

# MOOER

# GE 300

Amp modelling & Synth & Multi Effects

## Owner's Manual

## 사용자 매뉴얼 V1.1

30 MIN  
LOOPER

 SYNTH

TONE  
CAPTURE

108  
PREAMPS

164  
EFFECTS

IR  
LOADER

MIDI

 AUDIO

3DSP

# 매뉴얼 목차

사용시 주의사항	01
제품 주요 기능	02
전면 패널	03 - 04
후면 패널	05 - 06
홈 디스플레이	07 - 08
풋스위치 모드	09 - 10
CTRL 풋스위치	11
추천 셋업	12 - 15
Effects 블록	16 - 18
SYNTH	19 - 22
COMP	23 - 24
WAH	25 - 27
FX A / FX B	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

시스템 설정	64
인풋	64
아웃풋	65
USB AUDIO	66 - 67
MIDI	68 - 81
풋스위치 컬러	82
탭 템포	83
스크린	84
리셋	84
프리셋 저장	85
EXP 페달	86 - 90
튜너	91
LOOPER	92
펌웨어 업데이트	93 - 94
제품 사양	95 - 96

# 제품 사용시 주의사항

**\*제품 사용전 반드시 아래 사항을 읽어주세요\***

## 전원 공급

규격에 맞는 AC 콘센트에 전원 아답터를 연결해 주십시오. 전원 공급시 9V 3A 센터 마이너스 (⊕-⊖-⊖) 사양의 아답터를 사용해 주십시오. 규격에 맞지 않는 아답터 사용시 제품의 고장이나 화재의 원인이 될 수 있습니다. 제품을 사용하지 않을땐 전원 아답터를 제품으로 부터 분리해 주십시오

## 연결

제품의 고장이나 손상을 피하기 위해, 전원 아답터를 연결하거나 분리하기 전에 본체의 전원과 다른 연결된 장비의 전원을 항상 꺼주세요. 제품을 이동할때는 본체와 연결된 모든 케이블과 전원 코드를 분리 하십시오.

## 청소

부드러운 마른천을 이용해 제품을 닦아 주십시오. 필요한 경우, 약간의 수분을 머금은 천을 사용해 주십시오. 알코올이나 페인트 시너, 솔벤트, 세제, 왁스 등으로 제품을 닦지 마십시오.

## 전자파 노이즈에 의한 오작동

라디오나 TV의 전자파로 인해 제품 사용시 오작동의 원인이 될 수 있습니다. 가능한 일정 거리를 두고 사용 하십시오.

## 사용장소

제품의 변형이나, 변색 또는 다른 심각한 손상을 피하기 위해 아래의 장소를 피해 주십시오.

- 직사광선이 강한 곳
- 뜨거운 물체 주변
- 자성이 있는 물체 주변
- 고온 다습한곳
- 먼지가 많은 곳
- 습도가 높은곳
- 진동과 충격이 심한곳

## FCC 인증

본 제품은 FCC(미국연방통신위원회)의 규정을 준수하여 제작되었습니다.

## 제품 A/S

정식 수입된 GE300은 제품 시리얼 넘버가 관리되고 있습니다. 정상적인 A/S를 위해 반드시 제품에 부착된 정품 스티커를 확인하시기 바랍니다. 정식 수입 제품이 아닌 경우 A/S에 제한이 발생합니다.



