkę SELECT, aby podświetlić blok efektów
 ↓ < PICKUP > Naciśnij pokrętkę SELECT, aby podnieść/opuścić blok efektów
 Obróć pokrętkę SELECT, aby przesunąć blok efektów
 * Uwaga: Syntezatora nie można przenieść i zawsze znajduje się on na pierwszym miejscu w łańcuchu sygnału. Możesz dostosować parametr Synth „Effect out port to”, aby edytować pozycję wyjściową brzmienia syntezatora w łańcuchu sygnału (równolegle).

WEJŚCIE INSTRUMENTU

Jest to początek łańcucha sygnału



ŁAŃCUCH SYGNAŁU

Pomyśl o tym jak o kablach połączeniowych na pedalboardzie. Łańcuch sygnału jest niezmienny i nie można go edytować.

BLOKI EFEKTÓW

Każdy blok efektów ma dedykowaną ikonę

I/O

XLR OUT, OUTPUT i pętla efektów SEND/RETURN mogą być również przesuwane w łańcuchu sygnału.
 Naciśnij i przytrzymaj przycisk SELECT, aby przełączyć 1,5 s między I/O a EDIT CURSOR
 Obróć pokrętkę SELECT, aby przesunąć podświetlone I/O w łańcuchu sygnału
 Naciśnij przycisk SELECT, aby podświetlić inną ikonę I/O



IKONA XLR - WYJŚCIE XLR



IKONA WYJŚCIA - WYJŚCIE



IKONA SEND – SEND pętli efektów



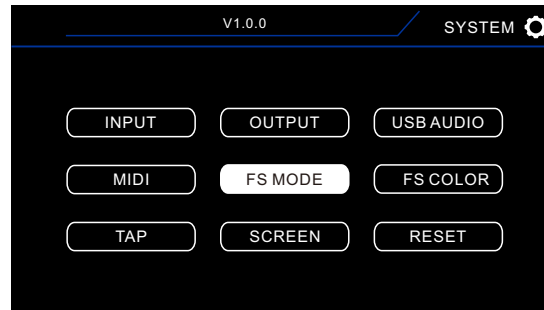
IKONA RETURN – RETURN pętli efektów

PARAMETRY BLOKU EFEKTÓW

Wyświetla ustawienia parametrów aktualnie podświetlonego bloku efektów
 Użyj pokręteł 1–5, aby szybko dostosować parametry bezpośrednio z tego menu
 Naciśnij przycisk <<>>, aby wyświetlić więcej parametrów

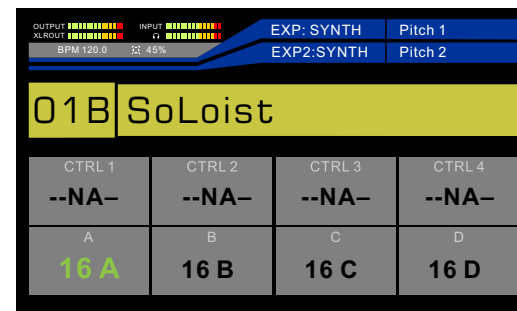
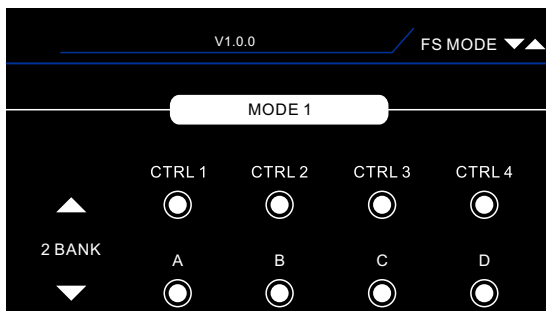
TRYBY FOOTSWITCHY

Ge300 ma dwa schematy sterowania zaprojektowane z myślą o różnych użytkownikach i umożliwiające personalizację footswitchy. Tryby footswitchy można zmienić przechodząc do SYSTEM > FS MODE.



TRYB 1

TRYB 1 jest domyślnym trybem footswitcha i został zaprojektowany tak, aby zapewnić równowagę pomiędzy wyborem presetu i dostępem do konfigurowalnych footswitchy CTRL.



CTRL 1 – 4

Konfigurowalne footswitche CTRL 1, CTRL 2, CTRL 3, CTRL 4

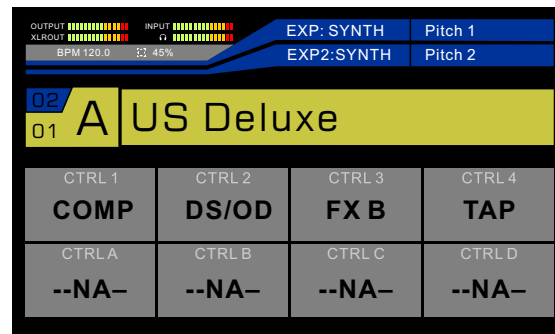
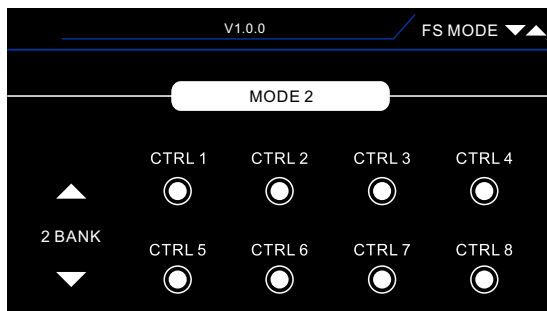
A, B, C, D

Preset A, B, C, D

Obróć pokrętko SELECT, aby zmienić tryb przełącznika nożnego

TRYB 2

TRYB 2 jest przeznaczony dla użytkowników, którzy chcą natychmiastowego dostępu do bardziej programowalnych footswitchy CTRL w ramach każdego presetu. Jest to idealne rozwiązanie do sterowania GE300 jak tradycyjnym pedalboardem.



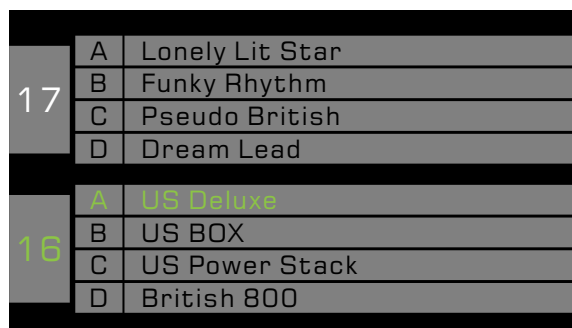
CTRL 1 – 4

Konfigurowalne footswitchy CTRL 1, CTRL 2, CTRL 3, CTRL 4

A, B, C, D

Konfigurowalne footswitchy CTRL 5, CTRL 6, CTRL 7, CTRL 8

W TRYBIE 2 można uzyskać dostęp do ekranu wyboru presetów, naciskając jeden z footswitchy \uparrow / \downarrow



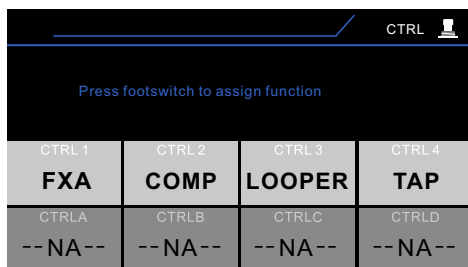
Naciśnij footswitchy \uparrow / \downarrow , aby przewijać bank presetów

Następnie wybierz preset za pomocą CTRL 1, 2, 3, 4 (górny rząd) or A, B, C, D (dolny rząd)

Footswitche CTRL

Funkcja CTRL w GE300 pozwala użytkownikom całkowicie dostosować układ i funkcję footswitczy. W zależności od tego, który tryb FOOTSWITCH jest wybrany, możesz uzyskać natychmiastowy dostęp do 4 lub 8 footswitczy CTRL w każdym presece.

Naciśnij przycisk CTRL, aby edytować footswitche CTRL



Naciśnij footswitch, który chcesz edytować

TYPE

Wybierz typ footswitcha- momentary lub latching

LED COLOR

Przypisz wybrany kolor do diody LED footswitcha

FUNCTION

Footswitche CTRL można ustawić w celu sterowania różnymi funkcjami

SUB-PATCH-

Ustawienie w stylu przełącznika pętli, które włącza/wyłącza cały bank

ON/OFF-

Włącza/wyłącza blok efektów. Maksymalna ilość bloków efektów, którą można włączyć/wyłączyć w tym samym czasie to 7.

TAP TEMPO-

Deptaj footswitch w pożądanym tempie, aby kontrolować efekty czasowe, takie jak delay

TUNER-

Włącza/Wyłącza TUNER

LOOPER-

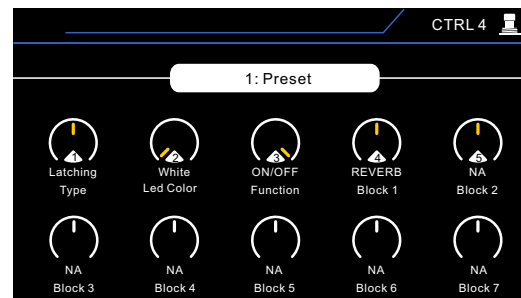
Otwiera LOOPER

MUTE-

Włącza/wyłącza wyciszenia na wyjściu

EXT CTRL-

Przełącza urządzenie zewnętrzne podłączone do wejścia EXP 2 kablem 6,3 mm mono jack (np. kanał wzmacniacza)



Obróć pokrętko **SELECT**, aby przełączyć między przypisaniem **PRESET** i **GLOBAL**

Naciśnij przycisk **SELECT**, aby przełączyć między górnym i dolnym rzędem ustawień parametrów
Obracaj pokrętki 1-5, aby edytować ustawienia parametrów

* Uwagi: Zwykle funkcja kanału wzmacniacza EXT CTRL obsługuje tylko tradycyjne wzmacniacze dwukanałowe. Aby uzyskać więcej informacji, należy sprawdzić informacje u producenta wzmacniacza.

Notice: In Sub-Patch, On/Off, Mute and EXT CTRL function, the footswitch will change the brightness to indicate current situation.

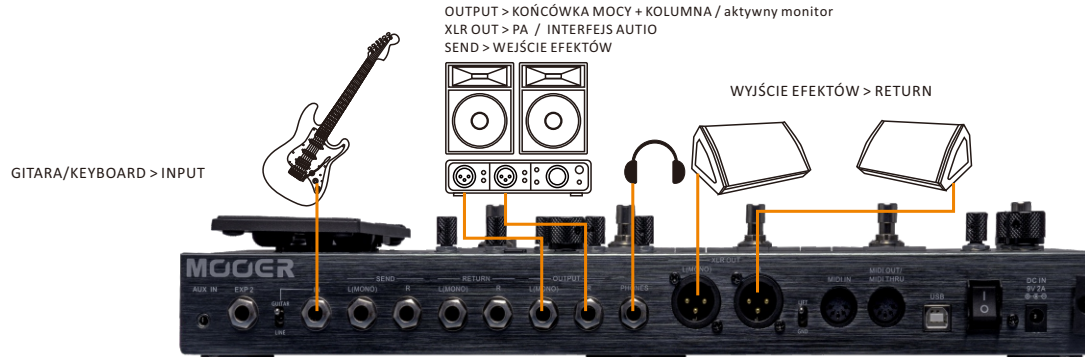
Uwaga: W funkcjach Sub-Patch, On/Off, Mute i EXT CTRL, footswitch będzie zmieniał jasność, wskazując aktualny stan.

Zalecane ustawienia

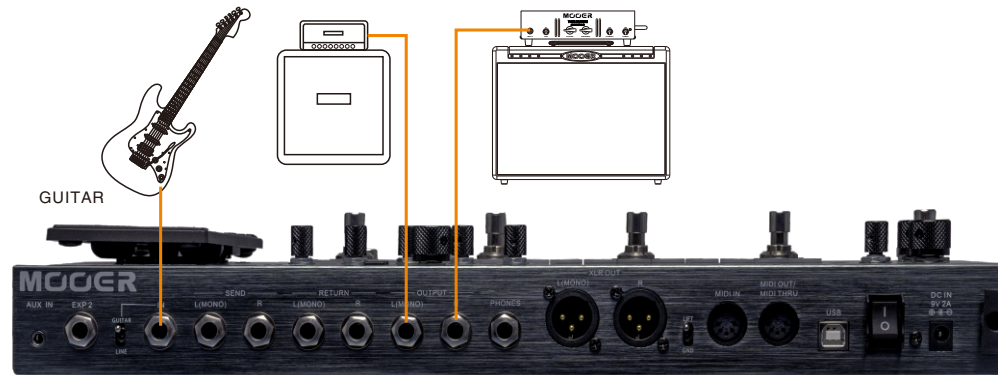
Ge300 może być wykorzystywany na wiele sposobów oraz w wielu różnych konfiguracjach sprzętowych, które można zintegrować dzięki elastycznemu routingu I/O, wielu typom połączeń i wbudowanej pętli efektów. Oto kilka zalecanych przez nas konfiguracji.

DI/BACKLINE (Cyfrowy wzmacniacz + modelowanie kolumny)

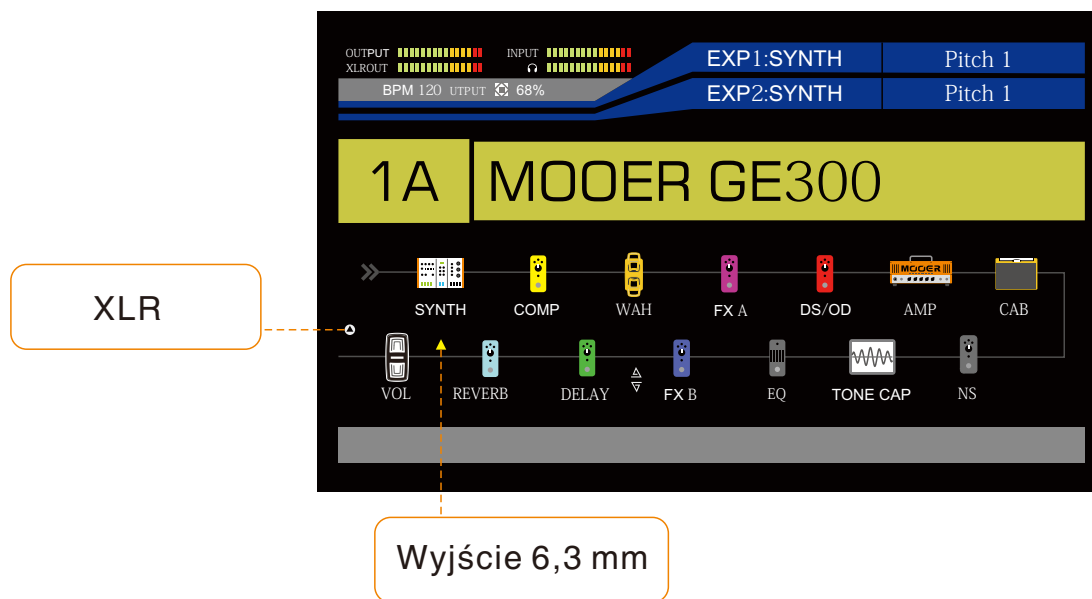
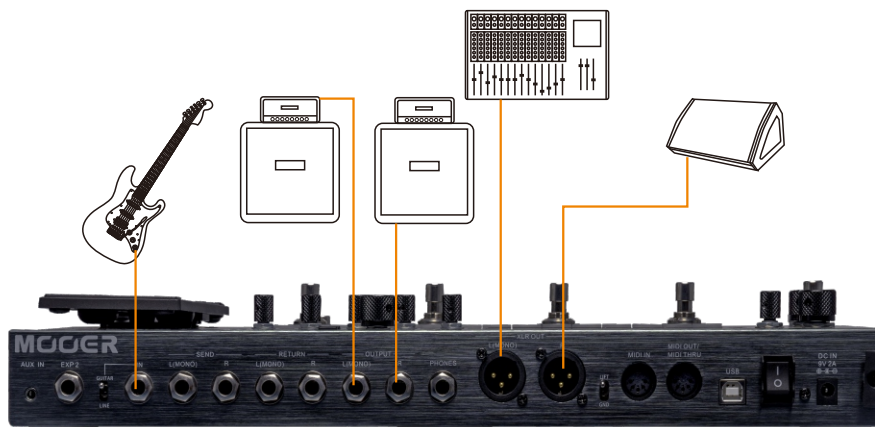
Dzięki wielu rodzajom wyjść, niezwykle łatwo jest korzystać zarówno z opcji DI, jak i backline, niezależnie lub jednocześnie.



Jeśli używasz końcówki mocy i tradycyjnej kolumny gitarowej, wyłącz moduł CAB w GE300.

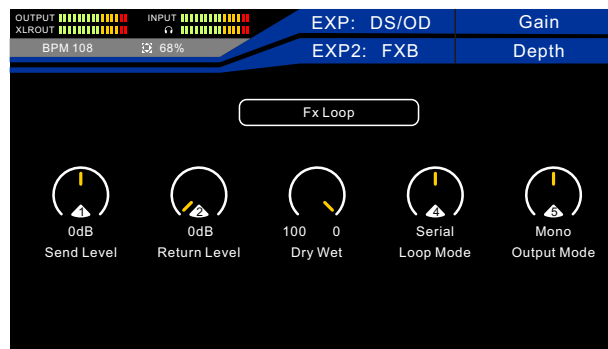
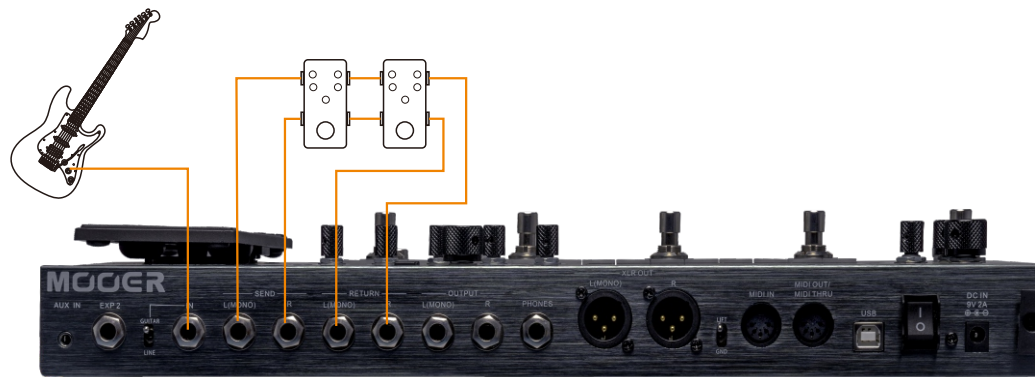


Jeśli podłączasz obydwa DI do systemu o pełnym zakresie przez XLR i do końcówki mocy i tradycyjnego głośnika gitarowego jednocześnie, umieść moduł CAB na ostatnim miejscu w łańcuchu sygnału i poprowadź OUTPUT ▲ przed modułem CAB.



Ge300 ma wszechstronną pętlę efektów stereo, która ma wszystkie opcje potrzebne do łatwej integracji zewnętrznych efektów. Podłącz SEND z GE300 do WEJŚCIA swoich efektów zaburtowych, podłącz WYJŚCIE swoich efektów zewnętrznych do RETURN w GE300.

Otwórz pętlę efektów, naciskając przycisk FX LOOP i ustaw parametry zgodnie z wymaganiami.



Dostosuj poziomy SEND i RETURN, aby dopasować je do reszty efektów zewnętrznych

Wybierz właściwy TRYB WYJŚCIA (MONO/STEREO)

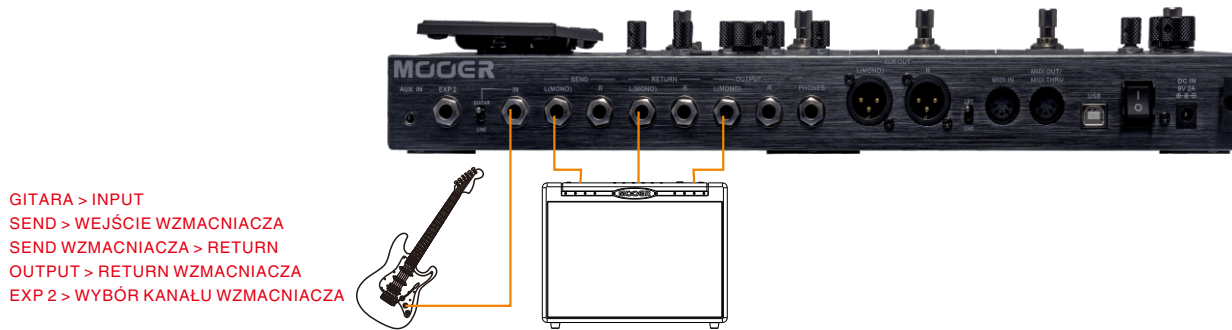
Wybierz właściwy TRYB PĘTLI (SZEREGOWY/RÓWNOLEGŁY).

*Uwaga:

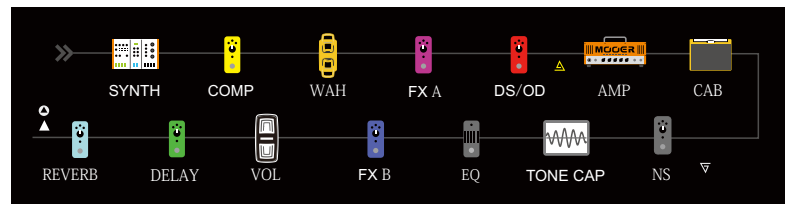
1. Jeśli wybrano równoległy tryb pętli, efekty zewnętrzne mogą zostać zmieszane z łańcuchem sygnału za pomocą parametru DRY/WET
2. Jeśli chcesz, footswitch CTRL może być przypisany do włączania/wyłączania pętli efektów (FX LOOP) za pomocą funkcji CTRL> ON/OFF

4 Metoda połączenia kablami (tylko dla efektów)



GE300 można podłączyć do ulubionego wzmacniacza gitarowego wykorzystując metodę 4 kabli (4 CM) i używać z powodzeniem jako pedalboard „wszystko w jednym” bez żadnego cyfrowego wzmacniacza i modelowania kolumny.



Dużą zaletą używania metody 4CM jest fakt, że różne moduły efektów można poprowadzić zarówno przed wejściem wzmacniacza, jak i do pętli efektów wzmacniacza, przesuwając je w łańcuchu sygnału GE300. Często mówi się, że WAH/COMP/OD/DS i inne efekty oparte na gainie będą brzmiały najlepiej przed wejściem wzmacniacza, a efekty czasowe, takie jak modulacje, delay i reverb, będą brzmieć najlepiej w pętli efektów wzmacniacza. Nie jest to stała reguła, a wiele efektów może przynieść wspaniałe rezultaty w obu pozycjach.



SYNTH > COMP > WAH > FXA > DS/OD > SEND > AMP OFF > CAB OFF > RETURN > NS > TONE CAP > EQ > FXB > VOL > DELAY > REVERB FX LOOP ON

Zauważ, że moduły AMP i CAB zostały wyłączone, jednak każdy preset może być również użyty w tej konfiguracji bez konieczności edycji całości. Wystarczy ustawić SEND i RETURN  GE300 przed i po  blokach efektów AMP i CAB w łańcuchu sygnału, z aktywną pętlą efektów (FX LOOP) ustawioną na SERIAL MODE.