# 제품 주요 기능

- MOOER Preamp 시리즈의 독자적인 Non-Linear 디지털 앰프 모델링 기술을 기반으로한 108개의 하이퀄리티 앰프 모델들과 43가지의 IR 기반의 스피커 캐비닛 모델들을 이용해 리얼 진공관 앰프의 다이내믹함을 구현합니다.
- 20개의 유저 슬롯(Slot)에 외부의 IR 파일들을 다운로드하여 사용 할 수 있습니다.
- Tri-Voice 폴리포닉 신디사이저 모듈은 각각 Wave Shape, Pitch, Filter, Arpeggiators 파라미터를 독립적으로 운용. 기타 사운드를 특별한 픽업이나 변형없이 일렉트로닉 신디사이저 사운드로 표현 할 수 있습니다.
- TONE CAPTURE를 이용해 실제 사용하는 앰프를 새로운 디지털 앰프 모델로 재탄생 시키고, GUITAR 모드에서는 사용하는 악기가 가진 EQ의 특성을 캡처하여 다른악기에 적용할 수 있으며, CAB 모드에서는 스피커 캐비닛을 샘플하여 사용자 고유의 IR 파일을 만들 수 있습니다.
- 내장된 164개의 하이 퀄리티 이펙트로 연주자들이 사랑하는 스톰 박스와 스튜디오 랙유닛, 플러그인들을 구현합니다.
- 프로그래밍 가능한 스테레오 FX LOOP와 함께 시그널 체인 설정으로 이펙터 들을 손쉽게 조합하고 4 Cable Method와 Stereo 앰프 셋업을 유연하고 용이하게 설정 할 수 있습니다.
- 독립적인 시그널 체인 라우팅을 가진 스테레오 아웃풋(1/4", XLR)이 제공됩니다.
- MIDI IN/OUT/THRU를 쉽게 위치시키고 External CTRL 스위치로 연결된 외부 페달과 앰프를 컨트롤 할 수 있습니다.
- 사용자가 원하는 LED 컬러를 풋 스위치에 프로그래밍 하고 풋 스위치의 다양한 기능을 사용자의 필요에 맞게 설정 할 수 있습니다.
- 직관적이고 심플한 GE300의 유저 인터페이스를 활용해 사용자가 더 쉽고 빠르게 프리셋을 설정 할 수 있습니다.
- Direct, Low 레이턴시를 가진 USB 오디오 - 디지털 오디오 인터페이스로서 악기 레코딩의 원스탑 솔루션을 제공합니다.
- 30분 분량의 스테레오 Loop 스테이션 - Looper 세션은 오디오 파일로 저장, 백업되어 외부 오디오 파일로 내보내거나 불러올 수 있고 백킹 트랙을 로드하여 잼 세션을 할 수 있습니다.
- 프로그래밍 가능한 초정밀 Tuner가 탑재되어 있습니다.