Jeśli twój wzmacniacz ma wejście 6,3 mm jack do footswitcha zmiany kanałów, wejście EXP2 może być podłączone do wejścia footswitcha wzmacniacza w celu zmiany kanałów za pomocą GE300. Footswitch CTRL może być przypisany do zmiany kanału wzmacniacza za pomocą funkcji CTRL > EXT CTRL. Należy pamiętać, że niektóre wzmacniacze będą używać typu latching, a inne będą używać typu momentary. Nie wszystkie wzmacniacze z wejściem footswitcha 6,3 mm jack będą obsługiwać tę funkcję.

EXT CTRL

ON

*Uwaga: Najpierw należy nacisnąć przycisk EXP i wprowadzić EXP2, włączyć EXT CTRL, aby można było przypisać funkcję CTRL > EXT CTRL.

BLOKI EFEKTÓW

Wszystkie algorytmy efektów i modele wzmacniaczy w GE300 są pogrupowane w kategorie zwane blokami efektów. GE300 ma w sumie 15 bloków efektów, a każdy blok efektów ma dedykowany przycisk łatwego dostępu bezpośrednio na przednim panelu urządzenia.



Naciśnij dedykowany przycisk bloku efektów, aby włączyć/wyłączyć blok efektów

SYNTH – SYNTH ENGINE, trójgłosowy polifoniczny syntezator

COMP- Kompresor

WAH- Filtry wah

FXA- Modulacja, EQ, Pitch, Delay, Filtry, Overdrive, Podbicie

DS/OD- Distortion, Overdrive, Fuzz i Podbicie

AMP – Wzmacniacz

CAB- Kolumna głośnikowa

NS- Bramki szumów

TONE CAP- Tone Capture

EQ- Korektor

FXB- Modulacja, EQ, Pitch, Delay, Filtry

FX LOOP- Pętla efektów

DELAY- Delaye i jednostki typu rack

REVERB- Algorytmy reverbu

VOL- Pedał głośności

Edytowanie efektów

Naciśnij przycisk bloku efektów, aby przejść do ekranu edycji bloku efektów

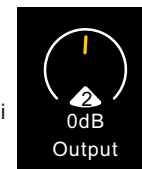
Model efektu
Obróć pokrętkę SELECT, aby zmienić model efektu

Numery stron
Niektóre modele efektów mają wiele parametrów, więc są rozłożone na wiele stron. Naciśnij przyciski << >>, aby poruszać się po stronach

Parametry efektu
Ustaw wartości parametrów za pomocą pokręteł 1-5. Zauważ, że pod każdym parametrem znajduje się liczba. Naciśnij pokrętkę SELECT, aby przełączać pomiędzy górnymi i dolnymi parametrami

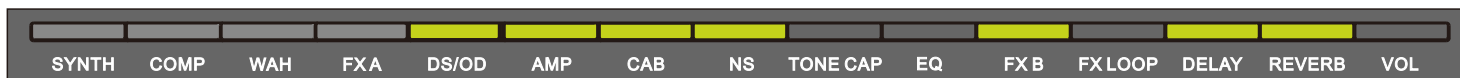
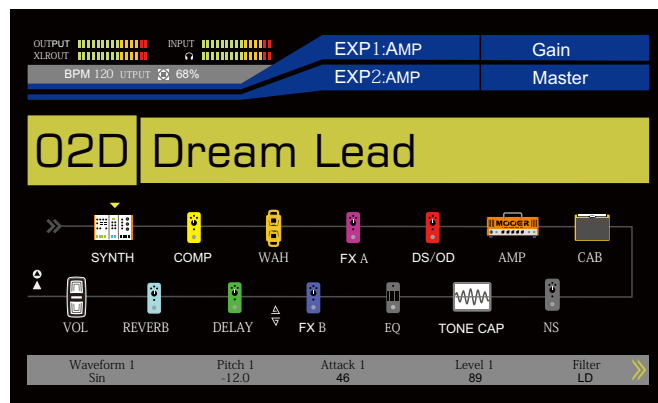
Ikona bloku efektu
W ten sposób blok efektów pojawi się w łańcuchu sygnału

Wiele bloków efektów posiada parametr o nazwie OUTPUT. Kontroluje on ogólny poziom głośności wyjścia bloku efektów. Obrót w dół lub w górę wpłynie na cały poziom sygnału po bloku efektów. Można go użyć do kompensacji spadku głośności lub wzmocnienia określonego efektu, gdy blok efektów jest włączony.



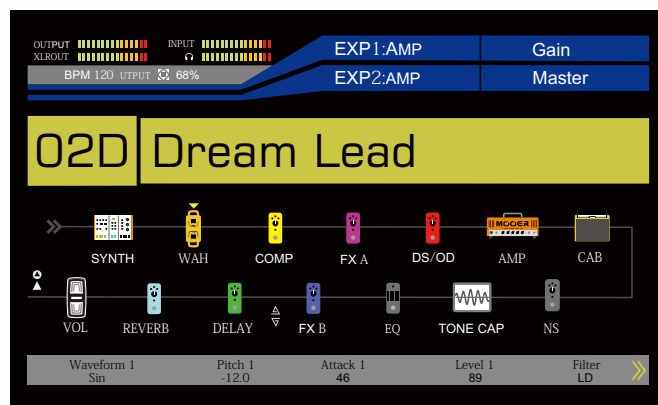
Routing bloków efektów

Bloki efektów można przesuwać w łańcuchu sygnału. Naciśnij przycisk DISPLAY, aż pojawi się ekran łańcucha sygnału.

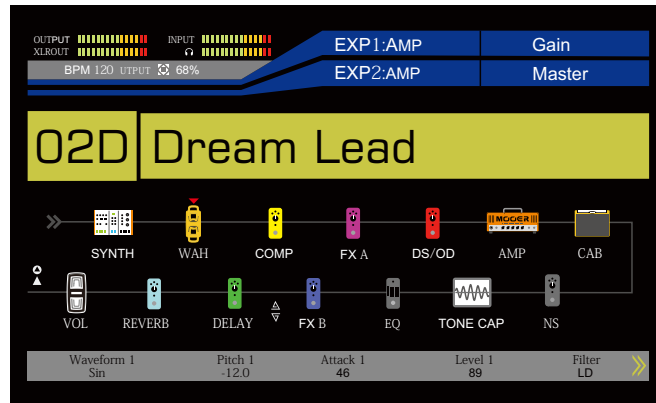


Wyświetlacz łańcucha sygnału pokazuje, gdzie każdy blok efektów znajduje się w łańcuchu sygnału i które bloki efektów są włączone/wyłączone.

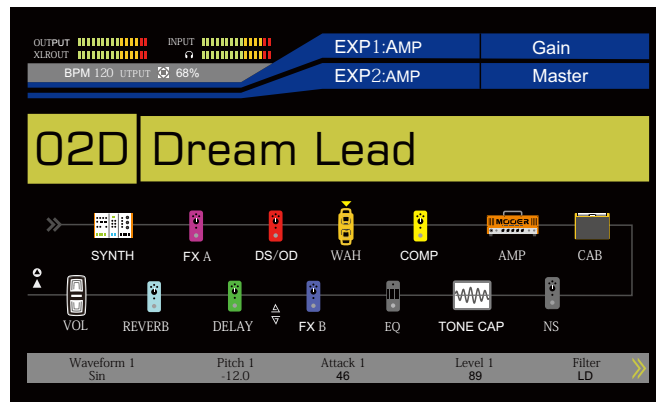
Aby przesunąć blok efektów w łańcuchu sygnału...



1. Obróć pokrętkę SELECT, aby podświetlić blok efektów za pomocą ↓



2. Naciśnij pokrętkę SELECT, aby podnieść blok efektów. Zauważ, że ↓ zmieniła kolor na czerwony

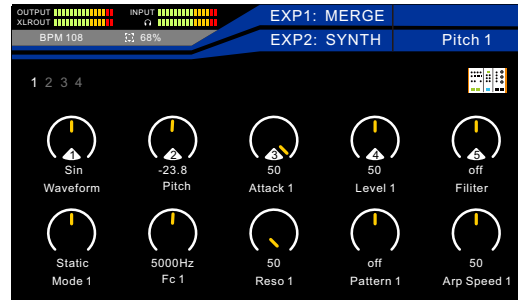


3. Obróć pokrętkę SELECT, aby przesunąć blok efektów, a następnie ją, aby opuścić blok efektu na miejsce. Zauważ, że ↓ znowu jest żółta

Każdy blok efektów w GE300 (z wyjątkiem SYNTH. Zobacz SYNTH, aby uzyskać więcej informacji) można przesuwać do różnych pozycji w łańcuchu sygnału, podobnie jak efekty w prawdziwym pedalboardzie. Spróbuj eksperymentować z brzmieniem, zmieniając kolejność bloków efektów w łańcuchu sygnału.

SYNTH

GE300 jest wyposażony w trójgłosowy, polifoniczny silnik syntezy, który może szybko i dokładnie śledzić nuty z instrumentu i przekształcać je w klasyczne dźwięki syntezatora.



1 2 3 4

Pages 1 – 3 obsługują ustawienia parametrów dla każdego głosu syntezatora
Page 4 zawiera ważne główne parametry, które kontrolują cały blok efektu

Naciśnij przyciski << >>, aby poruszać się po stronach
Naciśnij pokrętkę Select, aby przełączyć górny/dolny rząd

Parametry głosów

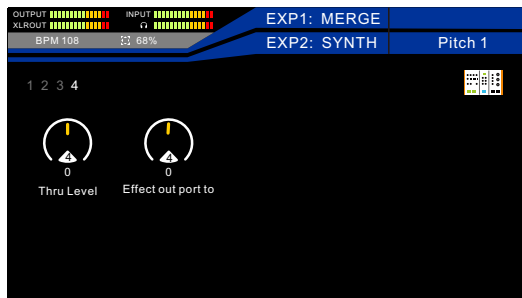
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Waveform	Wybierz kształt fali pomiędzy Sinusoidalną, Piłokształtną, Trójkątną, Prostokątną i Puls	Sin, Saw, Tri, Sqr, Imp.
Pitch	Dostosowuje wysokość głosu syntezatora w stosunku do wysokości instrumentu. 0 jest równe oryginalnej wysokości instrumentu. +/- 12 jest równe 1 oktawie. +/- 24 jest równe 2 oktavom	-24.0 – 24.0
Attack	Dostosowuje szybkość, z jaką atakuje głos syntezatora. 100 jest najszybsza.	0 - 100
Level	Dostosowuje poziom wyjściowy głosu syntezatora	0 - 100

Parametry filtra

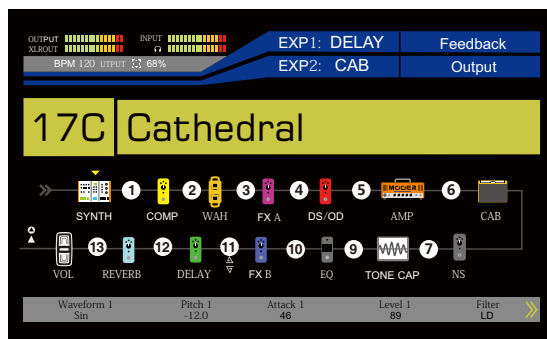
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Filter	Zastosuj filtr do głosu syntezatora. LP – Dolnoprzepustowy BP – Środkowoprzepustowy HP – Górnoprzepustowy PK – Szczytowy	Off, Lp, Hp, Bp, Pk.
Mode	Tryb kontroli filtra i parametr trybu. Static – Stały filtr częstotliwości Touch- Wrażliwy na dotyk filtr envelope kontrolowany dynamiką instrumentu. LFO- Automatyczna modulacja filtra w stylu sweep.	Static, Touch, LFO.
Mode parameter	FC (Static Mode)- Wycięcie częstotliwości Sensitivity (Touch mode)- Dostosowuje czułości filtra envelope, aby dopasować się do instrumentu i porządane efektu. Rate (LFO Mode)- Prędkość LFO.	FC : 60Hz – 10000Hz Sensitivity : 0 – 100 Rate : 0 – 100, Bpm 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32D, 1/32T.
Reso	Dostosowuje rezonans filtra.	0-100

Parametry Arpeggiatora

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Pattern	Dodaje arpeggiator do głosu SYNTH i wybierz wzór.	Off, 1 - 50
Arp Speed	Dostosowuje prędkość arpeggiatora.	0,2 Hz – 20 Hz Bpm: 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32D, 1/32T.

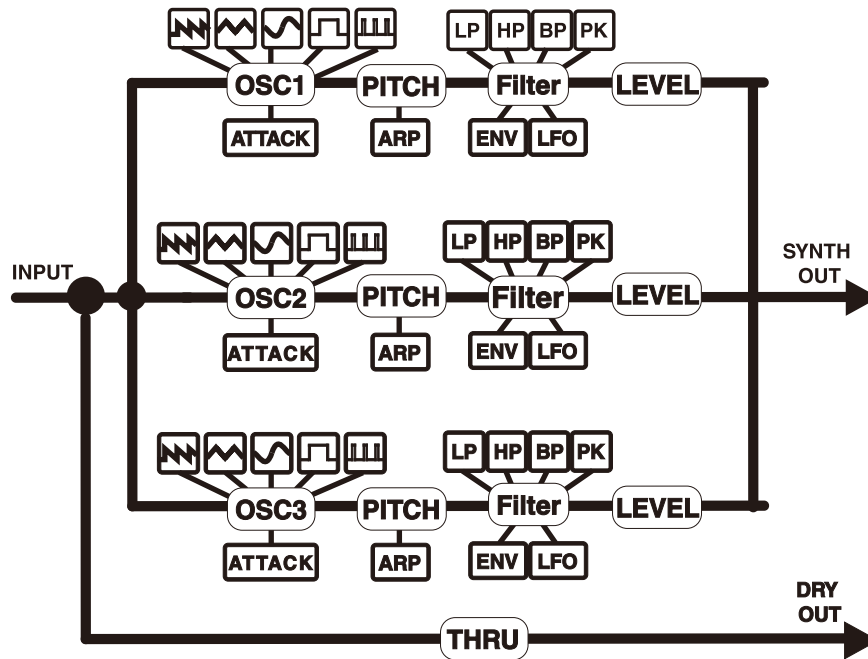


Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Thru Level	Poziom głośności czystego sygnału twojego instrumentu, który jest kierowany równoległe do bloku efektu SYNTH.	0-100
Effect out port to	Wyjście bloku efektów SYNTH można skierować w dowolne miejsce w łańcuchu sygnału, tak właśnie działa parametr „Effect out port to”.	0-13



SYNTH ENGINE musi śledzić sygnał instrumentu bezpośrednio od wejścia (INPUT) GE300, aby działał poprawnie. Musi więc pozostać pierwszym blokiem efektów w ustawionym łańcuchu sygnału i nie można go przesunąć. Jednak wyjście bloku efektów SYNTH można skierować w dowolne miejsce w łańcuchu sygnału, tak właśnie działa parametr „Effect out port to”. Wybierz liczbę od 0-13, aby skierować wyjście bloku efektów SYNTH do żądanej pozycji

ŚCIEŻKA SYGNAŁU SYNTH



SYNTH ENGINE ma 3 niezależne głosy z własnymi parametrami waveform, pitch, attack, level, filter i arpeggiator. Ścieżka sygnału z wejścia instrumentu jest dzielona i kierowana bezpośrednio na przód każdego głosu syntezatora, dzięki czemu pozostają one całkowicie równoległe i niezależne od siebie. Czysty sygnał może być również mieszany równoległe z całym blokiem efektów syntezatora, więc możesz wybrać tylko syntezator lub miksować go z sygnałem gitary.

COMP

Ge300 posiada 10 różnych modeli kompresorów, od bardzo prostych kostek z 2 pokrętłami, do zaawansowanych 3-pasmowych kompresorów studyjnych. Daje to pewności, że znajdziesz tutaj model kompresora, który jest odpowiedni dla Ciebie.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	S-Comp	Kompresor w kostce z 2 pokrętłami
2	Red Comp	Kompresor w kostce z 2 pokrętłami
3	Yellow Comp	Kompresor w kostce z 4 pokrętłami
4	Blue Comp	Kompresor w kostce z 4 pokrętłami
5	Boost Comp	Kompresor/booster z 3-pasmowym EQ
6	L-Studio Comp	Wintydżowy analogowy kompresor studyjny
7	Deluxe Comp	Zaawansowany analogowy kompresor studyjny
8	3-Band Comp	Cyfrowy kompresor studyjny w stylu lat 80
9	Limit	Limiter kompresji z 2 pokrętłami
10	Blood Comp	Kompresor w kostce z 3 pokrętłami i kontrolą blend

*UWAGA: Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Parametry kompresora

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Sensitivity	Dostosowuje ilość kompresji, 0 jest równe braku kompresji.	0-100
Threshold	Parametr threshold ustawia poziom, przy którym włącza się kompresja.	-60.0dB – 0dB
Ratio	Wielkość tłumienia, jaką należy zastosować do sygnału.	1.0 : 1 – 10.0 : 1
Attack	Ustawia szybkość, z jaką kompresor zmniejsza głośność, 100 jest równe najszybszemu.	0 – 100
Comp	Dostosowuje ilość kompresji.	0 – 100
Peak Reduction	Dostosowuje ilość kompresji.	0 – 100
Gain	Gain odnosi się do regulacji wzmocnienia na wyjściu kompresora.	0 – 100
Mix/Blend	Dostosowuje głośność skompresowanego sygnału. 0 oznacza całkowity nieskompresowany sygnał, 100 oznacza całkowity skompresowany sygnał.	0 – 100
Release	Czas potrzebny na przejście sygnału ze stanu skompresowanego do oryginalnego sygnału nieskompresowanego.	0 – 100
Low Threshold	Dostosowuje poziom, przy którym włącza się efekt kompresji niskiej częstotliwości pasma.	-60.0dB – 0dB
Low Gain	Dostosowuje poziom kompresji dla niskiej częstotliwości pasma.	- 80dB – 30dB
Mid Threshold	Dostosowuje poziom, przy którym włącza się efekt kompresji środkowej częstotliwości pasma.	-60.0dB – 0dB
Mid Gain	Dostosowuje poziom kompresji dla środkowej częstotliwości pasma.	- 80dB – 30dB
High Threshold	Dostosowuje poziom, przy którym włącza się efekt kompresji wysokiej częstotliwości pasma.	-60.0dB – 0dB
High Gain	Dostosowuje poziom kompresji dla wysokiej częstotliwości pasma.	- 80dB – 30dB
Sustain	Dostosowuje ilość kompresji.	0 -100

WAH

GE300 posiada 10 różnych modeli wah, w tym klasyczne i nowoczesne pedały wah, w pełni konfigurowalne jednostki typu rack, talk wah, modulację i auto wah.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Cry Wah	Wzorowany na GCB95
2	535 Wah	Wzorowany na nowoczesnym 535q
3	846 Wah	Wzorowany na ręcznie robionym klasyku z lat 60 z induktorem Halo
4	847 Wah	Wzorowany na wintydżowym klasyku ze zmienionym voicingiem.
5	Mae Wah	Wzorowany na customowym nowoczesnym Wah
6	Custom Wah	Jednostka typu studio rack. Dostosuj swoje idealne Wah.
7	Auto Wah	Zmodulowany auto sweeping Wah
8	Touch Wah	Dynamiczny envelope filter auto Wah
9	Talk Wah Ah	Algorytm talking wah z MOOER® Red Kid
10	Talk Wah Oh	Algorytm talking wah z MOOER® Red Kid

*UWAGA: Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Parametry wah

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Position	Pozycja pedału waha. 0 równa się pięcie, 100 równa się czubkami palców. *Uwaga: Jeśli chcesz użyć pedału EXP do sterowania wah, przypisz „WAH> Position” dla funkcji w menu EXP. Możesz także włączyć funkcję „Toeswitch”, aby włączyć/wyłączyć moduł wah podczas naciskania pedału EXP.	0-100
Peak	Poziom głośności centralnej częstotliwości	0-100
Low Fc	Wycięcie niskich częstotliwości	100Hz – 500Hz
High Fc	Wycięcie wysokich częstotliwości	500Hz – 5000Hz
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 kształcie filtru pasmowego. Niski Q będzie miał szerszy, bardziej okrągły kształt i mniej wyraźne brzmienie. Wysoki Q będzie miał węższy, ostrzejszy kształt i będzie wyraźniejszy.	0.3 – 4.0
Mix	Dostosowuje poziom efektu „wah”. 0 to brak dźwięku „wah”, 100 to dźwięk „wah”.	0-100

Parametry auto wah

Auto Wah to automatyczny filtr pasmowy. Modulacja jest kontrolowana przez modulujący LFO.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Rate	Prędkość pozycji modulacji LFO	0-100, Bpm: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T.
Range	Częstotliwość działania efektu	0-100
Peak	Poziom głośności centralnej częstotliwości	0-100
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 kształcie filtru pasmowego. Niski Q będzie miał szerszy, bardziej okrągły kształt i mniej wyraźne brzmienie. Wysoki Q będzie miał węższy, ostrzejszy kształt i będzie wyraźniejszy.	0.3 – 4.0
Curve	Kształt fali przy LFO. Trig : Fala trójkątka. Sine : Fala sinusoidalna. Step : Kształt fali w stylu PWM. Rand : Losowy wzór	Trig, Sine, Step, Rand.

Parametry touch wah

Touch wah to automatyczny filtr pasmowy. Działanie efektu jest kontrolowane przez envelope filter, który reaguje na dynamikę instrumentu.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Attack	Prędkość filtru envelope. 100 is the fastest.	0-100
Sens	Czułość filtru envelope.	0-100
Peak	Poziom głośności centralnej częstotliwości	0-100
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 kształcie filtru pasmowego. Niski Q będzie miał szerszy, bardziej okrągły kształt i mniej wyraźne brzmienie. Wysoki Q będzie miał węższy, ostrzejszy kształt i będzie wyraźniejszy.	0.3 – 4.0
Direction	Kierunek ruchu filtra pasmowego	Lo to Hi, Hi to Lo.

FXA / FXB

Bloki efektów FXA i FXB mają wiele różnych typów efektów, w tym Modulacja, EQ, Pitch, Delay, Filtry. FXA ma również dodatkowe przestery i wzmacniacze z modułem OD/DS.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	3-Band EQ	3-pasmowe graficzne EQ
2	5-BAND EQ	5 -pasmowe graficzne EQ
3	Studio EQ	Studyjna jednostka rack EQ
4	Slow Gear	Auto volume swell
5	Octave	Dodaje dźwięk o jedną oktawę niższą lub wyższą
6	Phaser	Oparty na MOOER® NINETY ORANGE
7	Step Phaser	Phase shifter o prostokątnej fali
8	Fat Phaser	Phase shifter niskich częstotliwości
9	6 Stage Analog Phaser	Phase shifter o sześciu stopniach
10	12 Stage Analog Phaser	Phase shifter o dwunastu stopniach
11	Dual Phaser	Dwukanałowy phase shifter
12	Modern Phaser	Nowocześnie brzmiący phase shifter
13	Flanger	Oparty na MOOER® E-LADY
14	Jet-Flanger	Oparty na MOOER® JET FLANGER
15	Flanger Pro	Profesjonalny flanger z szerszą kontrolą parametrów
16	Triple Flanger	Bogaty, wielostopniowy flanger
17	Modern Flanger	Nowocześnie brzmiący flanger
18	Tremolo	Oparty na MOOER TRELICOPTER
19	Optical Tremolo	Symuluje odczytanie wzoru wydrukowanego na obracającym się dysku i przekształcenie go w dźwięk „tremolo” modulujący głośność.
20	60s Tremolo	Czyste, wintydżowe brzmienie tremolo z lat 60
21	Stutter	Niestabilny filtr odcinający
22	Vibrato	Modulacja wysokości dźwięku
23	Rotary	Symuluje wintydżowy, obrotowy głośnik leslie
24	Modern Rotary	Nowocześnie brzmiący efekt typu rotary
25	Ana-Chorus	Analogowy chorus w kostce
26	70's Chorus	Analogowy chorus w stylu lat 70
27	Tri-Chorus	Bogaty, wielostopniowy chorus
28	Ring Mod	Efekt typu ring modulator
29	Delay	Cyfrowy delay w kostce
30	Detune	Dokładna regulacja wysokości dźwięków
31	Lofi	Filtr o niskiej częstotliwości próbkowania
32	Low pass filter	Stacyjny filtr dolnoprzepustowy
33	High pass filter	Stacyjny filtr górnoprzepustowy
34	Q filter	Stacyjny filtr wycinający (jak pedał wah w połowie)
35	Mono Pitch (FX A) Poly Pitch (FX B)	Pitch shifter czystego sygnału. Może symulować klasyczne whammy. Fx A działa mono. Fx B działa polifonicznie.
36	808 OD (FX A Only)	Oparty na IBANEZ® TS808
37	Tube Drive (FX A Only)	Oparty na B.K. Butler® Tubedrive
38	BB Drive (FX A Only)	Oparty na Xotic® BB Preamp
39	Pure Boost (FX A Only)	Oparty na MOOER® Pure Boost
40	Flex Boost (FX A Only)	Oparty na MOOER® Flex Boost

***UWAGA:** Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

FX Parameters

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Low	Dostosowuje tony w zakresie niskich częstotliwości.	-12dB – 12dB
Low Mid	Dostosowuje tony dla zakresu niskich-średnich częstotliwości.	-12dB – 12dB
Mid	Dostosowuje tony dla zakresu średnich częstotliwości.	-12dB – 12dB
High Mid	Dostosowuje tony dla zakresu wysokich-średnich częstotliwości.	-12dB – 12dB
High	Dostosowuje tony dla zakresu wysokich częstotliwości.	-12dB – 12dB
Freq	Określa środek zakresu częstotliwości, który będzie kontrolowany przez pokrętko gain.	30Hz – 18000Hz
Q	Dostosowuje szerokość obszaru, na który wpływa EQ wyśrodkowany na Freq. Wyższe wartości zawężą obszar.	0.3 – 5.0
Gain	Dostosowuje wzmocnienie dla przypisanego zakresu częstotliwości Freq.	-16dB – 16dB
Low cut	Ustawia częstotliwość, przy której filtr dolnoprzepustowy zaczyna działać.	Off, 0Hz – 800Hz
High cut	Ustawia częstotliwość, przy której filtr górnoprzepustowy zaczyna działać.	Off, 20000Hz – 1000Hz

Attack(Slow Gear)	Dostosowuje czas potrzebny do osiągnięcia maksymalnej głośności. 100 jest najszybszy.	0 - 100
Sub(Octave)	Dostosowuje głośność harmoniczną o jedną oktawę poniżej.	0 - 100
Sub Tone(Octave)	Dostosowuje brzmienie zakresu częstotliwości Sub.	0 - 100
Upper(Octave)	Dostosowuje głośność harmoniczną o jedną oktawę powyżej.	0 - 100
Upper Tone(Octave)	Dostosowuje brzmienie zakresu częstotliwości Upper.	0 - 100
Dry(Octave)	Dostosowuje głośność czystego sygnału.	0 - 100
Rate / Speed	Dostosowuje szybkość modulacji	0 – 100, Bpm: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T.
Tone	Dostosowuje brzmienie modulacji	0 - 100
Depth	Dostosowuje głębokość modulacji	0 - 100

Sweep (6-stufiger Analog-Phaser, 12-stufiger Analog-Phaser)	Przesuwa wzór frequency response w zakresie sześciu lub dwunastu oktaw.	0 - 100
Resonance (6-stufiger Analog-Phaser, 12-stufiger Analog-Phaser)	Zmienia wysokość i ostrość szczytu frequency response	0 - 100
Feedback (Flanger, Modern Flanger)	Ustawia poziom sprzężenia zwrotnego filtra flanger	0 - 100
Level	Dostosowuje poziom modulacji.	0 - 100
Delay (Flanger pro, Modern Flanger)	Ustawia czas opóźnienia flangera.	0 - 100
Manual (Triple Flanger)	Kontroluje czas opóźnienia flangera.	0 - 100
Width (Triple Flanger)	Dostosowuje szerokość LFO flangera.	0 - 100
Intensity	Ustawia ilość modulacji.	0 - 100
Output Mode	Ustawia na mono lub stereo *Uwagi: Jeśli moduły po FX ustawione są na mono, ustawiony efekt stereo będzie brzmiał jak efekt mono.	Mono, Stereo
Time (Delay)	Dostosowuje czas opóźnienia	0ms – 2000ms, Bpm: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T.
Feedback (Delay)	Dostosowuje głośność zwracaną do wejścia. Wyższe ustawienia spowodują więcej powtórzeń delaya.	0 - 100
Mix	Ustawia proporcję miksu między oryginalnym (dry) i „przetworzonym” (wet) sygnałem. 0 oznacza całkowicie czysty sygnał, 100 oznacza całkowicie przetworzony sygnał.	0 - 100
Pitch	Ustawia wartość pitch shift. (Detune : 100 cent = 1 półton).	-100cent – 100cent (Detune) -12.0 – 12.0 (Mono Pitch/Poly Pitch)
Sample (Lofi)	Dostosowuje częstotliwość próbkowania efektu Lofi.	1500Hz – 44100Hz
Bit (Lofi)	Dostosowuje szybkość transmisji efektu Lofi.	1bit – 16bit
Range (Tiefpassfilter, Hochpassfilter, Q Filter)	Zakres modulacji	0 - 100
Drive	Dostosowuje gain efektu.	0 - 100

DS/OD

Ge300 ma 31 różnych efektów typu stompbox bazujących na parametrze gain, w tym efekty distortion, overdrive, fuzz i booster. Każdy z nich został starannie wymodelowany według prawdziwego efektu przy użyciu podobnych technik, które stosujemy do tworzenia naszych modeli wzmacniaczy cyfrowych.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Tube DR	Oparty na B.K. Butler® Tubedrive.
2	808	Oparty na IBANEZ® TS808.
3	Pure Boost	Oparty na MOOER® Pure Boost.
4	Flex Boost	Oparty na MOOER® Flex Boost.
5	Od250	Oparty na DOD® OD250.
6	Ddrive	Oparty na Barber® Direct Drive.
7	BlackRat	Oparty na ProCo® Rat.
8	Grey Faze	Oparty na MOOER® Grey Faze.
9	Muffy	Oparty na EHX® Big Muff.
10	Fuzz Department	Oparty na ZVEX® Fuzz Factory.
11	MTL Zone	Oparty na BOSS® Metal Zone.
12	MTL Master	Oparty na Digitech® Metal Master.
13	Obsessive Dist	Oparty na Fulltone® OCD.
14	Jimmy OD	Oparty na Paul Cochrane® Timmy OD.
15	Full DRV	Oparty na Fulltone® Fulldrive 2.
16	Shred	Oparty na Marshall® Shred Master.
17	BeeBee Pre	Oparty na Xotic® BB Preamp.
18	BeeBee +	Oparty na Xotic® BB Plus.
19	Riet	Oparty na Suhr® Riot.
20	Tight DS	Oparty na Amptweaker® Tight Rock.
21	Full DS	Oparty na Fulltone® GT500
22	Gold Clon	Oparty na Klon® Centaur gold.
23	Vx Tube OD	Oparty na VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Oparty na Amptweaker® Tight Metal.
25	The Juicer	Oparty na MOOER® The Juicer.
26	Rumble Drive	Oparty na MOOER® Rumble Drive.
27	Solo	Oparty na MOOER® Solo.
28	Blues Mood	Oparty na MOOER® Blues Mood.
29	Blues Crab	Oparty na MOOER® Blues Crab.
30	Blade	Oparty na MOOER® Blade.
31	Hustle Drive	Oparty na MOOER® Hustle Drive.

*UWAGA: Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Gain	Dostosowuje gain na wejściu i poziom drive	0 - 100
Bass	Dostosowuje poziom niskich częstotliwości	0 - 100
Mid	Dostosowuje poziom środkowych częstotliwości	0 - 100
Treble	Dostosowuje poziom wysokich częstotliwości	0 - 100
Output	Dostosowuje poziom głośności na wyjściu	0 - 100

AMP

Ge300 posiada 108 modeli wzmacniaczy cyfrowych, które wykorzystują nieliniową technologię modelowania wzmacniaczy MOOER. Każdy model został zaprojektowany w oparciu o próbki pobrane bezpośrednio ze wzmacniaczy lampowych.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	US Blues JR	Oparty na Fender® Blues Junior
2	65 US DX	Oparty na Fender® 65 Deluxe Reverb
3	65 US TW	Oparty na Fender® 65 Twin Reverb
4	US Sonic	Oparty na Fender® Super Sonic
5	US Blues CL	Oparty na kanale Clean Fender® Blues Deluxe
6	US Blues OD	Oparty na kanale Overdrive Fender® Blues Deluxe
7	59 US BASS	Oparty na Fender® 59 Bassman
8	UK30 CL	Oparty na ustawieniu Clean VOX® AC30
9	UK30 OD	Oparty na ustawieniu Overdrive VOX® AC30
10	J800	Oparty na Marshall® JCM 800
11	J900	Oparty na Marshall® JCM 900
12	PLX 100	Oparty na Marshall® Plexi 100
13	J2525 CH1	Oparty na kanale Clean Marshall® JCM2525
14	J2525 CH2	Oparty na kanale Lead Marshall® JCM2525
15	J410 CL	Oparty na kanale Green Marshall® JVM410
16	J410 DS	Oparty na kanale Red Marshall® JVM410
17	US Gold 100 CL	Oparty na kanale Clean Friedman® BE100
18	US Gold 100 DS	Oparty na kanale Distortion Friedman® BE100
19	US Gold 50A	Oparty na kanale Clean Friedman® Smallbox 50
20	US Gold 50B	Oparty na kanale Distortion Friedman® Smallbox 50
21	Cali LS CH1	Oparty na kanale Clean Mesa/Boogie® Lonestar
22	Cali LS CH2	Oparty na kanale Overdrive Mesa/Boogie® Lonestar
23	Cali Dual 1	Oparty na kanale Clean Mesa/Boogie® Dual Rectifier
24	Cali Dual 2	Oparty na kanale Distortion Mesa/Boogie® Dual Rectifier
25	TRI REC CL	Oparty na kanale Clean Mesa/Boogie® Triple Rectifier
26	TRI REC DS	Oparty na kanale Distortion Mesa/Boogie® Triple Rectifier
27	MARKIII CL	Oparty na kanale Clean Mesa/Boogie® Mark III
28	MARKIII DS	Oparty na kanale Distortion Mesa/Boogie® Mark III
29	Cali MK4 A	Oparty na kanale Rhythm 1 Mesa/Boogie® Mark IV
30	Cali MK4 B	Oparty na kanale Rhythm 2 Mesa/Boogie® Mark IV
31	Cali MK4 C	Oparty na kanale Lead Mesa/Boogie® Mark IV
32	MARKV CL	Oparty na kanale Clean Mesa/Boogie® Mark V
33	MARKV DS	Oparty na kanale Distortion Mesa/Boogie® Mark V
34	Cali JP A	Oparty na kanale Clean Mesa/Boogie® JP2C
35	Cali JP B	Oparty na kanale Crunch Mesa/Boogie® JP2C
36	Cali JP C	Oparty na kanale Distortion Mesa/Boogie® JP2C

***UWAGA:** Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
37	Eagle FB CH1	Oparty na kanale Clean ENGL® Fireball 100
38	Eagle FB CH2	Oparty na kanale Distortion ENGL® Fireball 100
39	Powerbell CL	Oparty na kanale Clean ENGL® E645
40	Powerbell DS	Oparty na kanale Distortion ENGL® E645
41	Blacknight CL	Oparty na kanale Clean ENGL® E650 Blackmore signature model
42	Blacknight DS	Oparty na kanale Distortion ENGL® E650 Blackmore signature model
43	Eagle 670 CL	Oparty na kanale Clean ENGL® E670
44	Eagle 670 CR	Oparty na kanale Crunch ENGL® E670
45	Eagle 670 L1	Oparty na kanale Lead 1 ENGL® E670
46	Eagle 670 L2	Oparty na kanale Lead 2 ENGL® E670
47	Satsuma TH200A	Oparty na kanale Clean Orange® Thunderverb 200
48	Satsuma TH200B	Oparty na kanale Distortion Orange® Thunderverb 200
49	Satsuma TH30A	Oparty na kanale Clean Orange® TH30
50	Satsuma TH30B	Oparty na kanale Distortion Orange® TH30
51	Rock Vrb CL	Oparty na kanale Clean Orange® Rockerverb
52	Rock Vrb DS	Oparty na kanale Distortion Orange® Rockerverb
53	Citrus 30	Oparty na Orange® AD30
54	EV 5050 CL	Oparty na kanale Clean EVH® 5150
55	EV 5050 DS	Oparty na kanale Distortion EVH® 5150
56	PV 5050 CL	Oparty na kanale Clean Peavey® 5150
57	PV 5050 DS	Oparty na kanale Rhythm Peavey® 5150
58	Petey 6550 A	Oparty na kanale Clean Peavey® 6505+
59	Petey 6550 B	Oparty na kanale Rhythm Peavey® 6505+
60	Petey Satch CL	Oparty na kanale Clean Peavey® JSX
61	Petey Satch CR	Oparty na kanale Crunch Peavey® JSX
62	Petey Satch UL	Oparty na kanale Ultra Peavey® JSX
63	Herby CH1	Oparty na kanale 1 Diezel® Herbert
64	Herby CH2	Oparty na kanale 2 Diezel® Herbert
65	Herby CH3	Oparty na kanale 3 Diezel® Herbert
66	VHS CH1	Oparty na kanale 1 Diezel® VH4
67	VHS CH2	Oparty na kanale 2 Diezel® VH4
68	VHS CH3	Oparty na kanale 3 Diezel® VH4
69	VHS CH4	Oparty na kanale 4 Diezel® VH4
70	Hugen CL	Oparty na kanale Clean Diezel® Hagen
71	Hugen OD	Oparty na kanale Overdrive Diezel® Hagen
72	Hugen DS	Oparty na kanale Distortion Diezel® Hagen

***UWAGA:** Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

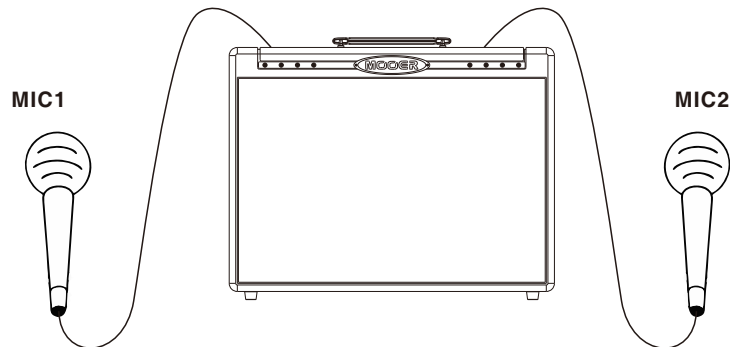
Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
73	Randy Devil CL	Oparty na kanale Clean Randall® Satan
74	Randy Devil DS	Oparty na kanale Distortion Randall® Satan
75	SLOW 100 CR	Oparty na kanale Crunch Soldano® SLO-100
76	SLOW 100 DS	Oparty na kanale Distortion Soldano® SLO-100
77	JET 100H CL	Oparty na kanale Clean Jet City® JCA100H
78	JET 100H OD	Oparty na kanale Overdrive Jet City® JCA 100H
79	Koche OD	Oparty na kanale Overdrive Koch® Powertone
80	Koche DS	Oparty na kanale Distortion Koch® Powertone
81	Blueno UG 30A	Oparty na ustawieniu Low Gain Bruno® Underground 30
82	Blueno UG 30B	Oparty na ustawieniu Overdrive Bruno® Underground 30
83	Custom 100 CH1	Oparty na kanale Clean Custom Audio Amplifiers® PT100
84	Custom 100 CH2	Oparty na kanale Overdrive Custom Audio Amplifiers® PT100
85	Custom 100 CH3	Oparty na kanale Lead Custom Audio Amplifiers® PT100
86	Mr. Smith CL	Oparty na kanale Clean PRS® ARCHON
87	Mr. Smith DS	Oparty na kanale Distortion PRS® ARCHON
88	Taxidea Taxus A	Oparty na ustawieniu Low Gain Suhr® Badger 30
89	Taxidea Taxus B	Oparty na ustawieniu Hi Gain Suhr® Badger 30
90	Shittcow GR	Oparty na kanale Green VHT® Pitbull
91	Shittcow RD	Oparty na kanale Red VHT® Pitbull
92	Doctor3 a	Oparty na ustawieniu Low Gain DR.Z® MAZ 38
93	Doctor3 B	Oparty na ustawieniu High Gain DR.Z® MAZ 38
94	Matchbox 30 CL	Oparty na kanale Clean Matchless® C30
95	Matchbox 30 OD	Oparty na kanale Overdrive Matchless® C30
96	Regal Tone CL	Oparty na kanale Rhythm Tone King® Falcon
97	Regal Tone OD1	Oparty na kanale Tweed Tone King® Falcon
98	Regal Tone OD2	Oparty na kanale Lead Tone King® Falcon
99	Carol CL	Oparty na kanale Clean Two Rock® Coral
100	Carol OD	Oparty na kanale Overdrive Two Rock® Coral
101	Cardeff	Oparty na Two Rock® Cardeff
102	Jazz 120	Oparty na Roland® JC-120
103	HWT 103	Oparty na Hiwatt® DR-103
104	HT Club CL	Oparty na kanale Clean Blackstar® HT Stage 100
105	HT Club DS	Oparty na kanale Distortion Blackstar® HT Stage 100
106	Acoustic 1	Symulator akustyczny 1
107	Acoustic 2	Symulator akustyczny 2
108	Acoustic 3	Symulator akustyczny 3

***UWAGA:** Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Gain	Dostosowuje gain na wejściu i poziom drive na przedwzmacniaczu	0 - 100
Bass	Dostosowuje poziom niskich częstotliwości	0 - 100
Mid	Dostosowuje poziom środkowych częstotliwości	0 - 100
Treble	Dostosowuje poziom wysokich częstotliwości	0 - 100
Modus	Każdy model wzmacniacza ma 2 różne tryby Original: Rzeczywiste odtworzenie oryginalnego wzmacniacza Distinct: Stosuje wycięcie wysokich i niskich częstotliwości przed wejściem przedwzmacniacza i wysokich-środkowych po wyjściu przedwzmacniacza w celu uzyskania brzmienia typu „postprodukcyjnego”.	Original, Distinct
Tube	Wybierz jeden z wielu różnych stopni końcówki mocy. Wybierz WYŁĄCZ, aby ominąć modelowanie końcówki mocy.	OFF, Normal EL34, Normal EL84, Normal 6L6, Normal 6V6, Doctor3 EL84, Badger EL34, UK Gold EL34, Cali 6L6, US DLX 6L6, JJ EI84
Preamp Out	Poziom wyjścia z sekcji przedwzmacniacza.	0 - 100
Presence (Endstufenparameter)	Dostosowuje wysokie częstotliwości końcówki mocy.	0 - 100
Bias (Endstufenparameter)	Dostosowuje bias symulacji lampy na końcówce mocy.	0 - 100
Master	Końcowy poziom wyjściowy bloku efektów AMP	0 - 100

CAB

Ge300 wychodzi z fabryki z 43 wstępnie załadowanymi symulacjami kolumn głośnikowych, które są nieliniowymi algorytmami pochodzącymi z próbek odpowiedzi impulsowej (IR) kolumn głośnikowych. Każdy model symulacji kolumny ma podwójne mikrofony z niezależnym wyborem każdego mikrofonu, parametrami centre i distance oraz stopniową regulację balance mix.



Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	US DLX 112	Oparta na kolumnie Fender® 65 Deluxe Reverb 112
2	US TWN 212	Oparta na kolumnie Fender® 65 Twin Reverb 212
3	US Bass 410	Oparta na kolumnie Fender® 59 Bassman 410
4	Sonic 112	Oparta na kolumnie Fender® Super Sonic 112
5	Blues 112	Oparta na kolumnie Fender® Blues Deluxe 112
6	1960 412	Oparta na kolumnie Marshall® 1960A 412
7	Eagle P412	Oparta na kolumnie ENGL® Pro XXL 412
8	Eagle S412	Oparta na kolumnie ENGL® Vintage XXL 412
9	Mark 112	Oparta na kolumnie Mesa/Boogie® Mark 112
10	Rec 412	Oparta na kolumnie Mesa/Boogie® Rectifier Standard 412
11	Citrus 412	Oparta na kolumnie Orange® PPC 412
12	Citrus 212	Oparta na kolumnie Orange® PPC 212
13	Slow 412	Oparta na kolumnie Soldano® Slo 412
14	DR.ZEE 112	Oparta na kolumnie DR.Z® MAZ 112
15	DR.ZEE 212	Oparta na kolumnie DR.Z® Z-Wreck 212
16	Jazz 212	Oparta na kolumnie Roland® JC120 212
17	UK 212	Oparta na kolumnie VOX® AC30 212
18	HWT 412	Oparta na kolumnie Hiwatt® AP412
19	PV 5050 412	Oparta na kolumnie Peavey® 5150 412
20	Regal Tone 110	Oparta na kolumnie Tone King® Falcon 110
21	Two Stones 212	Oparta na kolumnie Two Rock® 212
22	Cardeff 112	Oparta na kolumnie Two Rock® 112
23	EV 5050 412	Oparta na kolumnie EVH® 5150 412
24	HT 412	Oparta na kolumnie Blackstar® HTV 412
25	Gas Station 412	Oparta na kolumnie Diezel® Hagen 412
26	Blueno 212	Oparta na kolumnie Bruno® 212 Football
27	Custom 212	Oparta na kolumnie Custom Audio® 212
28	Herby 412	Oparta na kolumnie Diezel® RV412
29	VHS 412	Oparta na kolumnie Diezel® FV412
30	Doctor3 112	Oparta na kolumnie DR.Z® MAZ38 112

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
31	US Gold 412	Oparta na kolumnie Friedman® 412
32	US Gold 112	Oparta na kolumnie Friedman® Small Box 112
33	Matchbox 30 112	Oparta na kolumnie Matchless® 112
34	Cali 412-1	Oparta na kolumnie Mesa/Boogie® Recto Trad 412
35	Cali 412-2	Oparta na kolumnie Mesa/Boogie® RoadKing 412
36	Satsuma 212	Oparta na kolumnie Orange® PPC 212
37	Petey 412	Oparta na kolumnie Peavey® 6505 412
38	Petey 212	Oparta na kolumnie Peavey® JSX 212
39	Mr Smith 112	Oparta na kolumnie PRS® Archon 212
40	Randy Devil 412	Oparta na kolumnie Randall® RD412
41	Taxidea Taxus 112	Oparta na kolumnie Suhr® 112
42	Shittcow 412	Oparta na kolumnie VHT® 412
43	Acoustic 112	Oparta na kolumnie ®
44 - 63	Empty	Miejsca na własne impulsy IR

***UWAGA:** Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Mic	Wybierz typ mikrofonu	Sm57, SM7A, U47, U87, M143, M147, KM184, NT1, NT2, NTV, MD421, MD441, E609, E835, MXL2001, MXL2003, C3000, C4000B, C414, D112, C535.
Center	Pozycja mikrofonu względem środka stożka głośnika, 0 jest pośrodku.	0 - 100
Distance	Odległość mikrofonu od głośnika, 0 jest najbliżej.	0 - 100
Low Cut	Wycięcie niskich częstotliwości po mikrofonie.	Off, 0Hz – 800Hz.
High Cut	Wycięcie wysokich częstotliwości po mikrofonie.	Off, 20kHz – 1kHz.
Early Reflection	Dodaje bardzo niewielkie opóźnienie dźwięku dla brzmienia i odczucia kolumny znajdującej się w pomieszczeniu. 0 oznacza brak odbicia.	0 - 100
Points	Wybierz punkty próbkowania modelu kolumny. Wyższe punkty są lepszej jakości i bardziej realistyczne. Niższe punkty zużywają mniej % CPU. Jeśli uważasz, że maksymalizujesz moc procesora, spróbuj ustawić niższe punkty próbkowania	512, 1024, 2048.
Mic 1 / Mic 2	Stopniowe mieszanie i miksowanie pomiędzy MIC 1 i MIC 2. 50/50 będzie równomiernym połączeniem obu mikrofonów	100/0 - 0/100
Output	Wyjściowy poziom głośności bloku efektów	

IR

Moduł CAB w GE300 posiada również 20 pustych gniazd, dzięki którym można załadować własne odpowiedzi impulsowe IR innych producentów za pośrednictwem USB oraz pomocą oprogramowania komputerowego.