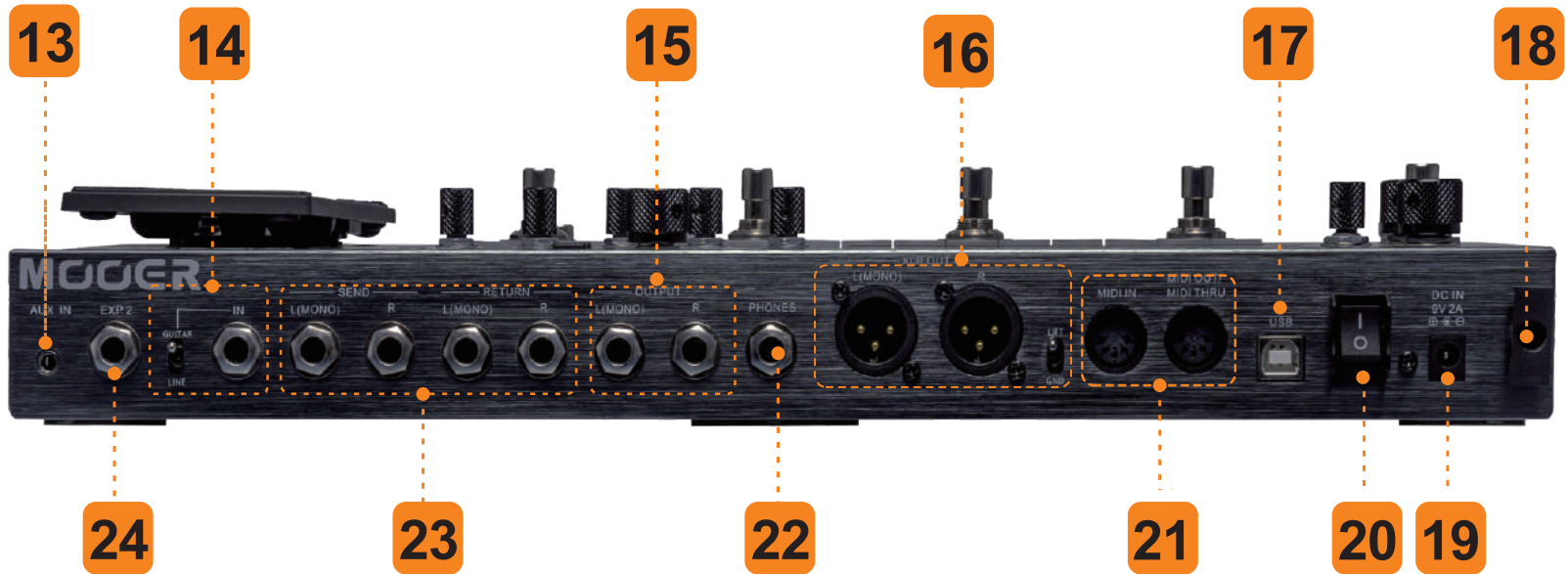
# 전면 패널



# 전면 패널

- 01 마스터 컨트롤 노브**  
XLR, 헤드폰 and 1/4" 잭 아웃풋의 볼륨을 독립적으로 컨트롤
- 02 LCD 스크린**  
5인치 TFT 모니터 디스플레이
- 03 1 - 5**  
유저 인터페이스 화면에서 개별 설정이 가능한 독립적인 파라미터 노브
- 04 SELECT**  
누르거나 돌려서 인터페이스를 통해 선택하는 노브
- 05 << >>**  
파라미터 페이지를 왼쪽이나 오른쪽으로 넘기는 버튼
- 06 EXP1 / EXP2 LED**  
EXP 페달의 ON/OFF 상태를 표시  
**EXP1** : 빌트인된 익스프레션 페달. Toe-Down 포지션에서 페달을 앞으로 누르면 EXP1이 ON/OFF 됨  
**EXP2** : 외부 익스프레션 페달이 EXP2 인풋에 연결되면 LED가 점등됨
- 07 스크린 메뉴**  
**디스플레이** : 홈스크린에서 풋스위치 VIEW와 시그널 체인 화면을 서로 전환, 다른화면에서 홈스크린으로 돌아갈때 DISPLAY 버튼을 누른다.  
**GLB-EQ** : 전체 EQ 설정 메뉴  
**CTRL** : 사용자에게 맞게 풋스위치 설정  
**SYSTEM** : 전체 시스템 설정 메뉴  
**SAVE** : 프리셋 저장  
**EXP** : EXP1, EXP2 설정 메뉴
- 08 EXP 1**  
빌트인된 익스프레션 페달
- 09 CTRL 1 - 4**  
**FS MODE 1** : 원하는 기능을 CTRL 버튼에 저장  
**FS MODE 2** : 원하는 기능을 CTRL 버튼에 저장 / ↑ / ↓ 풋 스위치를 밟아서 윗줄의 프리셋을 선택
- 10 A, B, C, D**  
**FS MODE 1** : 프리셋 A, B, C, D 를 선택  
**FS MODE 2** : 원하는 기능을 CTRL 버튼에 저장 / ↑ / ↓ 풋 스위치를 밟아서 아랫줄의 프리셋을 선택  
A + B = TUNER    B + C = LOOPER
- 11 ↑ / ↓**  
프리셋 Bank 업/ 다운 풋스위치
- 12 EFFECT BLOCK**  
해당하는 이펙트 블록을 눌러서 설정하면 표시, 다시 눌러서 해당 이펙트 블록을 ON/OFF, LED점등으로 ON/OFF 상태 표시

# 후면 패널





# 후면 패널

- 13 AUX IN**  
외부 미디어 디바이스를 1/8" 스테레오 잭을 이용해 연결합니다
- 14 INPUT**  
1/4" 잭에 악기를 연결. GUITAR / LINE 레벨 스위치
- 15 OUTPUT**  
2 x 1/4" 모노 잭  
L = MONO 아웃풋    L + R = 스테레오 아웃풋
- 16 XLR OUT**  
2 개의 Balanced XLR 아웃풋과 그라운드 리프트 스위치  
L = MONO 아웃풋    L + R = 스테레오 아웃풋
- 17 USB**  
USB Type-B, 컴퓨터에 다이렉트로 연결하여 디지털 오디오 녹음  
MOOER GE300 소프트웨어로 프리셋을 수정하거나 Import/Export  
펌웨어 업데이트
- 18 케이블 타이**  
전원 케이블을 묶어서 갑작스러운 단선을 방지
- 19 DC IN**  
전원 아답터 연결
- 20 I/O**  
전원 ON/OFF 스위치
- 21 MIDI IN / OUT**
- 22 PHONES**  
헤드폰 아웃풋 1/4" 스테레오 잭
- 23 SEND / RETURN**  
스테레오 이펙트 LOOP  
L = MONO 아웃풋    L + R = 스테레오 아웃풋  
SEND = 2 x 1/4" MONO Jack Output    RETURN = 2 x 1/4" MONO Jack Output
- 24 EXP2**  
외부 익스프레션 페달 인풋  
외부 스위칭 아웃풋으로도 사용 가능