Gdy do modelu kolumny używany jest plik IR innej firmy, utracone zostaną parametry mikrofonu, można jednak dostosować parametry High/Low Cut, Early Reflection, Output i punkty próbkowania.

Lista mikrofonów

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Sm57	Oparty na Shure® SM57
2	SM7A	Oparty na Shure® SM7A
3	U47	Oparty na Neumann® U47
4	U87	Oparty na Neumann® U87
5	M143	Oparty na Neumann® KM143
6	M147	Oparty na Neumann® M147
7	KM184	Oparty na Neumann® KM184
8	NT1	Oparty na Rode® NT1
9	NT2	Oparty na Rode® NT2
10	NTV	Oparty na Rode® NTV
11	MD421	Oparty na Sennheiser® MD421
12	MD441	Oparty na Sennheiser® MD441
13	E609	Oparty na Sennheiser® E906
14	E835	Oparty na Sennheiser® E835
15	MXL2001	Oparty na MXL® MXL 2001
16	MXL2003	Oparty na MXL® MXL 2003
17	C3000	Oparty na AKG® C3000
18	C4000B	Oparty na AKG® C4000B
19	C414	Oparty na AKG® C414
20	D112	Oparty na AKG® D112
21	C535	Oparty na AKG® C535

***UWAGA:** Wymienione nazwy produktów są własnością firm i zostały użyte jedynie w celu identyfikacji brzmienia tego produktu.

Ge300 posiada 3 różne modele bramek szumów, które są idealne do pozbycia się niepożądanego szumu lub uzyskania tzw. efektu „hard gate” dla zbitego, high gainowego grania rytmicznego.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Noise Killer	Mocna bramka szumów z maksymalnym tłumieniem (hard gate)
2	Intel Reducer	Inteligentna bramka szumów tła z automatycznym atakiem, zwolnieniem i tłumieniem
3	Noise Gate	Standardowa, studyjna bramka szumów ze szczegółową kontrolą parametrów

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Threshold	Ustaw poziom wykrywania, przy którym działa bramka szumów. Wszystko poniżej tego poziomu zostanie wycięte, gdy brama zostanie zamknięta. Gdy zostanie wykryty wyższy poziom (np. gra na instrumencie), bramka szumów otworzy się i przepuści dźwięk.	0 - 100
Depth	Intel Reducer to inteligentna bramka szumów tła. Parametr Depth reguluje intensywność tłumienia nieporządkanych szumów.	0 - 100
Attack	Adjusts the speed at which the noise gate closes and attenuates the sound. 100 is the fastest.	0 - 100
Release	Dostosowuje szybkość, z jaką brama szumów otwiera się podczas gry na instrumencie. 0 jest najszybsza.	0 - 100
Damp	Dostosowuje, jak bardzo bramka tłumia hałas, gdy jest zamknięta.	0 - 100
OUTPUT	Wyjściowy poziom głośności bloku efektów	

TONE CAP

Ge300 jest uzbrojony w niezwykle przydatne narzędzie o nazwie TONE CAPTURE. Tone Capture to inteligentny silnik do nauki i porównywania, który można wykorzystać do tworzenia własnych modeli cyfrowych, pobierając próbki rzeczywistego sprzętu.

Tone capture posiada 3 różne tryby

GUIT

Natychmiastowo przekształca brzmienie gitary za pomocą próbek, które zostały stworzone w trybie GUIT. Stwórz próbki i miej ze sobą wszystkie swoje ulubione gitary, gdziekolwiek jesteś.

AMP&STOMP

Stwórz próbki swoich ulubionych przesterów overdrive, distortion, a także wzmacniaczy.

IR

Stwórz własne odpowiedzi impulsowe (IR) kolumn gitarowych.

The screenshot shows the Tone CAP interface with several key elements and annotations:

- PRESET** – Wybierz miejsce presetu tone capture (Annotation pointing to the PRESET dropdown menu).
- Ikona ołówka** – Zmień nazwę presetu. Użyj pokrętła SELECT, aby poruszać się i dostosowywać te ustawienia w bloku efektów TONE CAP (Annotation pointing to the edit icon).
- MODE** – Wybierz pomiędzy trybami GUIT, AMP&STOMP oraz IR (Annotation pointing to the MODE selector).
- Ustawienia post TONE CAP** - Ustawienia te zostaną odblokowane po utworzeniu presetu tone capture. Użyj tych parametrów, aby dostosować tone capture do swoich potrzeb.
 - LOW**- Dostosuj niskie częstotliwości
 - MID**- Dostosuj środkowe częstotliwości
 - HIGH**- Dostosuj wysokie częstotliwości
 - OUTPUT**- Podbij lub zmniejsz poziom wyjściowy tone capture(Annotation pointing to the frequency and output sliders).
- Użyj pokręteł 1-4, aby dostosować te ustawienia w bloku efektów TONE CAP (Annotation pointing to the 1-4 effect slots).

The interface itself displays: OUTPUT XLROUT, INPUT, BPM 120.0, 52%, EXP1:SYNTH, EXP2:SYNTH, Pitch 1, Learning: Guit, 01:Null, and four frequency sliders (50 Low, 50 Mid, 50 High, 0dB Output) with buttons A Target Capture, B Source Capture, C Active, and D.

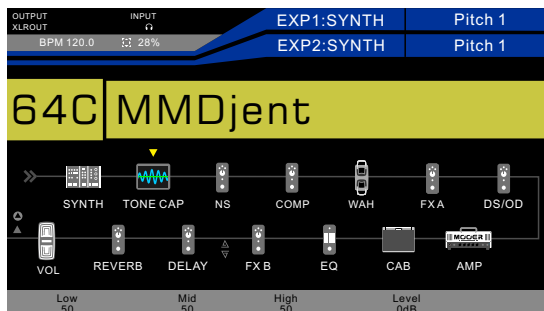
GUIT

Czy kiedykolwiek znalazłeś się w sytuacji, w której szukałeś jednego instrumentu, który ma wszystkie potrzebne brzmienia gitary? Czy to klasyczny strzał jak w country, ciepłe bluesowe brzmienie, funkowe szaleństwo, zbity dżdż dżent, elektro-akustyczne piezo i wiele, wiele więcej?

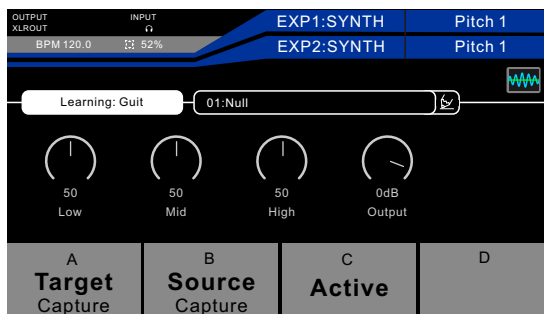
Tryb TONE CAPTURE GUIT może próbkować dowolną gitarę, pod warunkiem, że posiada jakąś formę przetwornika, a następnie stworzyć szczegółowy cyfrowy model GUIT przy użyciu zastrzeżonej nieliniowej technologii IR MOOER. Osiąga się to poprzez porównanie różnic między „SOURCE” (gitarą, której używasz) a „TARGET” (gitarą, której brzmienia potrzebujesz). Następnie następuje skomplikowana kalkulacja i niesamowite cyfrowe odtworzenie brzmienia „TARGET” i w taki sposób rodzi się brzmienie gitary. Aktywacja TONE CAPTURE za pomocą nowo utworzonego modelu GUIT natychmiast przekształca brzmienie twojej gitary „SOURCE” w brzmienie gitary „TARGET”. Model GUIT można następnie jeszcze bardziej ulepszyć do użycia z innymi instrumentami „SOURCE” lub nawet tworząc coś zupełnie nowego.

KROK 1

Przejdź do przycisku DISPLAY, aż wyświetli się ekran łańcucha sygnału i upewnij się, że blok efektów TONE CAP jest pierwszym blokiem efektu w łańcuchu (oprócz Syntezatora). Upewnij się, że SYNTH jest wyłączony i włączona jest funkcja TONE CAP.



KROK 2



Przejdź do pustego miejsca na preset (NULL)
Wybierz tryb GUIT (Learning:Guit)

KROK 3



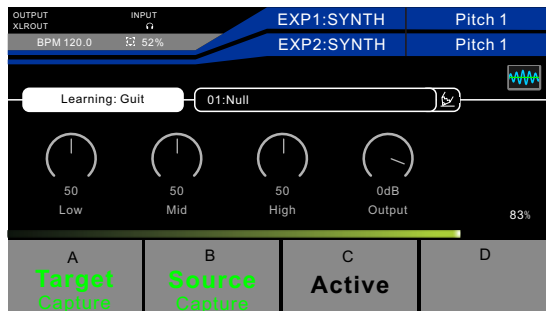
Podłącz gitarę, którą chcesz spróbować do tone capture, do gniazda INPUT GE300

Od teraz jest to gitara TARGET

Naciśnij footswitch A, aby rozpocząć proces przechwytywania i graj na gitarze, aż odliczanie osiągnie 100%.

Aby uzyskać najlepszy rezultat, zalecamy granie na gitarze mocno, otwartymi akordami, a następnie granie wszystkich dźwięków na gitarze tak bardzo, jak to możliwe.

KROK 4



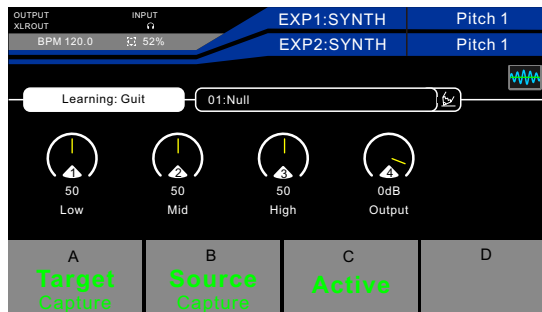
Podłącz gitarę, z której będziesz korzystać poprzez tone capture do gniazda INPUT GE300

Od teraz jest to gitara SOURCE

Naciśnij footswitch B, aby rozpocząć proces przechwytywania i graj na gitarze, aż odliczanie osiągnie 100%.

Zasady gry są takie same jak w przypadku przechwytywania brzmienia gitary Target. Staraj się grać to samo, co przy przechwytywaniu.

KROK 5



Naciśnij footswitch C, aby aktywować funkcję tone capture

Użyj pokręteł 1-4, aby dostosować EQ i głośność wyjściową dla przechwyconego brzmienia według własnych upodobań

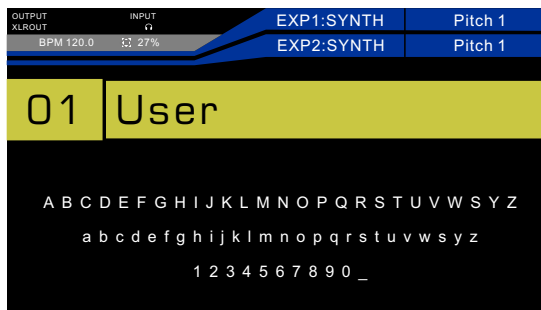
KROK 6

Przechwycone brzmienie zostało automatycznie zapisane i nazwane USER

Wybierz ikonę ołówka



owadź nową nazwę presetu i naciśnij przycisk SAVE, aby potwierdzić.



Naciśnij i przytrzymaj footswitch A lub footswitch B, aby usunąć preset tone capture i rozpocząć ponownie

Uwagi: Jeśli wynik przechwytywania nie jest dostatecznie zbliżony, prosimy powtórzyć proces. Sposób gry na gitarze ma wpływ na uzyskane rezultaty.

AMP&STOMP

Tryb AMP&STOMP można wykorzystać do próbkowania ulubionego efektu w kostce lub wzmacniacza. Ten rodzaj przechwytywania brzmienia można następnie zastosować do istniejącego modelu wzmacniacza lub efektu w ramach presetu, aby przekształcić je w próbkę. Efekty w kostce, takie jak distortion, overdrive i boost, będą działać bardzo dobrze z funkcją tone capture. Nie można próbować efektów w kostce takich jak delay, reverb lub modulacja za pomocą tone capture.

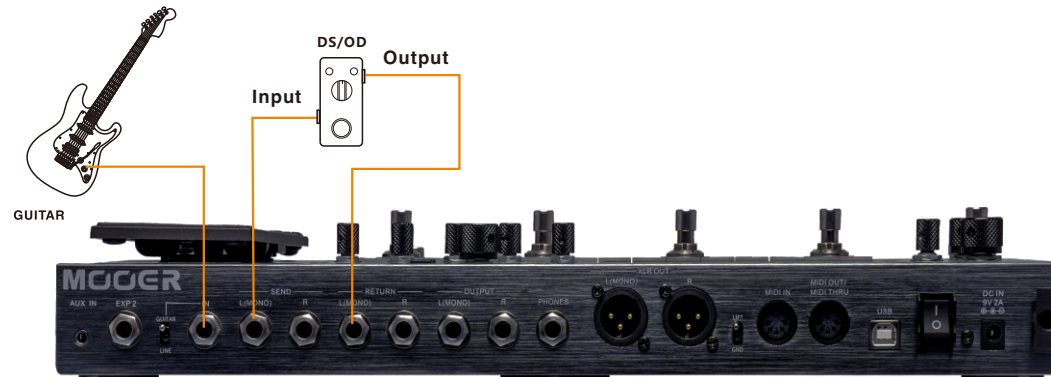
KROK 1

Najpierw zdecyduj, czy chcesz przechwycić efekt w kostce czy wzmacniacz.

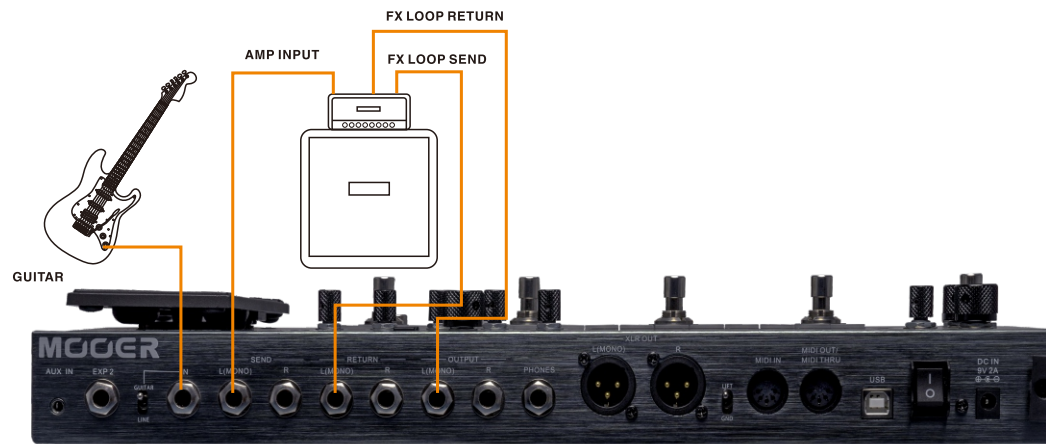
Podłącz send GE300 do wejścia twojego efektu lub wzmacniacza.

Podłącz return GE300 do wyjścia efektu lub send pętli efektów wzmacniacza.

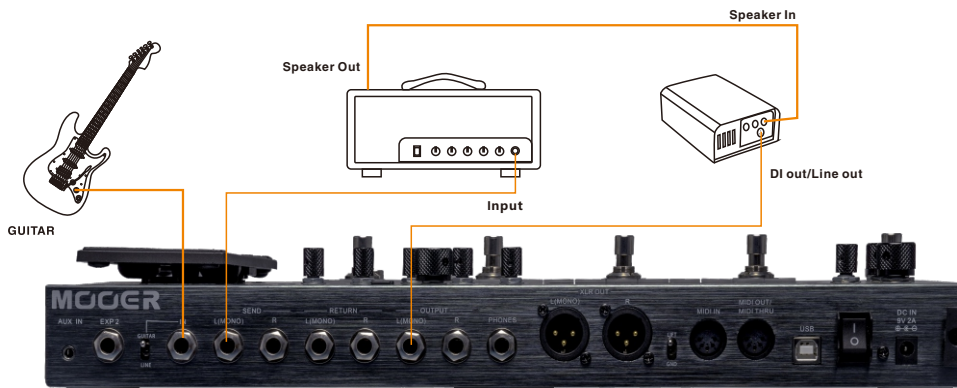
STOMPBOX



AMP



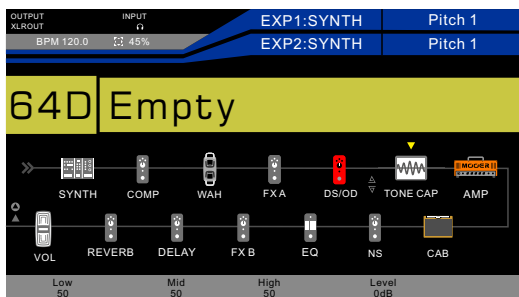
Jeśli twój wzmacniacz nie ma pętli efektów, podłącz wyjście głośnikowe wzmacniacza do loadboxa o właściwej impedancji. Następnie podłącz wyjście liniowe lub DI z loadboxa do return GE300.



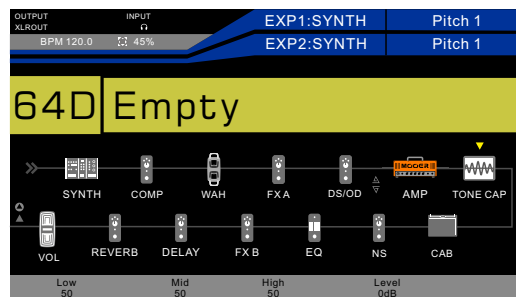
OSTRZEŻENIE Nigdy nie podłączaj wyjścia głośnikowego wzmacniacza do GE300. Może to spowodować uszkodzenie zarówno GE300, jak i wzmacniacza. Nigdy nie używaj wzmacniacza bez głośnika lub urządzenia o impedancji głośnika podłączonej do wyjścia głośnikowego wzmacniacza

KROK 2

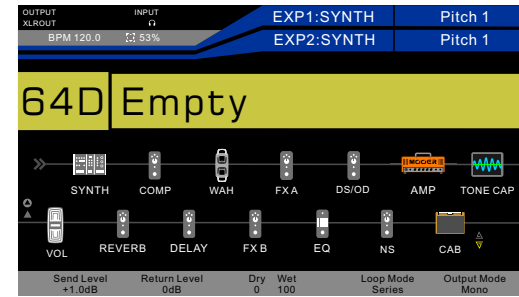
Przyciśnij przycisk DISPLAY, aż wyświetli się ekran łańcucha sygnału i upewnij się, że blok efektu TONE CAP znajduje się po bloku efektów DS/OD, jeśli przechwytyujesz efekt w kostce lub po bloku efektów AMP, jeśli przechwytyujesz wzmacniacz lub przedwzmacniacz. Aby uzyskać najlepsze wyniki, upewnij się, że wszystkie inne bloki efektów poza CAB są wyłączone.



(Przechwytywanie efektu w kostce : DS/OD > Send, Return > Tone Cap > Amp > Cab)



(Przechwytywanie wzmacniacza : Amp > Tone Cap)

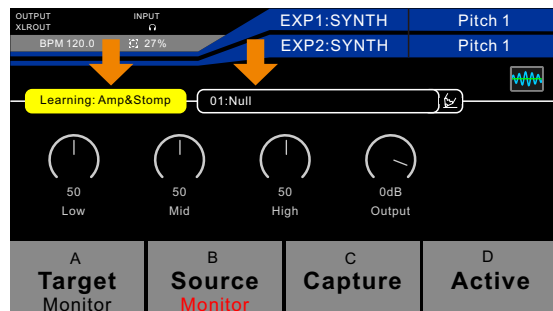


Jeśli potrzebujesz modułu CAB do monitorowania, włącz CAB, dostosuj send/return przed CAB.

KROK 3

Przejdź do pustego miejsca na preset (NULL)

Wybierz tryb Amp&Stomp (Learning:Amp&Stomp)



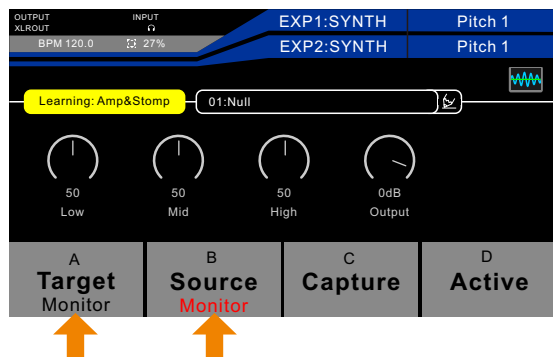
KROK 4

Naciśnij footswitch A, aby monitorować efekt w kostce lub wzmacniacz, które chcesz próbkować

Od teraz jest to TARGET

Naciśnij footswitch B, aby monitorować cyfrowy efekt w kostce lub wzmacniacz w GE300

Od teraz jest to SOURCE



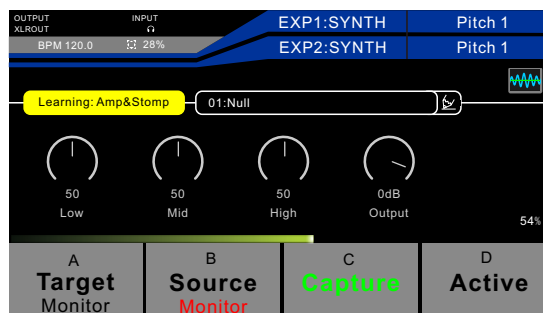
Dostosuj ustawienia cyfrowego efektu w kostce lub wzmacniacza, aby jak najlepiej odwzorować TARGET

Uwagi:

1. Musisz dostosować gain/drive efektu lub wzmacniacza w GE300, aby dopasować go do docelowego (próbkowanego) parametru gain/drive przed przechwyceniem. Aby uzyskać najlepszy rezultat, konieczne jest prawie takie samo ustawienie parametrów gain/drive i głośności. Na przykład, jeśli przechwycisz kanał lead wzmacniacza z czystym modelem wzmacniacza w GE300, otrzymasz czyste brzmienie.
2. Jeśli używasz loadboxa do przechwytywania pełnego brzmienia wzmacniacza, możesz potrzebować symulacji kolumny gitarowej, aby porównać dźwięk podczas monitorowania. Włącz CAB w GE300, ustaw łańcuch sygnału w następujący sposób: AMP> Tone Cap> (Send, Return)> CAB.

KROK 5

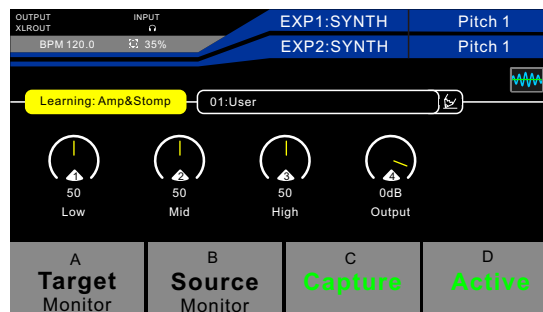
Naciśnij footswitch A, aby rozpocząć proces przechwytywania i graj na gitarze, aż odliczanie osiągnie 100%. **Aby uzyskać najlepszy rezultat, zalecamy granie na gitarze mocno, otwartymi akordami, a następnie granie wszystkich dźwięków na gitarze tak bardzo, jak to możliwe.**



KROK 6


Naciśnij footswitch, aby aktywować funkcję tone capture

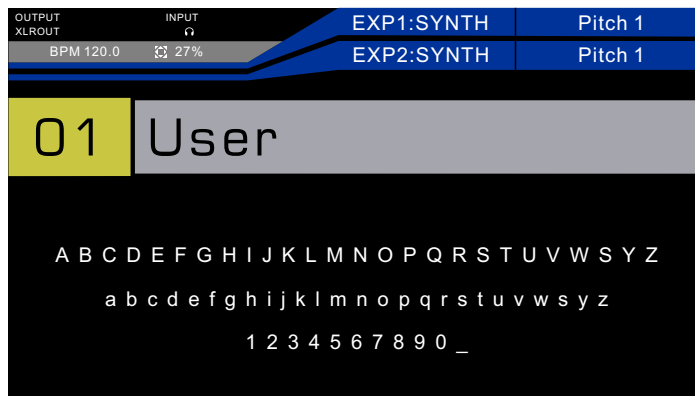
Użyj pokręteł 1-4, aby dostosować EQ i głośność wyjściową dla przechwyconego brzmienia według własnych upodobań



KROK 7

Przechwycone brzmienie zostało automatycznie zapisane i nazwane USER

Wybierz ikonę ołówka  wprowadź nową nazwę presetu i naciśnij przycisk SAVE, aby potwierdzić.



Naciśnij i przytrzymaj footswitch C, aby usunąć preset tone capture i rozpocząć ponownie

Uwagi: Jeśli wynik przechwytywania nie jest dostatecznie zbliżony, prosimy powtórzyć proces. Sposób gry na gitarze ma wpływ na uzyskane rezultaty.

IR

Tryb tone capture IR umożliwia tworzenie własnych modeli odpowiedzi impulsowych kolumn głośnikowych IR do wykorzystania zamiast bloku efektów CAB. Będziesz potrzebować kilku dodatkowych rzeczy, aby korzystać z trybu IR.

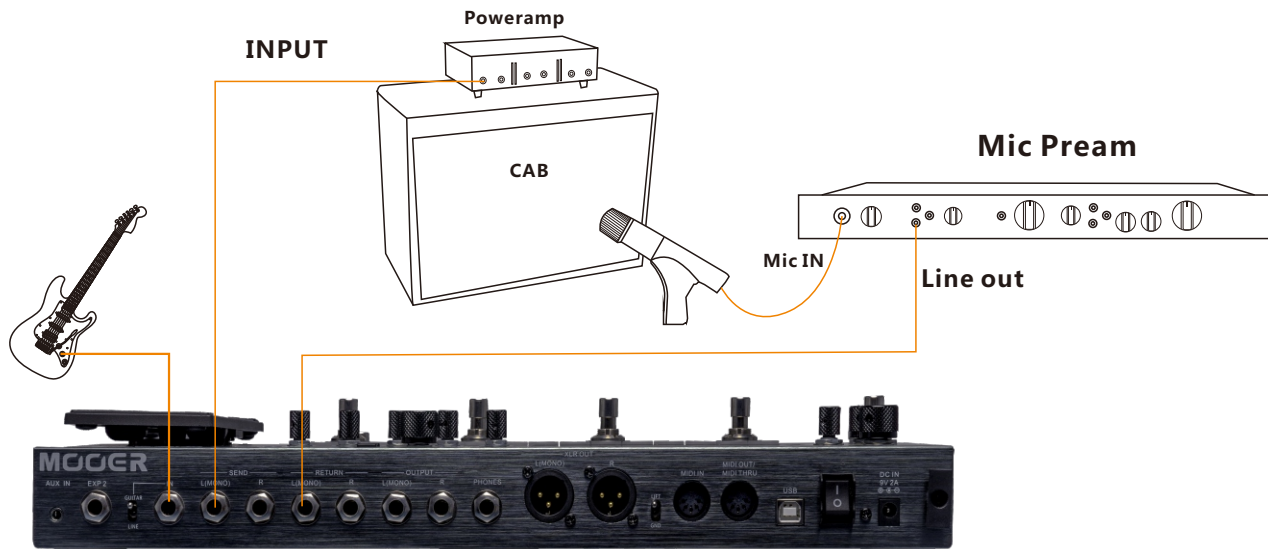
1. Mikrofon
2. Przedwzmacniacz mikrofonowy
3. Końcówkę mocy do napędzenia kolumny głośnikowej

Należy pamiętać, że wszystkie powyższe elementy będą częścią procesu tone capture i będą działać na korzyść IR. Zmianie każdego z tych elementów na inne modele może dać różne wyniki.

KROK 1

Podłącz GE300 SEND do wejścia końcówki mocy

Podłącz GE300 RETURN do wejścia PRZEDWZMACNIACZA MIKROFONOWEGO

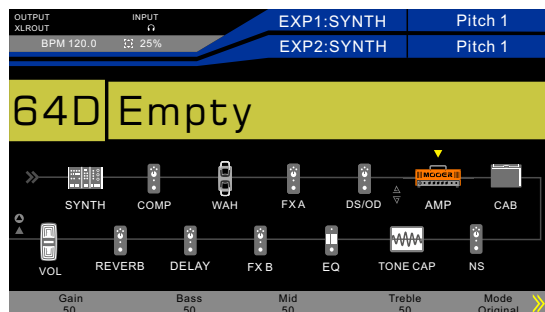


KROK 2

Przyciśnij przycisk DISPLAY, aż pojawi się ekran łańcucha sygnału

Upewnij się, że łańcuch sygnału jest ustawiony w tej kolejności AMP > CAB > TONE CAP

Bloki efektów AMP i TONE CAP mają włączone, ale każdy inny blok efektów musi być wyłączony

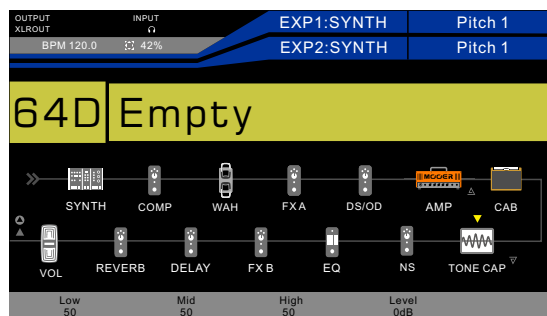


Zaawansowani użytkownicy mogą uzyskać dodatkową kontrolę nad poziomem wysyłania i powrotu podczas procesu przechwytywania, ustawiając logo send przed blokiem efektu CAB i logo return po bloku efektu CAB.

Włącz FX LOOP, aby edytować poziomy SEND i RETURN, poziom wzmacniacza mocy (bez zniekształceń) i poziom przedwzmacniacza Mic (wystarczająco głośno i bez zniekształceń)

Upewnij się, że FX LOOP jest w trybie SERIAL z wyjściem MONO

Wyłącz pętlę fx przed rozpoczęciem przechwytywania.

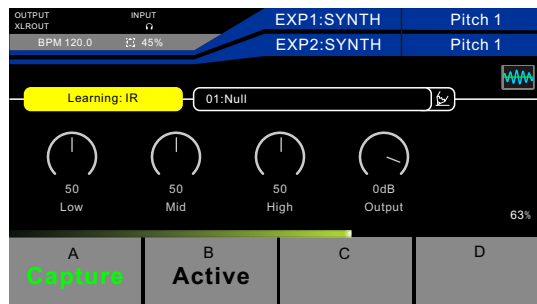


(AMP > send > CAB > return > TONE CAP)

Włącz/wyłącz pętlę efektów, aby porównać rzeczywistą głośność mikrofonu z kolumną w GE300, zalecamy ustawienie tej samej głośności.

KROK 3

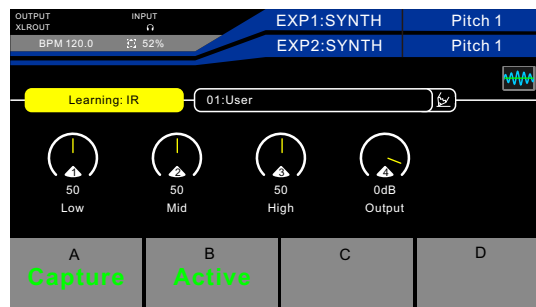
Naciśnij footswitch A, aby rozpocząć proces przechwytywania i poczekaj, aż odliczanie osiągnie 100%



KROK 4

Naciśnij footswitch B, aby aktywować nowy przechwycony IR

Użyj pokręteł 1-4, aby dostosować EQ i głośność wyjściową dla przechwyconego brzmienia według własnych upodobań



Upewnij się, że moduł CAB jest WYŁĄCZONY.

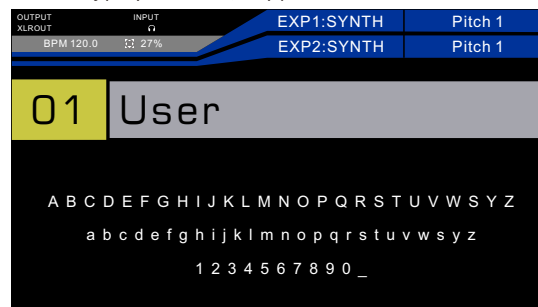
KROK 5

Przechwycone brzmienie zostało automatycznie zapisane i nazwane USER

Wybierz ikonę ołówka



prowadź nową nazwę presetu i naciśnij przycisk SAVE, aby potwierdzić.



Naciśnij i przytrzymaj footswitch C, aby usunąć preset tone capture i rozpocząć ponownie

EQ

Blok efektów EQ w GE300 ma 8 różnych modeli algorytmów, począwszy od prostych 3-pasmowych, 5-pasmowych, 6-pasmowych i 10 pasmowych korektorów z konkretnymi częstotliwościami, aż po niestandardowe 3-pasmowe, w pełni konfigurowalne korektory parametryczne dla zaawansowanych użytkowników.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	3-Band EQ	Prosty 3-pasmowy korektor, podobny do tych we wzmacniaczach
2	Mooer G	5-pasmowy korektor w kostce do gitary
3	Mooer HM	5-pasmowy korektor w kostce do gitary grającej cięższą muzykę
4	Mooer B	6-pasmowy korektor w kostce do gitary
5	Mooer G-6	6-pasmowy korektor w kostce do gitary
6	Mooer G-10	10-pasmowy korektor w kostce do gitary
7	Custom EQ	3 pasmowy korektor w kostce z regulowanymi pasmami częstotliwości
8	Studio EQ Pro	W pełni konfigurowalny korektor parametryczny

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Low	Dostosowuje tony w zakresie niskich częstotliwości.	-16dB – 16dB
Mid	Dostosowuje tony w zakresie środkowych częstotliwości.	-16dB – 16dB
High	Dostosowuje tony w zakresie wysokich częstotliwości.	-16dB – 16dB
Frequency	Dostosowuje tony dla tego zakresu częstotliwości Hz. Mooer G: 100Hz, 250Hz, 630Hz, 1.6kHz, 4kHz Mooer HM: 80Hz, 240Hz, 750Hz, 2.2kHz, 6.6kHz Mooer B: 62.5Hz, 125Hz, 500Hz, 1kHz, 4kHz Mooer G-6: 100Hz, 200Hz, 400Hz, 800Hz, 1.6kHz, 3.2kHz Mooer G-10: 31Hz, 62Hz, 126Hz, 250Hz, 500Hz, 1kHz, 2kHz, 4kHz, 8kHz, 16kHz	-16dB – 16dB
Low Gain	Dostosowuje tony dla niestandardowego zakresu niskich częstotliwości.	-16dB – 16dB
Low Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który zostanie skorygowany przez Low Gain	30Hz – 18000Hz
Mid Gain	Dostosowuje ton dla niestandardowego zakresu środkowych częstotliwości.	-16dB – 16dB
Mid Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który zostanie skorygowany przez Mid Gain	30Hz – 18000Hz
High Gain	Dostosowuje ton dla niestandardowego zakresu wysokich częstotliwości.	-16dB – 16dB
High Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który zostanie skorygowany przez High Gain	30Hz – 18000Hz
Q	Dostosowuje szerokość obszaru, na który wpływa EQ wyśrodkowany na Freq. Wyższe wartości zawężą obszar.	0.3 – 5.0
Gain	Dostosowuje gain dla przypisanego zakresu częstotliwości Freq.	-16dB – 16dB
Low cut	Ustawia częstotliwość, przy której filtr dolnoprzepustowy zaczyna działać.	Off, 0Hz – 800Hz
High cut	Ustawia częstotliwość, przy której filtr górnoprzepustowy zaczyna działać.	Off, 20000Hz – 1000Hz

FX LOOP

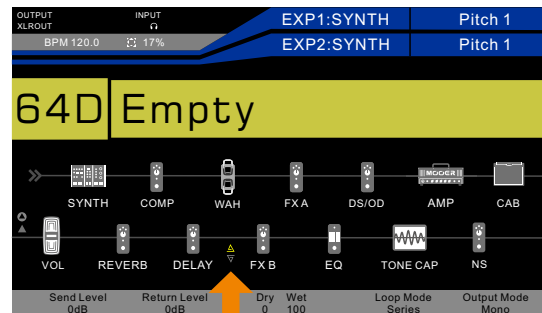
FX LOOP w GE300 można wykorzystać do zintegrowania ulubionych efektów zewnętrznych i przedwzmacniaczy z łańcuchem sygnału GE300 lub zintegrowania GE300 z kreatywnymi i złożonymi konfiguracjami sprzętu. Podaliśmy tutaj kilka przykładów, ale oczywiście jest wiele możliwości.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Send Level	Dostosowuje poziom głośności na wyjściach wysyłania pętli efektów.	-60dB - +6dB
Return Level	Dostosowuje poziom na wejściach powrotu pętli efektów.	-60dB - +6dB
Dry / Wet	Stopniowo dostosowuje miks wet/dry w trybie równoległym. 100% Wet wyśle 100% sygnału przez FX LOOP, podobnie jak w trybie szeregowym. 100% Dry całkowicie pominie FX LOOP	0 - 100
Loop Mode	Wybierz między szeregową a równoległą pętlą efektów.	Serial, Parallel
Output Mode	Wybierz pomiędzy trybem mono, stereo a automatycznym. Po wybraniu opcji automatycznej pętla efektów stanie się stereofoniczna, gdy urządzenie zostanie podłączone do gniazd R R lub R.	Mono, Stereo, Auto

Routing

Wyjścia SEND i wejścia RETURN mogą być przekierowywane w łańcuchu sygnałowym, podobnie jak bloki efektów. Zostanie to zapisane w każdym presece. Na ekranie wyświetlania łańcucha sygnału send i return są reprezentowane przez te same ikony wyświetlane na górnym panelu GE300.

△ = SEND
▽ = RETURN



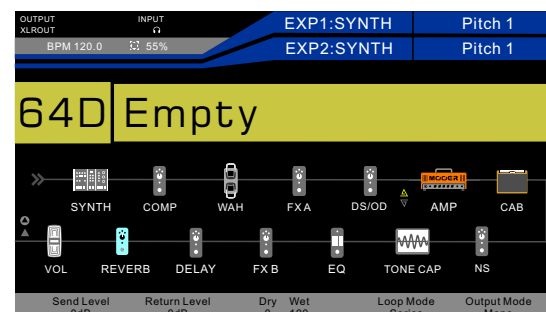
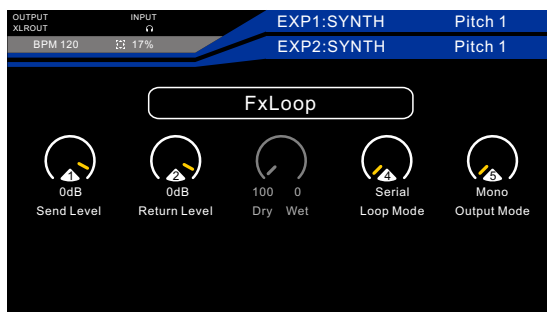
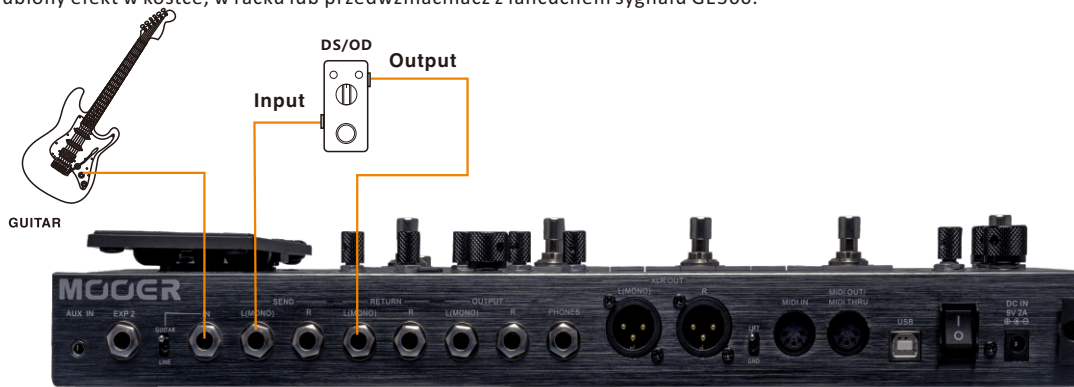
Aby przekierować send i return....

1. Naciskaj przycisk DISPLAY, aż pojawi się ekran łańcucha sygnału
2. Naciśnij i przytrzymaj pokrętkę SELECT, aż jedna z ikon I/O zostanie podświetlona na żółto
3. Obróć pokrętkę SELECT, aby wybrać ikonę send △ lub ikonę return ▽
4. Naciśnij pokrętkę SELECT, aby je podnieść (ikona zmieni kolor na czerwony)
5. Obróć pokrętkę SELECT, aby przekierować ikonę na żądaną pozycję w łańcuchu sygnału
6. Naciśnij pokrętkę SELECT, aby potwierdzić nową pozycję (ikona zmieni kolor na żółty)

Uwagi: Ikona return musi znajdować się przed ikoną send.

Dodawanie efektu overdrive

Niezwykle łatwo jest zintegrować ulubiony efekt w kostce, w racku lub przedwzmacniacz z łańcuchem sygnału GE300.



W tym przykładzie do petli efektów włączyliśmy efekt overdrive, aby użyć go w łańcuchu sygnału. Zwróć uwagę na pozycję ikony send

▲ i ikony return ▼ w łańcuchu sygnału.

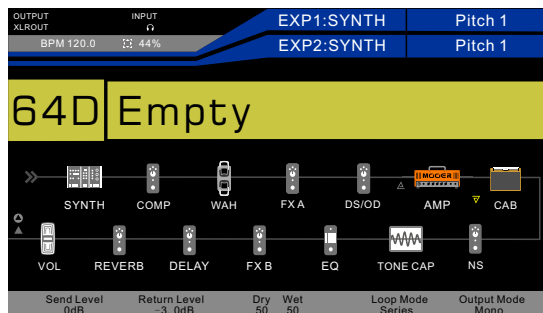
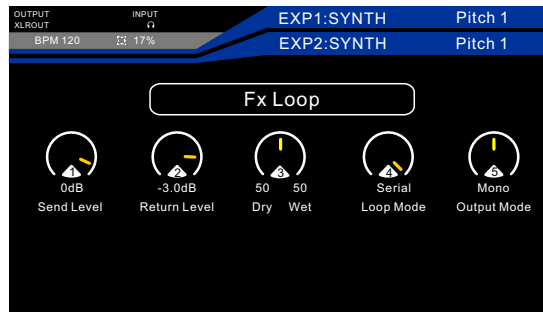
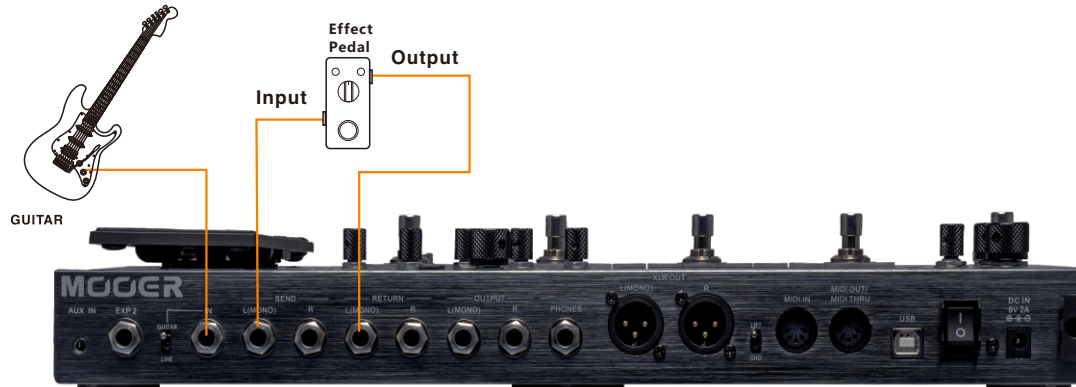
Ponieważ nasz efekt overdrive jest efektem monofonicznym, użyliśmy tylko send i return L z trybem wyjściowym FX LOOP ustawionym na MONO. Tryb LOOP MODE jest ustawiony na szeregowy, aby korzystać z overdrive, tak jak w przypadku tradycyjnego pedalboardu. Możemy jednak ustawić go na równoległy i użyć pokrętki DRY/WET, aby stopniowo mieszać sygnał przesterowania, aby uzyskać bardzo ciekawe brzmienia.

Możesz przypisać footswitch CTRL, aby włączać/wyłączać FX LOOP za pomocą menu CTRL i pozostawić samą kostkę włączoną przez cały czas.



Dodawanie efektu stereo

W tym przykładzie podłączyliśmy stereofoniczny reverb z funkcją miksowania ustawioną na 100% wet

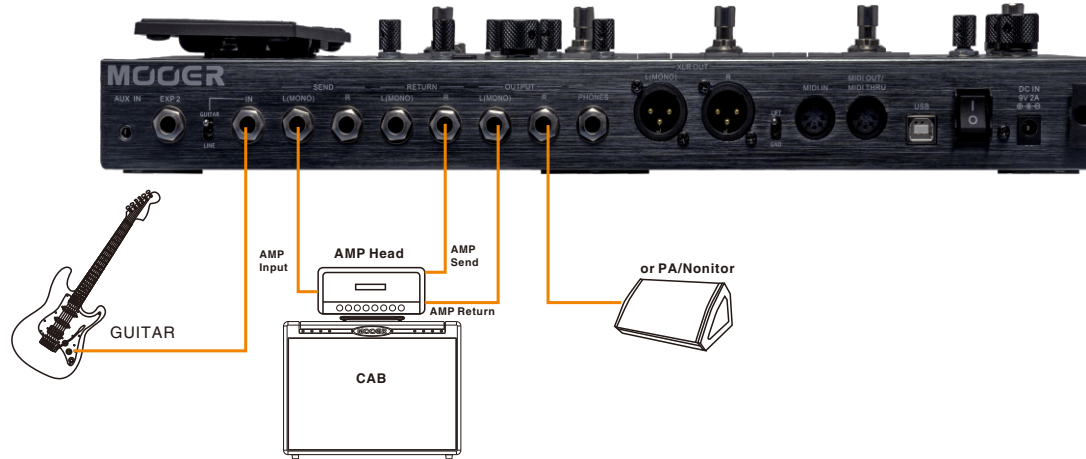


Zauważ, że LOOP MODE jest ustawiony na równoległy (parallel). Z efektami takimi jak delay czy reverb podłączonymi do FX LOOP w trybie równoległym, możemy ustawić miks na urządzeniu zewnętrznym na 100% wet, a następnie użyć parametru DRY/WET w FX LOOP, aby wybrać pożądaną ilość efektu.

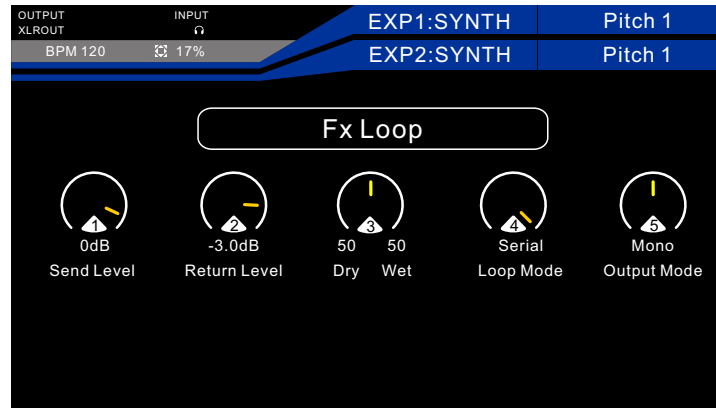
Ponieważ ten reverb jest efektem stereo, tryb wyjścia FX LOOP ustawiony został na Stereo

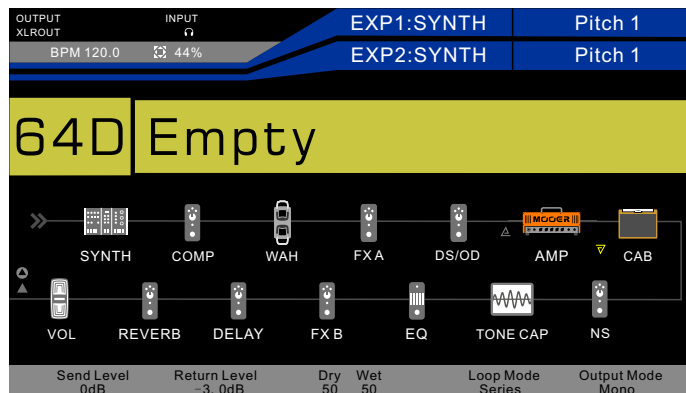
A/B

W tym przykładzie podłączyliśmy wzmacniacz lampowy do FX LOOP z zamiarem użycia go jako przełącznik A/B z blokiem efektów AMP w łańcuchu sygnału GE300



Uwaga: Jeśli używasz PA/monitora, nie zapomnij włączyć modułu CAB; Jeśli wysyłasz sygnał z powrotem do AMP RETURN, wyłącz moduł CAB. Nie zapomnij połączyć wzmacniacza lampowego z kolumną, w innym przypadku uszkodzisz wzmacniacz.





Zauważ, że LOOP MODE jest ustawiony na szeregowy (serial), a ikona send  i ikona return  są przed i po bloku efektów AMP w łańcuchu sygnału. W tej konfiguracji, kiedy włączymy FX LOOP na bloku efektów AMP, zostanie on pominięty i zastąpiony wzmacniaczem lampowym, który podłączyliśmy do FX LOOP. Po wyłączeniu FX LOOP wzmacniacz lampowy zostanie pominięty i zastąpiony blokiem efektów AMP. Nazywa się to A/B

CTRL 1
FX LOOP

Wzmacniacz lampowy miał bardzo wysoką moc wyjściową, więc zauważ, że Return Level został ustawiony na -3,0 dB, jest to zależne od przypadku. Ponieważ wzmacniacz jest monofoniczny, ustawiliśmy tryb FX LOOP na MONO

DELAY

Blok efektów DELAY w GE300 zawiera 14 różnych modeli delayów, w tym wintydżowy taśmowy, klasyczne analogowe, retro cyfrowe i nowoczesne wersje studyjne, zapewniające coś dla każdego, bez względu na to, jaki są twoje gusta.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Digital	Odtwarza krystalicznie czyste powtórzenia jednostek delay z lat 80-tych
2	Analog	Wzorowane na klasycznych opóźnieniach w kostce z chipami BB
3	Dynamic	Cyfrowy delay odpowiadający dynamice instrumentu
4	Real	Realistyczne i naturalne echa
5	Tape	Odtwarza szalone echo z lat 70-tych
6	Mod	Cyfrowy delay z modulowanymi powtórzeniami
7	Reverse	Czysty reverse delay
8	Dual Delay	2 czyste delaye z niezależnym kontrolom
9	Multi Tap Delay	4 czyste delaye z niezależnym kontrolom
10	Ping Pong	Normalny delay Ping Pong stereo
11	Vintage Delay	Delay połączony z efektem low-bit
12	Galaxy Delay	Opóźnienie z narastającymi powtórzeniami i lekką modulacją
13	Fuzz Delay	Delay połączony z klasyczną kostką fuzz
14	Crystal Delay	Delay z harmonizacją w stylu shimmer i połączony z modulacją.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Feedback	Dostosowuje liczbę powtórzeń delaya.	0 - 100
Mix	Dostosowuje poziom głośności powtórzeń. 0 oznacza czysty sygnał, 100 oznacza całkowicie przetworzony.	0 - 100
Time / Sub-division	Dostosowuje czas powtórzeń delaya w milisekundach/Ustawia czas powtórzeń delaya w stosunku do wstępnie ustawionego tempa (Synchronizacja tempa włączona)	20ms – 2000ms Tempo Sync On: 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32D, 1/32T.
Tempo Sync	Aktywuje zaprogramowaną synchronizację Tempo i parametr podział .	Off, On.
Threshold (Dynamic)	Ustawia poziom wykrywania obwiedni dynamicznego delaya.	0 - 100
Mod Rate (Tape/Mod/Galaxy/Crystal)	Dostosowuje szybkość modulacji powtórzeń delaya.	0 - 100
Mod Depth (Tape/Mod/Galaxy/Crystal)	Dostosowuje szerokość modulacji powtórzeń delaya.	0 - 100
Low Cut (Reverse/Dual Delay/ Multi Tap Delay)	Ustawia eq wycięcia niskiej częstotliwości powtórzeń delaya.	Off, 1Hz – 800Hz
High Cut (Reverse/Dual Delay/Multi Tap Delay)	Ustawia eq wycięcia wysokiej częstotliwości powtórzeń delaya.	Off, 20000Hz – 1000Hz
Pan (Dual Delay/Multi Tap Delay)	Przesuwa efekt delaya w lewo (L), w prawo (R) lub w środku.	L100 – Center – R100
Level (Dual Delay/Multi Tap Delay)	Ustawia niezależny poziom delaya z niezależnym parametrem poziomu.	0 - 100
Output Mode (Dual Delay/Multi Tap Delay/Ping Pong/ Galaxy Delay/Crystal Delay)	Wybierz pomiędzy wyjściem mono i stereo. Stereo zużywa więcej % CPU.	Mono, Stereo.
Bit (Vintage Delay)	Dostosowuje dokładność próbkowania powtórzeń delaya.	0 - 100
S-Rate (Vintage Delay)	Dostosowuje częstotliwość próbkowania powtórzeń delaya.	0 - 100
Attack (Galaxy Delay)	Dostosowuje prędkość dźwięku GALAXY. 100 jest najszybsza.	0 - 100
Gain (Fuzz Delay)	Dostosowuje ilość zniekształcenia fuzz.	0 - 100
Fuzz lvl (Fuzz Delay)	Dostosowuje poziom miksu fuzza.	0 - 100
Tone (Fuzz Delay)	Dostosowuje EQ fuzza.	0 - 100
Cab (Fuzz Delay)	Dodaje kompensację tonu do fuzza, aby uzyskać sygnał wyjściowy do urządzeń pełnozakresowych.	Off, On
Mod Output (Crystal Delay)	Dostosowuje poziom efektu modulacji.	0 - 100
Trail	Funkcja trail niektórych efektów. (Tylko wersja 1.2.0 lub wyższa , patrz Funkcja Trail)	Off, On

REVERB

Blok efektów REVERB GE300 posiada 11 różnych modeli pogłosu, w tym wszystko, czego potrzebujesz od wintydzowego sprężynowego, subtelnego studyjnego po wciągające ambienty.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Room	Pogłos małego pokoju
2	Hall	Pogłos sali koncertowej
3	Plate	Studyjny reverb w stylu talerzowym
4	Filter-Reverb	Pogłos z efektem filtra statycznego
5	Fl-Reverb	Pogłos z efektem flange
6	Reverse-Reverb	Odwrócony reverb
7	Swell-Reverb	Stopniowo pogłębia pogłos za suchym sygnałem
8	Spring	Klasyczny zbiornik na reverb sprężynowy
9	Mod	Pogłos z efektem modulacyjnym
10	Shimmer	Symuluje pogłos dzięki wyraźnie przebijającemu się zakresowi wysokich częstotliwości.
11	Dist-Reverb	Reverb z przesterem

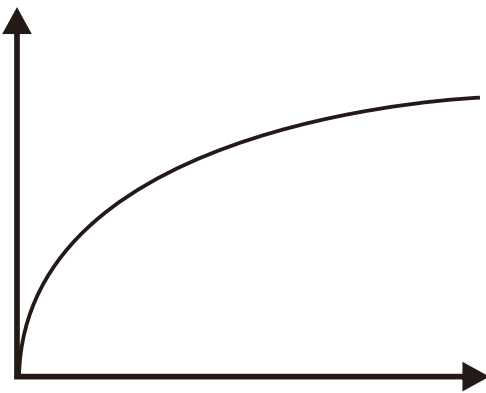
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Pre Delay	Czas opóźnienia przed pierwszym odbiciem.	0ms – 200ms
Decay	Długość ścieżek pogłosu.	0 - 100
Low cut	Wycięcie EQ niskich częstotliwości.	Off, 1Hz – 800Hz
High cut	Wycięcie EQ wysokich częstotliwości.	Off, 20000Hz – 1000Hz
Mix	Poziom głośności efektu pogłosu. 0 oznacza czysty sygnał. 100 całkowicie przetworzony dźwięk w stylu kill dry.	0 - 100
Output Mode	Wybierz pomiędzy wyjściem mono i stereo. Stereo zużywa więcej % CPU.	Mono, Stereo
Quality	Wybierz pomiędzy standardową a wysoką jakością. Wysoka jakość zużywa więcej % CPU.	Standard, High
Rate (Filter-Reverb/FI-Reverb/Mod)	Dostosowuje prędkość modulacji. 100 jest najszybsza.	0 - 100
Peak (Filter-Reverb)	Dostosowuje częstotliwość szczytową filtra.	0 - 100
Q (Filter-Reverb)	Przepustowość filtra. Wysoka Q = wąska szerokość pasma.	0 - 100
Filter Output (Filter-Reverb)	Dostosowuje poziom głośności filtra zastosowanego do ścieżek pogłosu.	0 - 100
Feedback (FI-Reverb)	Dostosowuje intensywność sprzężenia zwrotnego flangera.	0 - 100
Mod Delay (FI-Reverb)	Dostosowuje częstotliwość sprzężenia zwrotnego flangera.	0 - 100
Mod Output (FI-Reverb/Mod)	Dostosowuje miks modulacji na ścieżkach pogłosu.	0 - 100
Attack (Swell-Reverb)	Szybkość automatycznego zwiększania głośności efektu pogłosu. 100 jest najszybsza.	0 - 100
Spring Length (Spring)	Symulowany rozmiar sprężyn w zbiorniku sprężynowym.	0 - 100
Spring Depth (Spring)	Mix sprężynowego brzmienia w ścieżkach pogłosu.	0 - 100
Depth (Mod)	Dostosowuje szerokość modulacji ścieżek pogłosu.	0 - 100
Shimmer (Shimmer)	Poziom głośności harmonizacji typu shimmer.	0 - 100
Gain (Dist-Reverb)	Dostosowuje ilość przesteru.	0 - 100
Dist lvl (Dist-Reverb)	Dostosowuje poziom miksu przesteru	0 - 100
Tone (Dist-Reverb)	Dostosowuje EQ przesteru.	0 - 100
Cab (Dist-Reverb)	Dodaje kompensację tonu do przesteru, aby uzyskać sygnał wyjściowy do urządzeń pełnozakresowych.	0 - 100
Trail	Funkcja trail niektórych efektów. (Tylko wersja 1.2.0 lub wyższa, patrz Funkcja Trail)	Off, On

VOL

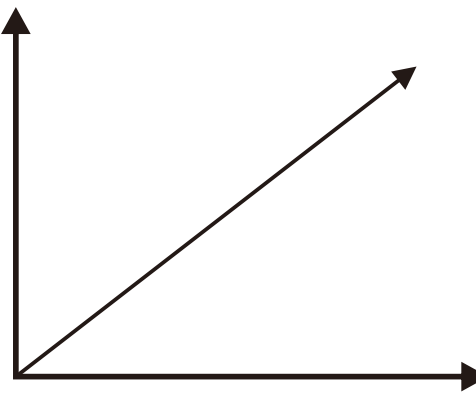
Blok efektów VOL umożliwia dodanie pedału głośności w dowolnym miejscu w łańcuchu sygnału GE300. Gdy blok efektów VOL jest włączony, pedał ekspresji EXP 1 podwoi się jako pedał głośności, gdy dioda LED EXP 1 jest wyłączona.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Position	Aktualna pozycja pedału głośności.	0 - 100
Min	Minimalny poziom głośności w pozycji pięta w dół.	0 - 100
Max	Maksymalny poziom głośności w położeniu palce w dół.	0 - 100
Curve	Krzywa pedału EXP. Logarytmiczna, liniowa, wykładnicza.	Log, Linear, Exponential

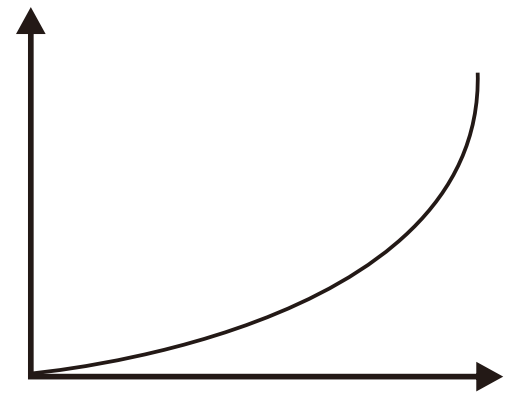
Logarytmiczna



Liniowa



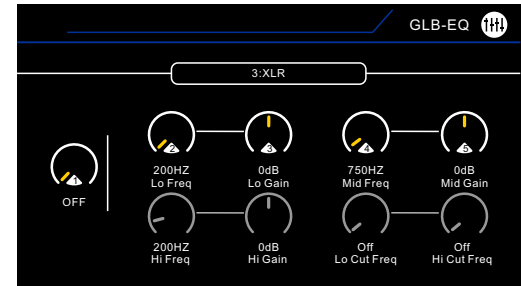
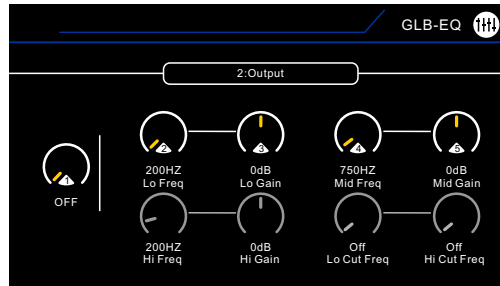
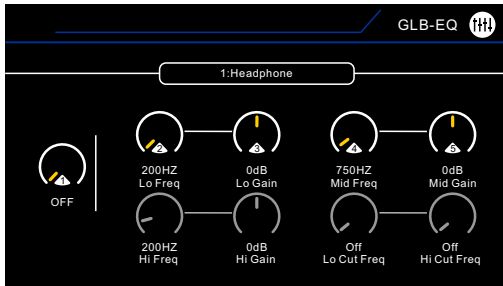
Wykładnicza



GLB-EQ

GLB-EQ to globalny EQ wyjścia GE300. Dla każdego wyjścia GE300 można ustawić indywidualne globalne eq, które można włączyć lub wyłączyć w dowolnym momencie, niezależnie od ustawień presetu.

Ta funkcja staje się bardzo przydatna w przypadku korzystania z GE300 podczas występów na żywo na różnym, nieznanym wcześniej nagłośnieniu. Pozwala szybko i łatwo skompensować jakość brzmienia przodów, całego sprzętu nagłośnieniowego lub wyeliminować sprzężenie zwrotne bez konieczności indywidualnej edycji każdego presetu.



Obróć pokrętkę SELECT, aby zmienić inne wyjście. Naciśnij pokrętkę SELECT, aby zmienić rzędy w górę/w dół. Użyj pokręteł 1-5, aby edytować parametry.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
ON/OFF	Włącza/wyłącza globalny eq tego wyjścia.	OFF, ON
Lo Freq	Wybiera niską częstotliwość, którą można zwiększyć lub zmniejszyć.	40Hz – 16000Hz
Lo Gain	Dostosowuje amplitudę lub poziom tłumienia wybranego Lo Freq.	-10dB – 10dB
Mid Freq	Wybiera środkową częstotliwość, którą można zwiększyć lub zmniejszyć.	40Hz – 16000Hz
Mid Gain	Dostosowuje amplitudę lub poziom tłumienia wybranego Mid Freq.	-10dB – 10dB
Hi Freq	Wybiera wysoką częstotliwość, którą można zwiększyć lub zmniejszyć.	40Hz – 16000Hz
Hi Gain	Dostosowuje amplitudę lub poziom tłumienia wybranego Hi Freq.	-10dB – 10dB
Lo Cut Freq	Ustaw limit niskich częstotliwości. Żadne częstotliwości poniżej tego ustawienia nie będą wysyłane z GE300.	Off, 1Hz – 800Hz
Hi Cut Freq	Ustaw limit wysokich częstotliwości. Żadne częstotliwości powyżej tego ustawienia nie będą wysyłane z GE300.	Off, 20000Hz – 1000Hz

Funkcja Trail

W wersji 1.2.0 GE300 dodano funkcję Trail. Gdy jest ona włączona, ślad efektów opóźnienia lub pogłosu pozostanie w sygnale przez kilka sekund po zmianie patcha przez użytkownika lub wyłączeniu efektów.

Efekty delay wspierające funkcję trail:

1、 Digital, 2、 Analog, 3、 Dynamic, 4、 Real, 5、 Tape, 6、 Mod, 7、 PingPong

Efekty reverb wspierające funkcję trail:

1、 Room, 2、 Hall, 3、 Plate, 4、 Fl-Reverb, 5、 Swell-Reverb, 6、 Spring, 7、 Mod

Ustaw funkcję Trail na On/Off

- 1、 Wybierz efekt, który wspiera funkcję trail.
- 2、 Ustaw funkcję trail na on. Aktywuj efekty delay/reverb.

Ustaw funkcję Trail przy przełączaniu patchy

Upewnij się, że patche, które chcesz przełączyć, używają tych samych efektów delay/reverb. W przeciwnym razie funkcja trail nie może zostać aktywowana podczas przełączania patchy. Oto procedura:

- 1、 Wybierz ten sam rodzaj efektów delay i reverb w patchach, upewnij się, że wspierają funkcję trail.
- 2、 Ustaw funkcję trail na on. Aktywuj efekty delay/reverb.

Uwaga:

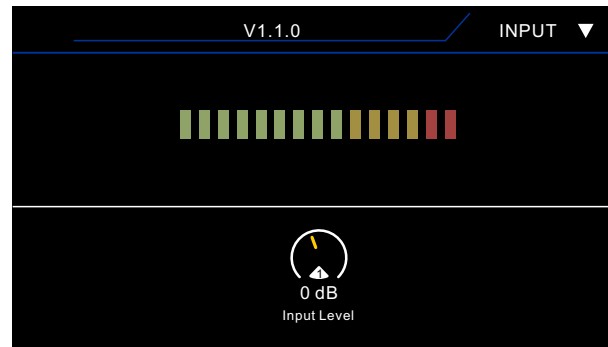
- 1、 Efekty z aktywowaną funkcją trail zostaną automatycznie przeniesione na koniec łańcucha efektów. Upewnij się, że efekty spełniają twoje wymagania.
- 2、 Z wyjątkiem modułów VOL i CAB, żadne inne efekty w łańcuchu nie mogą być przeniesione po efektach z funkcją trail.
- 3、 Ograniczony przez DSP, gdy funkcja trail jest aktywna, moduł CAB może obsługiwać tylko do 1024 częstotliwości próbkowania.
- 4、 Kiedy funkcja trail jest aktywna, **TRAIL DLY REV** będzie wyświetlana na ekranie.
- 5、 Podczas przełączania między patchami funkcja trail zależy od tego ostatniego presetu.
- 6、 Po włączeniu funkcji Trail zajmie ona zasoby, nawet gdy efekty delay lub reverb nie zostaną aktywowane.

SYSTEM

Wejście

Różne instrumenty generują różne poziomy sygnału. Aby uzyskać najlepszą wydajność GE300, ważne jest, aby dopasować poziom wejściowy GE300 do wyjścia instrumentu. Jeśli poziom wejściowy GE300 jest ustawiony zbyt nisko, zakres dynamiczny i odpowiedź jednostki nie będą zadowalające. Jeśli poziom sygnału wejściowego GE300 jest ustawiony zbyt wysoko, to bardzo łatwo może wystąpić wewnętrzny clipping i przesterowywanie, który pogorszy całościowe brzmienie.

Podłącz instrument do gniazda INPUT w GE300 i ustaw przełącznik wyboru poziomu na właściwe ustawienie.



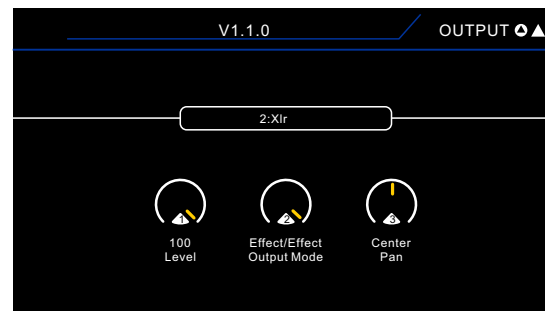
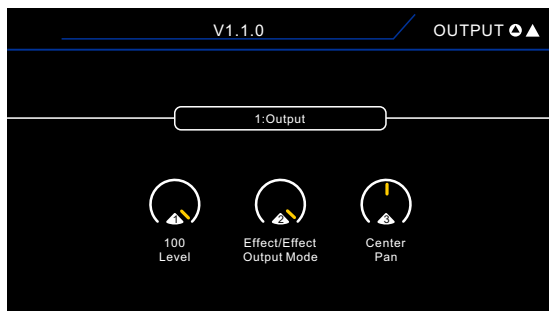
Graj na swoim instrumente, obserwując monitor poziomu wejścia na ekranie. Użyj pokrętki 1, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom sygnału wejściowego. Optymalny poziom jest ustawiony wtedy, gdy sygnał znajduje się w żółtym obszarze monitora poziomu wejściowego.

Jeśli monitor poziomu wejściowego wskazuje sygnał tylko w zielonej części, poziom wejściowy jest ustawiony zbyt nisko.

Jeśli monitor stale dociera do sekcji czerwonej, poziom wejściowy jest ustawiony zbyt wysoko.

Wyjście

Główne wyjście OUTPUT oraz wyjście XLR mają niezależne sterowanie wyjściami.



Obróć pokrętko SELECT, aby wybrać wyjście. Użyj pokręteł 1-3 do edycji parametrów.

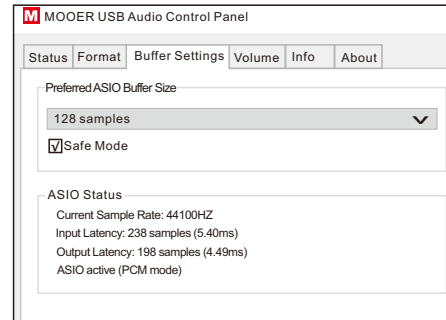
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Level	Dostosowuje wycięcie głośności wyjściowej. 100 jest ustawieniem domyślnym, zmniejszenie tej liczby osłabi sygnał wyjściowy.	0 - 100
Output Mode	Dostępne są 4 różne tryby wyjściowe, które określają, co wychodzi z lewego i prawego kanału XLR oraz głównego wyjścia OUTPUT. Te ustawienia znajdują się tutaj, aby zapewnić jak największą elastyczność GE300, w celu integracji z wszelkiego rodzaju jednostek nagłośnieniowych. Domyślne ustawienie to Effect/Effect. Dry: Sygnał wejściowy omija przetwarzanie sygnału GE300 i jest kierowany bezpośrednio do wyjścia. Effect: Sygnał wejściowy jest w pełni przetwarzany przed skierowaniem do wyjścia. Dry/Effect: L=Czysty P=Przetworzony Effect/Dry: L=Przetworzony P=Czysty Dry/Dry: L+P=Czysty Effect/Effect: L+P=Przetworzony	Dry/Effect, Effect/Dry, Dry/Dry, Effect/Effect
Pan	Stopniowo ustaw odchylenie panoramy na lewe lub prawe wyjście. Domyślne ustawienie to Center.	L100 – Center – R100

USB AUDIO

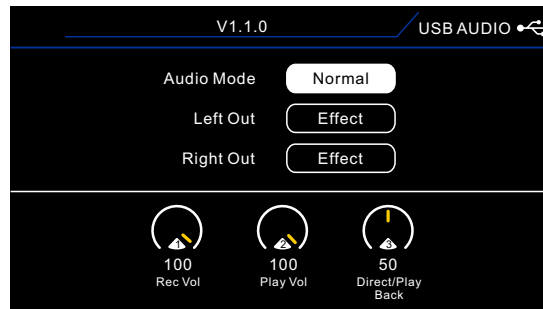
Port USB GE300 można podłączyć do komputera i wykorzystywać go do gitary bezpośrednio na stacji roboczej. Stacja robocza do cyfrowego audio (DAW) jest bez dedykowanego interfejsu audio. Możesz korzystać z ulubionych słuchawek lub aktywnych monitorów podłączonych bezpośrednio do wyjścia GE300.

Opatentowany sterownik ASIO zapewnia łączność w trybie letencji między GE300 a twoim DAW z wyjściami stereo, wejściami stereo i oddzielnym miksem monitorów, gdy używasz systemu WINDOWS. W MAC jest do urządzenia plug-and-play, więc nie potrzebujesz dodatkowych sterowników.

Sterownik ASIO można ściągnąć z oficjalnej strony MOOER.



Przejdź do SYSTEM> USB AUDIO, aby uzyskać dostęp do cyfrowych I/O



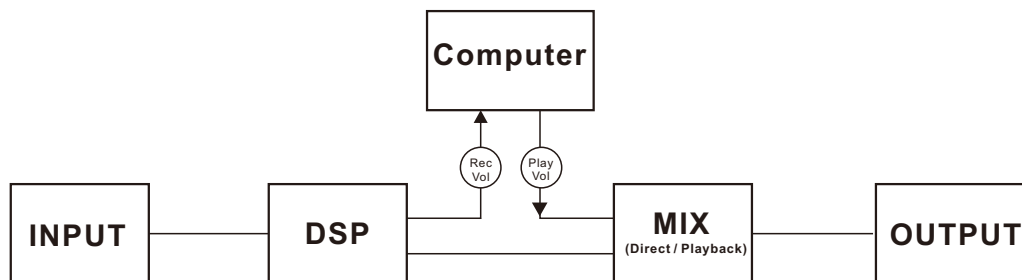
Obróć i naciśnij pokrętko SELECT, aby zmienić parametry górnego rzędu. Użyj pokręteł 1-3, aby edytować parametry dolnego rzędu.

AUDIO MODE – Wybierz tryb normalny lub tryb re-amp

LEFT OUT / RIGHT OUT : DIRECT – Czysty sygnał bezpośrednio z WEJŚCIA GE300

EFFECT – Sygnał DSP po dodaniu efektów

TRYB NORMAL



REC Vol – Poziom wyjściowy do wejścia komputera

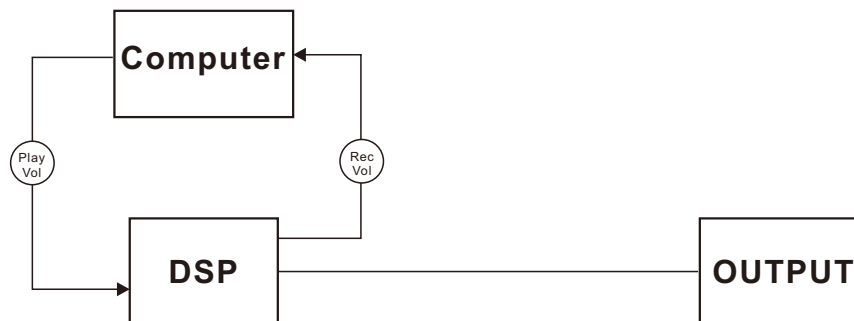
PLAY Vol – Poziom playbacku i monitora

Direct/Playback – Miks monitora pomiędzy PLAY VOL i bezpośrednim DSP

W trybie NORMAL GE300 staje się hubem do nagrywania gitary lub innych instrumentów za pomocą DAW.

TRYB RE-AMP

Jak widać, w tym trybie routing wewnętrzny jest nieco inny



PLAY Vol- Poziom wyjściowy z komputera do GE300

REC Vol- Poziom powrotny z GE300 do komputera

W trybie RE-AMP można wysyłać ścieżki audio z komputera do przetworzenia i dodawać efekty przez GE300. Na przykład nie przetworzona ścieżka gitarowa może być odtwarzana przez GE300 i można dodawać modele wzmacniaczy i kolumn. Można też odtworzyć ścieżkę klawiszową przez GE300 i dodać pogłos.

MIDI

Ge300 może odbierać komunikaty MIDI poprzez MIDI IN i przysyłać komunikaty MIDI przez MIDI OUT. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) może być używany do sterowania jednym urządzeniem z drugiego.

Można więc przysyłać komunikaty MIDI z GE300 w celu sterowania innym urządzeniem.
Lub odbierać wiadomości MIDI z innego urządzenia w celu sterowania GE300.

Zanim przejdziemy dalej, należy zdefiniować kilka prostych terminów dotyczących MIDI

KANAŁ MIDI-

Kanał MIDI może być używany do przysyłania danych lub wiadomości tam i z powrotem. Każdy kanał MIDI to niezależna ścieżka, przez którą wiadomości docierają do miejsca przeznaczenia. Łącznie jest 16 kanałów MIDI.

Upewnij się, że urządzenie slave, które odbiera przez MIDI IN, nadaje na tym samym kanale MIDI, na którym urządzenie sterujące transmituje przez MIDI OUT.

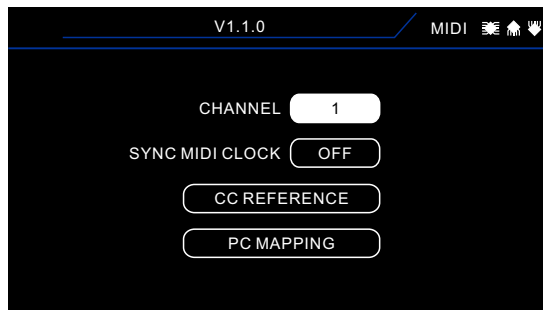
OMNI oznacza, że urządzenie transmituje lub odbiera na wszystkich kanałach MIDI.

PC- Komunikaty zmiany programu. Służy do wybierania presetów lub patchy.

CC- Komunikaty zmiany sterowania. Służy do sterowania wartościami parametrów.

MIDI CLOCK- Sygnał zegara nadawany przez MIDI, aby zapewnić synchronizację kilku urządzeń obsługujących MIDI.




MIDI IN



CHANNEL – Wybierz kanał MIDI, który GE300 odbiera i słucha przez MIDI IN






SYNC MIDI CLOCK – Po włączeniu GE300 zsynchronizuje zaprogramowane tempo z przychodzącym sygnałem zegara MIDI

CC REFERENCE – Wyświetla tabelę, która pokazuje stałe mapowanie CC do zdalnego sterowania wartościami parametrów GE300 przez MIDI

V1.1.0		
MIDI   		
FUNCTION	CC#	VALUE
BANK SELECT	0	0-1
SYNTH ON/OFF	10	0-127
COMP ON/OFF	11	0-127
WAH ON/OFF	12	0-127
FX A ON/OFF	13	0-127
OD/DS ON/OFF	14	0-127
AMP ON/OFF	15	0-127
CAB ON/OFF	16	0-127

PC MAPPING-

MIDI IN PC MAPPING umożliwia dostosowanie, który preset zostanie wybrany w GE300, gdy odbierze komunikat PC z urządzenia zewnętrznego za pośrednictwem MIDI IN.

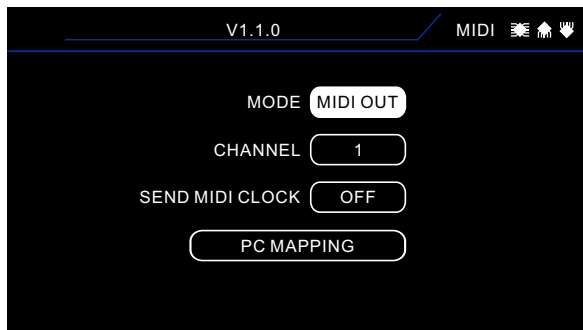
V1.1.0		
MIDI   		
MIDI BANK	PC#	PATCH  
0	0	1 A
0	1	1 B
0	2	1 C
0	3	1 D
0	4	2 A
0	5	2 B
0	6	2 C
0	7	2 D

Obróć pokrętkę SELECT, aby wybrać PC#, który chcesz ponownie mapować

Użyj pokrętki 1, aby edytować numer presetu

Użyj pokrętki 2, aby edytować numer banku

MIDI OUT



MODE-

MIDI OUT – GE300 będzie przysyłać komunikaty MIDI z portu MIDI OUT

MIDI THRU – GE300 umożliwi przesyłanie komunikatów MIDI z portu MIDI IN do portu MIDI OUT. Jest to przydatne podczas łączenia wielu urządzeń i kontrolowania ich wszystkich z jednego głównego urządzenia sterującego.

CHANNEL – Wybierz kanał MIDI, na którym GE300 transmituje przez MIDI OUT

SEND MIDI CLOCK – Po włączeniu GE300 przesyła sygnał zegara MIDI, który jest zsynchronizowany z tap tempo

PC MAPPING –

MIDI OUT PC MAPPING umożliwia dostosowanie wiadomości PC przesyłanej do urządzenia zewnętrznego za pośrednictwem portu MIDI OUT, gdy wybrano preset w Ge300

V1.1.0 MIDI

PATCH	PC#
1A	0
1B	1
1C	2
1D	3
2A	4
2B	5
2C	6
2D	7

Obróć pokrętkę SELECT, aby wybrać numer presetu
Użyj pokrętki sterującej 1, aby edytować PC#

Mapa CC#		
Parametr	CC#	Wartość
MIDI BANK SELECT	0	0 - 1
SYNTH ON/OFF	10	0 - 127
COMP ON/OFF	11	0 - 127
WAH ON/OFF	12	0 - 127
FXA ON/OFF	13	0 - 127
OD/DS ON/OFF	14	0 - 127
AMP ON/OFF	15	0 - 127
CAB ON/OFF	16	0 - 127
NS ON/OFF	17	0 - 127
TONE CAP ON/OFF	18	0 - 127
EQ ON/OFF	19	0 - 127
FXB ON/OFF	20	0 - 127
FX LOOP ON/OFF	21	0 - 127
DELAY ON/OFF	22	0 - 127
REVERB ON/OFF	23	0 - 127
VOL ON/OFF	24	0 - 127
LOOPER ENTER/EXIT	25	0 - 127
TUNER ENTER/EXIT	26	0 - 127
TAP TEMPO	30	0 - 127
LOOPER REC/DUB	50	0 - 127
LOOPER PLAY	51	0 - 127
LOOPER ONCE	52	0 - 127

STOP	53	0 - 127
CLEAR	54	0 - 127
UNDO / REDO	55	0 - 127
REVERSE	56	0 - 127
1/2 SPEED	57	0 - 127
EXP1 ON/OFF	58	0 - 127
EXP1 PEDAL	60	0 - 127
EXP2 PEDAL	61	0 - 127
CTRL 1	70	0 - 127
CTRL 2	71	0 - 127
CTRL 3	72	0 - 127
CTRL 4	73	0 - 127
CTRL A	74	0 - 127
CTRL B	75	0 - 127
CTRL C	76	0 - 127
CTRL D	77	0 - 127

Mapa odbioru PC#		
Patch	Midi Bank	PC#
1A	0	0
1B	0	1
1C	0	2
1D	0	3
2A	0	4
2B	0	5
2C	0	6
2D	0	7
3A	0	8
3B	0	9
3C	0	10
3D	0	11
4A	0	12
4B	0	13
4C	0	14
4D	0	15
5A	0	16
5B	0	17
5C	0	18
5D	0	19
6A	0	20
6B	0	21

6C	0	22
6D	0	23
7A	0	24
7B	0	25
7C	0	26
7D	0	27
8A	0	28
8B	0	29
8C	0	30
8D	0	31
9A	0	32
9B	0	33
9C	0	34
9D	0	35
10A	0	36
10B	0	37
10C	0	38
10D	0	39
11A	0	40
11B	0	41
11C	0	42
11D	0	43
12A	0	44
12B	0	45

Mapa odbioru PC#

12C	0	46
12D	0	47
13A	0	48
13B	0	49
13C	0	50
13D	0	51
14A	0	52
14B	0	53
14C	0	54
14D	0	55
15A	0	56
15B	0	57
15C	0	58
15D	0	59
16A	0	60
16B	0	61
16C	0	62
16D	0	63
17A	0	64
17B	0	65
17C	0	66
17D	0	67
18A	0	68
18B	0	69

18C	0	70
18D	0	71
19A	0	72
19B	0	73
19C	0	74
19D	0	75
20A	0	76
20B	0	77
20C	0	78
20D	0	79
21A	0	80
21B	0	81
21C	0	82
21D	0	83
22A	0	84
22B	0	85
22C	0	86
22D	0	87
23A	0	88
23B	0	89
23C	0	90
23D	0	91
24A	0	92
24B	0	93

Mapa odbioru PC#

24C	0	94
24D	0	95
25A	0	96
25B	0	97
25C	0	98
25D	0	99
26A	0	100
26B	0	101
26C	0	102
26D	0	103
27A	0	104
27B	0	105
27C	0	106
27D	0	107
28A	0	108
28B	0	109
28C	0	110
28D	0	111
29A	0	112
29B	0	113
29C	0	114
29D	0	115
30A	0	116
30B	0	117

30C	0	118
30D	0	119
31A	0	120
31B	0	121
31C	0	122
31D	0	123
32A	0	124
32B	0	125
32C	0	126
32D	0	127
33A	1	0
33B	1	1
33C	1	2
33D	1	3
34A	1	4
34B	1	5
34C	1	6
34D	1	7
35A	1	8
35B	1	9
35C	1	10
35D	1	11
36A	1	12
36B	1	13

Mapa odbioru PC#

36C	1	14
36D	1	15
37A	1	16
37B	1	17
37C	1	18
37D	1	19
38A	1	20
38B	1	21
38C	1	22
38D	1	23
39A	1	24
39B	1	25
39C	1	26
39D	1	27
40A	1	28
40B	1	29
40C	1	30
40D	1	31
41A	1	32
41B	1	33
41C	1	34
41D	1	35
42A	1	36
42B	1	37

42C	1	38
42D	1	39
43A	1	40
43B	1	41
43C	1	42
43D	1	43
44A	1	44
44B	1	45
44C	1	46
44D	1	47
45A	1	48
45B	1	49
45C	1	50
45D	1	51
46A	1	52
46B	1	53
46C	1	54
46D	1	55
47A	1	56
47B	1	57
47C	1	58
47D	1	59
48A	1	60
48B	1	61

Mapa odbioru PC#

48C	1	62
48D	1	63
49A	1	64
49B	1	65
49C	1	66
49D	1	67
50A	1	68
50B	1	69
50C	1	70
50D	1	71
51A	1	72
51B	1	73
51C	1	74
51D	1	75
52A	1	76
52B	1	77
52C	1	78
52D	1	79
53A	1	80
53B	1	81
53C	1	82
53D	1	83
54A	1	84
54B	1	85

54C	1	86
54D	1	87
55A	1	88
55B	1	89
55C	1	90
55D	1	91
56A	1	92
56B	1	93
56C	1	94
56D	1	95
57A	1	96
57B	1	97
57C	1	98
57D	1	99
58A	1	100
58B	1	101
58C	1	102
58D	1	103
59A	1	104
59B	1	105
59C	1	106
59D	1	107
60A	1	108
60B	1	109

Mapa odbioru PC#

60C	1	110
60D	1	111
61A	1	112
61B	1	113
61C	1	114
61D	1	115
62A	1	116
62B	1	117
62C	1	118
62D	1	119
63A	1	120
63B	1	121
63C	1	122
63D	1	123
64A	1	124
64B	1	125
64C	1	126
64D	1	127

PC# Program Change TX Transmit Map	
Patch	PC#
1A	0
1B	1
1C	2
1D	3
2A	4
2B	5
2C	6
2D	7
3A	8
3B	9
3C	10
3D	11
4A	12
4B	13
4C	14
4D	15
5A	16
5B	17
5C	18
5D	19
6A	20
6B	21

6C	22
6D	23
7A	24
7B	25
7C	26
7D	27
8A	28
8B	29
8C	30
8D	31
9A	32
9B	33
9C	34
9D	35
10A	36
10B	37
10C	38
10D	39
11A	40
11B	41
11C	42
11D	43
12A	44
12B	45

12C	46
12D	47
13A	48
13B	49
13C	50
13D	51
14A	52
14B	53
14C	54
14D	55
15A	56
15B	57
15C	58
15D	59
16A	60
16B	61
16C	62
16D	63
17A	64
17B	65
17C	66
17D	67
18A	68
18B	69

PC# Program Change TX Transmit Map

18C	70
18D	71
19A	72
19B	73
19C	74
19D	75
20A	76
20B	77
20C	78
20D	79
21A	80
21B	81
21C	82
21D	83
22A	84
22B	85
22C	86
22D	87
23A	88
23B	89
23C	90
23D	91
24A	92
24B	93

24C	94
24D	95
25A	96
25B	97
25C	98
25D	99
26A	100
26B	101
26C	102
26D	103
27A	104
27B	105
27C	106
27D	107
28A	108
28B	109
28C	110
28D	111
29A	112
29B	113
29C	114
29D	115
30A	116
30B	117

30C	118
30D	119
31A	120
31B	121
31C	122
31D	123
32A	124
32B	125
32C	126
32D	127
33A	0
33B	1
33C	2
33D	3
34A	4
34B	5
34C	6
34D	7
35A	8
35B	9
35C	10
35D	11
36A	12
36B	13

PC# Program Change TX Transmit Map

36C	14
36D	15
37A	16
37B	17
37C	18
37D	19
38A	20
38B	21
38C	22
38D	23
39A	24
39B	25
39C	26
39D	27
40A	28
40B	29
40C	30
40D	31
41A	32
41B	33
41C	34
41D	35
42A	36
42B	37

42C	38
42D	39
43A	40
43B	41
43C	42
43D	43
44A	44
44B	45
44C	46
44D	47
45A	48
45B	49
45C	50
45D	51
46A	52
46B	53
46C	54
46D	55
47A	56
47B	57
47C	58
47D	59
48A	60
48B	61

48C	62
48D	63
49A	64
49B	65
49C	66
49D	67
50A	68
50B	69
50C	70
50D	71
51A	72
51B	73
51C	74
51D	75
52A	76
52B	77
52C	78
52D	79
53A	80
53B	81
53C	82
53D	83
54A	84
54B	85

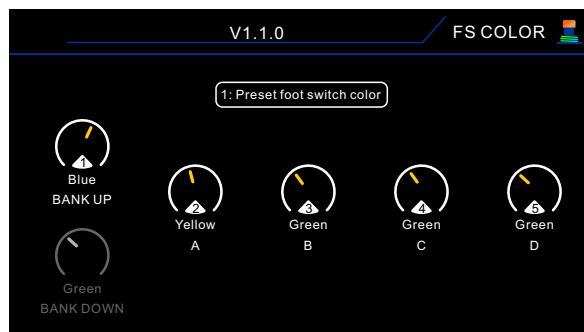
PC# Program Change TX Transmit Map

54C	86
54D	87
55A	88
55B	89
55C	90
55D	91
56A	92
56B	93
56C	94
56D	95
57A	96
57B	97
57C	98
57D	99
58A	100
58B	101
58C	102
58D	103
59A	104
59B	105
59C	106
59D	107
60A	108
60B	109

60C	110
60D	111
61A	112
61B	113
61C	114
61D	115
62A	116
62B	117
62C	118
62D	119
63A	120
63B	121
63C	122
63D	123
64A	124
64B	125
64C	126
64D	127

FS COLOR

Do GE300 można przypisać 7 różnych kolorów footswitchy dla dowolnej funkcji footswitcha. Ta strona FS COLOR dotyczy definicji kolorów funkcji Preset i Looper. Wejdź na stronę FS COLOR, użyj pokręteł 1-5, aby przypisać ulubiony kolor.



Obróć pokrętkę SELECT, aby wybrać stronę Preset Color lub Looper Color
Użyj pokręteł 1-5, aby edytować kolor. Naciśnij przycisk SELECT, aby wybrać linię parametrów.

TAP

Wybierz sposób działania TAP TEMPO po wybraniu presetu.



PRESET- Tap tempo jest ustawianie poprzez preset

GLOBAL- Master tap tempo, które zastępuje indywidualne ustawienia tap tempo

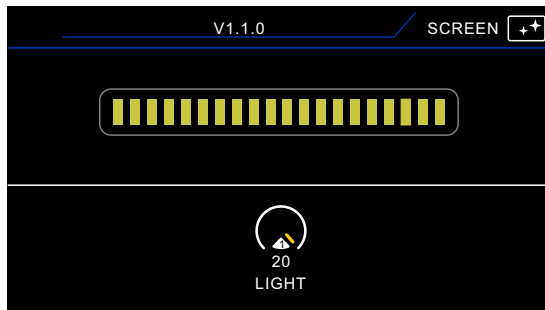
Uwaga: Na ekranie głównym pojawi się BPM (Beat Per Minute).



Istnieją dwa sposoby edycji:

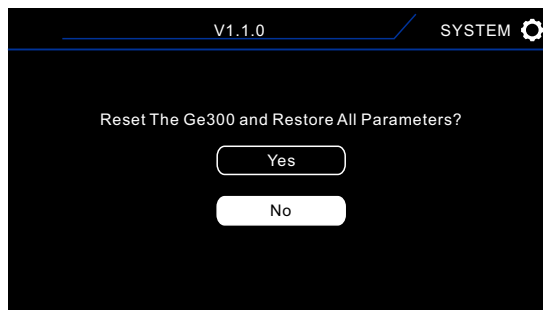
1. Naciśnij pokrętkę SELECT i wybierz BPM, obróć pokrętkę SELECT, aby wyregulować.
2. Przypisz funkcję tap tempo do footswitcha, stukaj w footswitch, aby dostosować żądany BPM.

Screen



Obróć pokrętkę 1, aby dostosować jasność ekranu wyświetlacza

Reset



Wybierz YES, aby przywrócić GE300 z powrotem do ustawień fabrycznych

Wybierz NO, aby anulować i wyjść do menu

SAVE PRESET

Aby zapisać preset, naciśnij przycisk SAVE.



Użyj pokręteł 1-5, aby wybrać znaki. Naciśnij przycisk SELECT, aby edytować więcej znaków. Obróć pokrętło select, aby zmienić miejsce presetu. Naciśnij ponownie save, aby potwierdzić zapisanie presetu. Naciśnij przycisk DISPLAY w dowolnym momencie, aby anulować zapisywanie.

EXP

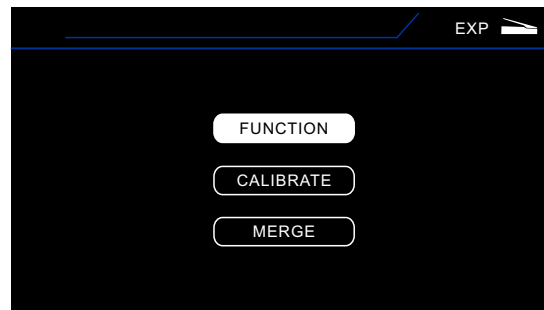
Parametry GE300 mogą być kontrolowane na żywo za pomocą wbudowanego pedału ekspresji (EXP 1) i/lub zewnętrznego pedału ekspresji (EXP2).

Kalibracja

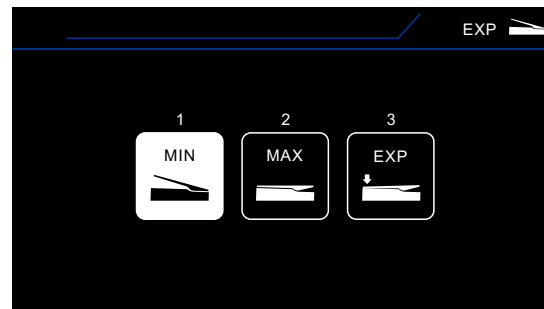
Ważne jest, aby skalibrować pedał ekspresji przed ustawieniem funkcji



Naciśnij przycisk EXP, aby przejść do ekranu edycji pedału ekspresji



Wybierz EXP 1, aby edytować wbudowany pedał ekspresji



Wybierz Calibrate, aby skalibrować pedał

Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie i naciśnij pokrętkę SELECT, aby przejść do następnego kroku. Upewnij się, że podczas kroku 3 w pozycji palce w dół (toe down) zastosowałeś odpowiedni nacisk na pedał.

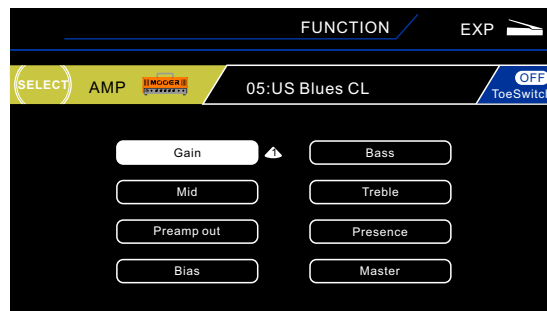
Po zakończeniu kalibracji powrócisz do ekranu EXP > EXP 1. Naciśnij przycisk DISPLAY, aby wyjść lub wybierz funkcję, aby przypisać funkcję do pedału EXP 1.

FUNCTION

EXP > EXP 1 > Function

Na ekranie funkcji EXP można przypisać pedał EXP do sterowania pojedynczym parametrem dowolnego bloku efektów w presetach GE300.

Z EXP 1 Możesz także włączyć lub wyłączyć blok efektów za pomocą przełącznika w palcami w dół.

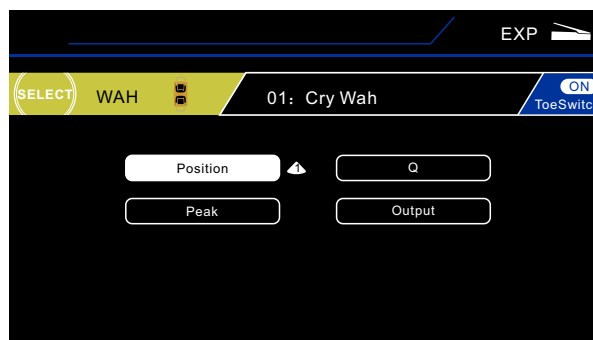


1. Blok efektów- Obróć pokrętkę SELECT, aby wybrać blok efektów

2. Przypisywanie parameteru- Użyj pokrętki sterowania 1, aby wybrać parameter

3. Przełączanie toe down- Naciśnij pokrętkę SELECT, aby włączyć/wyłączyć blok efektów przy pozycji toe down.

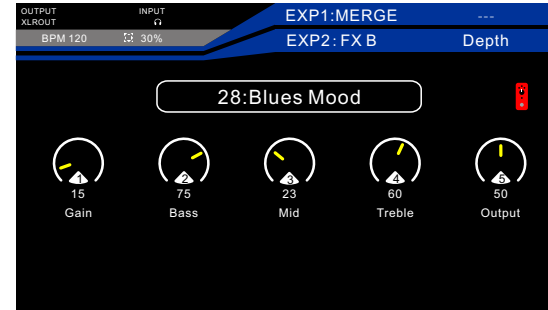
Na przykład, aby skonfigurować EXP 1 do działania jak tradycyjny pedał Wah - wybierz WAH jako blok efektów, wybierz Position jako przypisany parameter, ustaw ToeSwitch na ON.



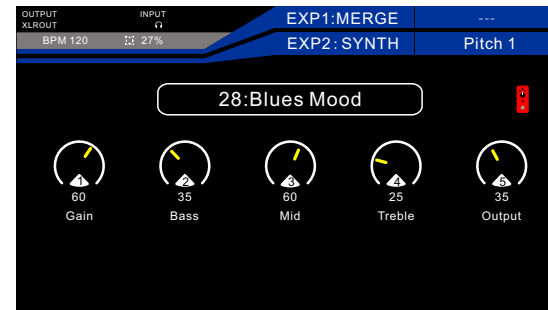
MERGE

Ge300 ma bardzo ekscytującą funkcję o nazwie MERGE. MERGE umożliwia jednocześnie sterowanie dowolnymi parametrami, dowolnego bloku efektów, między dowolnymi punktami końcowymi, w dowolnym kierunku, za pomocą pedału ekspresji.

- Naciśnij przycisk EXP, wybierz pedał EXP, wybierz MERGE
Jeśli używasz EXP 1, upewnij się, że włączyłeś przełącznik toe down i świeci się dioda LED EXP 1.
- Wybierz blok efektów, do którego chcesz przypisać funkcję merge.
W tym przykładzie użyjemy bloku DS/OD
- Ustaw pedał EXP w pięta w dół (heel down) i ustaw parametry dla tej pozycji pedału
Na przykład: GAIN = 15 BASS = 75 MID = 23 TREBLE = 60 OUTPUT = 50



- Ustaw pedał EXP w pozycji palce w dół (toe down) i ustaw parametry dla tej pozycji pedału
Na przykład: GAIN = 60 BASS = 35 MID = 60 TREBLE = 25 OUTPUT = 35



Należy zauważyć, że wokół ustawień parametrów pojawił się kolorowy pasek. Wskazuje ustawione punkty końcowe i kierunek zmian.

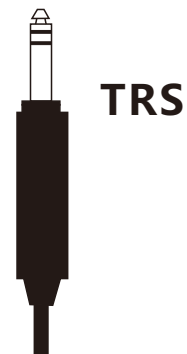
Spróbuj naciskać pedał ekspresji w pełnym zakresie i zobacz, jak wszystkie parametry poruszają się jednocześnie między ustawionymi punktami końcowymi i w różnych kierunkach. Możesz zastosować funkcję MERGE do dowolnej liczby parametrów w dowolnym bloku efektów. Baw się dobrze!!!

EXP 2

PEDAŁ EKSPRESJI

Za pomocą wejścia EXP 2 można podłączyć dodatkowy pedał ekspresji do GE300. EXP 2 można przypisać do sterowania tymi samymi funkcjami co EXP 1, jednak nie obsługuje on funkcji przełącznika Toe Down.

Do podłączenia pedału ekspresji do EXP 2 należy używać kabla stereo TRS.

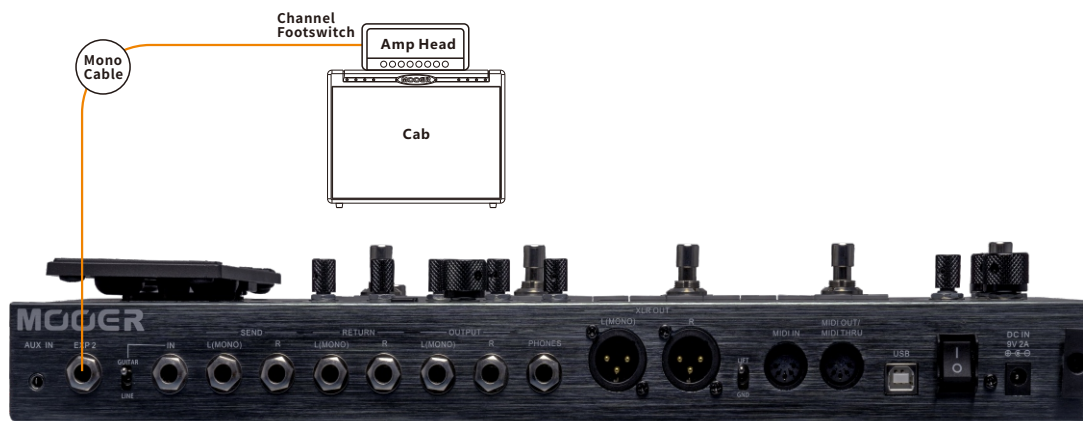


Różne pedały ekspresji mają różne wartości impedancji, dlatego pamiętaj o skalibrowaniu pedału przed przypisaniem jakichkolwiek funkcji. GE300 obsługuje pedały ekspresji tylko od 10k -100k TRS.

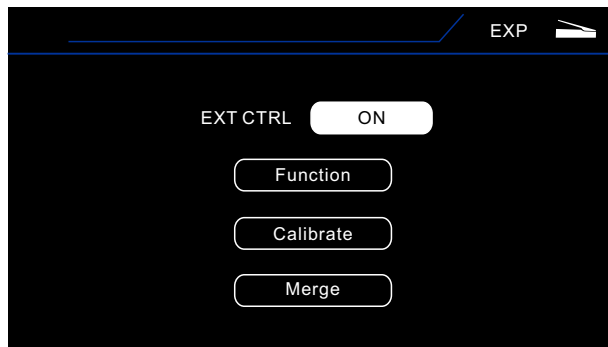
EXT CTRL (zewnętrzna kontrola)

Wejście EXP 2 GE300 może być używane jako przełącznik analogowy do sterowania urządzeniami zewnętrznymi, obsługującymi taką funkcję. Wiele wzmacniaczy ma możliwość przełączania kanałów za pomocą analogowego footswitcha.

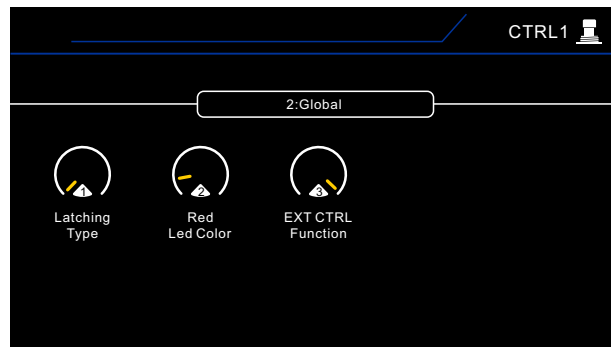
- Podłącz wyjście EXP 2 GE300 do wejścia przełącznika we wzmacniaczu za pomocą kabla mono



- Przejdź do EXP > EXP 2 i wybierz EXT CTRL = ON



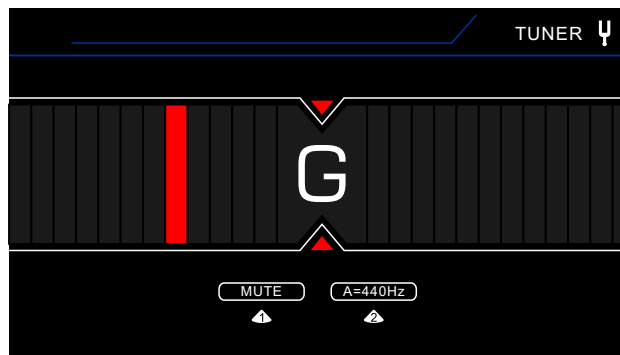
- Możesz teraz przypisać footswitch CTRL do sterowania urządzeniem zewnętrznym za pomocą menu footswitcha CTRL. Wybierz EXT CTRL jako funkcję. Wybierz Latching lub Momentary, aby dopasować funkcję obsługiwaną przez urządzenie



Uwaga: 1. Podłącz EXT CTRL tylko do wzmacniaczy wykorzystujących wejścia footswitcha w stylu „short to sleeve”. Podłączenie do innego rodzaju wejścia może spowodować trwałe uszkodzenie zarówno wzmacniacza, jak i GE300! Jeśli nie jesteś pewien, czy twój wzmacniacz ma wejścia short to sleeve, skontaktuj się z producentem. 2. Funkcja EXT CTRL obsługuje tylko tradycyjne dwukanałowe wzmacniacze. Niestety nie gwarantuje to kompatybilności ze wszystkimi produktami. Należy pamiętać, że w zależności od obwodu gniazda przełączania kanałów w używanym wzmacniaczu gitarowym, funkcja EXT CTRL może nie działać zgodnie z oczekiwaniami.

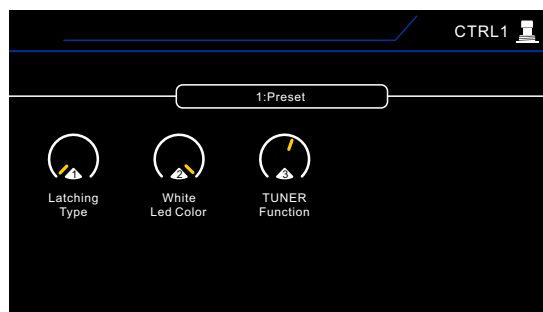
TUNER

Ge300 ma wbudowany tuner chromatyczny, który pomaga Ci upewnić się, że jesteś zawsze nastrojony podczas występu. Naciśnij jednocześnie footswitche A + B, aby wejść/wyjść z TUNERA.



1. Użyj pokrętki 1, aby wybrać pomiędzy-
MUTE – Ciche strojenie
BYPASS- Strojenie bez wyciszania
2. Użyj pokrętki 2, aby skalibrować tuner. Standardowa kalibracja strojenia to A = 440Hz
3. Najbliższa wysokość dźwięku

Możesz także przypisać pojedynczy footswitch CTRL, aby wejść/wyjść z TUNERA używając menu CTRL.



LOOPER

GE300 ma w pełni zintegrowaną stację pętli z czasem nagrywania pętli do 30 minut. Naciśnij jednocześnie footswitche C + D, aby wejść/wyjść z LOOPERA.



REC VOL – Pokrętko 1

Dostosuj głośność nagrywania za pomocą pokrętki 1

PLAY VOL – Pokrętko 2

Dostosuj głośność odtwarzania loopera za pomocą pokrętki 2

REC/DUB – Footswitch A

Nagraj pętlę / Nagraj overdub

PLAY – Footswitch B

Odtwórz pętlę aktualnie zapisaną w pamięci

ONCE - Footswitch C

Odtwarzaj pętlę tylko raz

STOP/CLEAR – Footswitch D

Zatrzymaj odtwarzanie pętli / Naciśnij i przytrzymaj, aby usunąć pętlę z pamięci

UNDO/REDO – Footswitch CTRL 1

Odtwórz ostatni overdub / anuluj UNDO

REVERSE – Footswitch CTRL 2

Odtwórz pętlę od tyłu

1/2 SPEED – Footswitch CTRL 3

Odtwarzaj pętlę z połową prędkości i 1 oktawę niżej

EXIT – Footswitch CTRL 4

Wyjdź z loopera

Kolory footswitczy LOOPER można dostosować w SYSTEM > FS COLOR

Możesz także przypisać pojedynczy footswitch CTRL, aby wejść/wyjść z LOOPERA używając menu CTRL



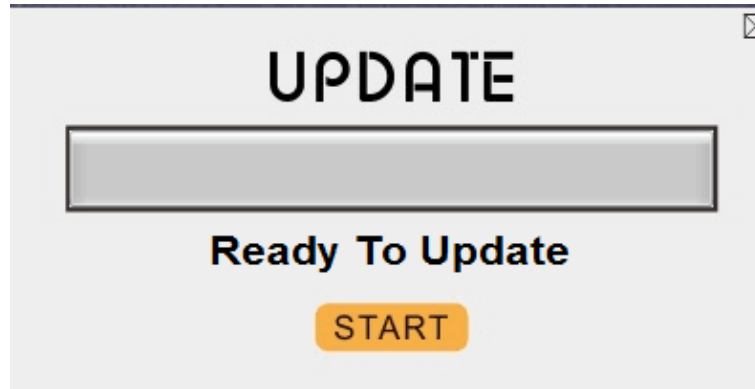
Aktualizacja oprogramowania

Ge300 obsługuje aktualizację oprogramowania przez USB. Oprogramowanie sprzętowe (software) można pobrać z: <http://www.moeraudio.com/nav/DOWNLOADS-49.html>

Podłącz zasilacz, naciśnij i przytrzymaj footswitchy B i D i włącz GE300, który zostanie uruchomiony w trybie aktualizacji.



Podłącz GE300 do komputera przez USB, otwórz aplikację dla GE300.



Naciśnij START, aby zaktualizować oprogramowanie.

Uwaga: GE300 musi pozostać włączony podczas aktualizacji. Nie wyłączaj aplikacji podczas aktualizacji.




Po pomyślnym zakończeniu aktualizacji efekt zostanie automatycznie uruchomiony ponownie, a wersja oprogramowania powinna zostać wyświetlona na ekranie ładowania.

SPECYFIKACJA

Algorytm	Ilość bloków efektów	15
	Ilość typów efektów	317
	Ilość pamięci	256 (Preset)
	Ładowanie IR	20 slotów
	Format IR	.wav
	Częstotliwość próbkowania IR	44,1kHz (Obsługiwana pełna częstotliwość próbkowania)
	Dokładność próbkowania IR	24 Bits
	Punkty próbkowania IR	512 / 1024 / 2018 Points
Wejścia	Input	
	Typ	Niesymetryczne 6,3 mm mono jack
	Impedancja	Gitara: 1Meg ohm Linia: 10k ohm
	Maksymalny poziom wejściowy	+12 dBu
	Return	
	Typ	Niesymetryczne 6,3 mm mono jack X 2
	Impedancja	1Meg ohm
	Maksymalny poziom wejściowy	+12 dBu
	Aux In	
	Typ	Niesymetryczne 3,5 mm stereo jack
	Impedancja	100k ohm
	Maksymalny poziom wejściowy	+12 dBu
	Konwersja A/D	
	Częstotliwość próbkowania	44,1 kHz
	Dokładność próbkowania	24bit
	Dynamika	114 dB
	Częstotliwości	20Hz – 20kHz, +0 / -1 dB

Wyjścia	Output	
	Typ	Niesymetryczne 6,3 mm mono jack X 2
	Impedancja	470 ohm
	Maksymalny poziom wyjściowy	+12 dBu
	XLR Output	
	Typ	XLR balanced output X 2
	Impedancja	300 ohm
	Maksymalny poziom wyjściowy	+18 dBu
	Send	
	Typ	Niesymetryczne 6,3 mm mono jack X 2
	Impedancja	100 ohm
	Maksymalny poziom wyjściowy	+12 dBu
	Phones	
	Typ	Niesymetryczne 6,3 mm stereo jack
	Impedancja	16 ohm
	Maksymalny poziom wyjściowy	+12 dBu
	Konwersja D/A	
	Dynamika	114 dB
	Częstotliwości	20Hz – 20kHz, +0 / -1 dB

Others	MIDI	
	MIDI IN / OUT (THRU)	Złącze żeńskie 5-stykowe
	USB	
	Typ	USB Typ B
	USB Audio	USB 2,0, 2 IN 2 OUT, 44,1kHz, 24bit
	EXP2 zewnętrzny pedał ekspresji	
	Typ	6,3 mm TRS jack
	Impedancja	10k – 100k ohm
	Zasilanie	DC 9V, 3A, 
	Wymiary	410mmX201mmX62mm
	Waga	3,0 kg
	Akcesoria	Zasilacz, kabel USB, instrukcja obsługi

MOOER
www.moeraudio.com

SHENZHEN MOOER AUDIO CO. LTD

8F, Unit D, Jinghang Building, Liuxian 3rd Road,
Bao'an 71 District, Shenzhen, China. 518133