# 홈 디스플레이

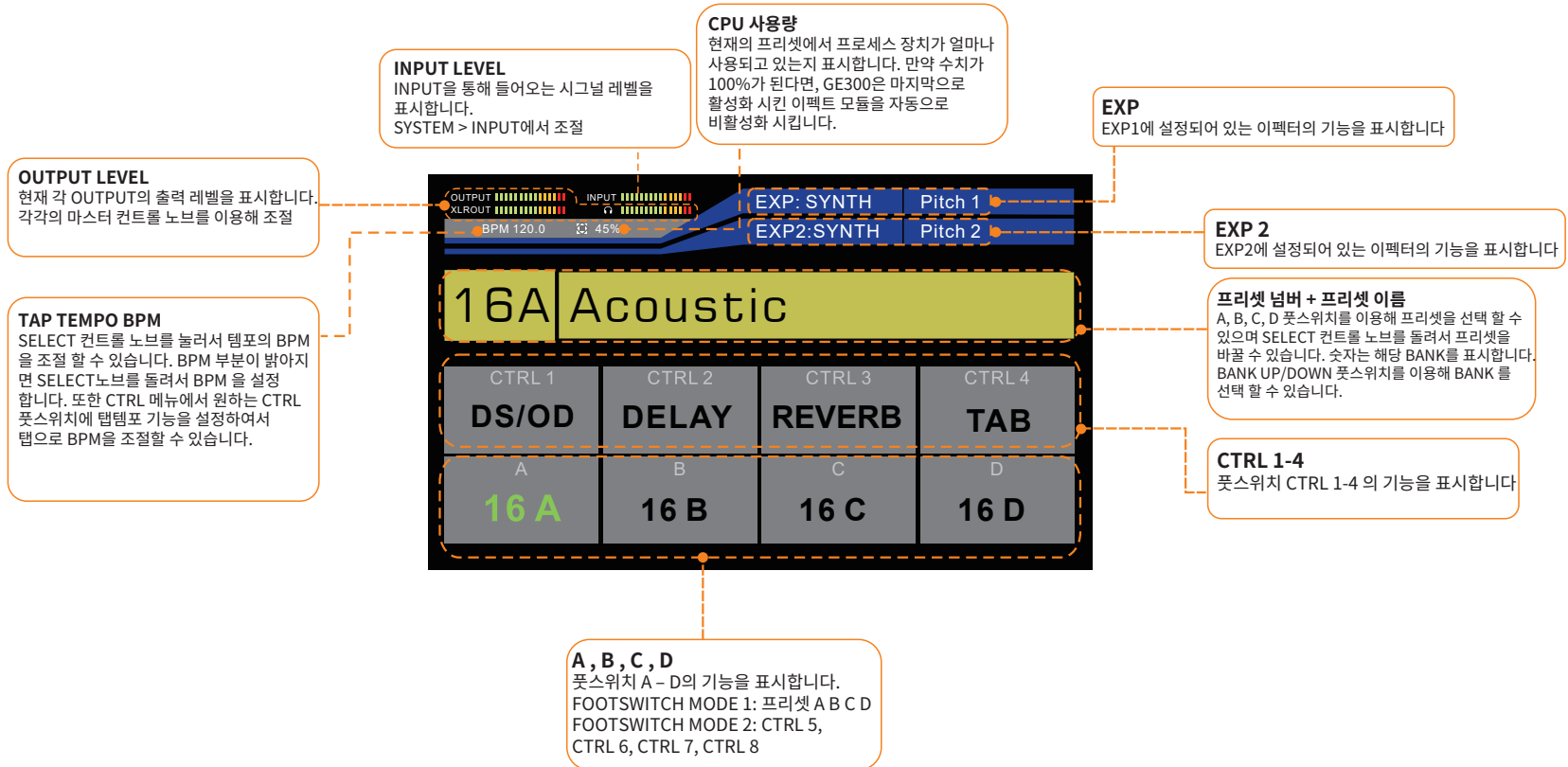
GE300은 2개의 메인 홈 디스플레이 화면이 있습니다. (풋 스위치 디스플레이와 시그널 체인 디스플레이)

DISPLAY 버튼을 누르면 언제든지 홈 화면으로 돌아옵니다.

DISPLAY 버튼을 다시 누르면 두가지 홈 디스플레이 화면중 하나를 선택하여 볼 수 있습니다

## 풋스위치 디스플레이

라이브 연주시 사용하기에 적합한 화면입니다. 현재의 프리셋과 인/아웃 레벨, 풋스위치 기능등 다양한 정보를 보여줍니다.



## 시그널 체인 디스플레이

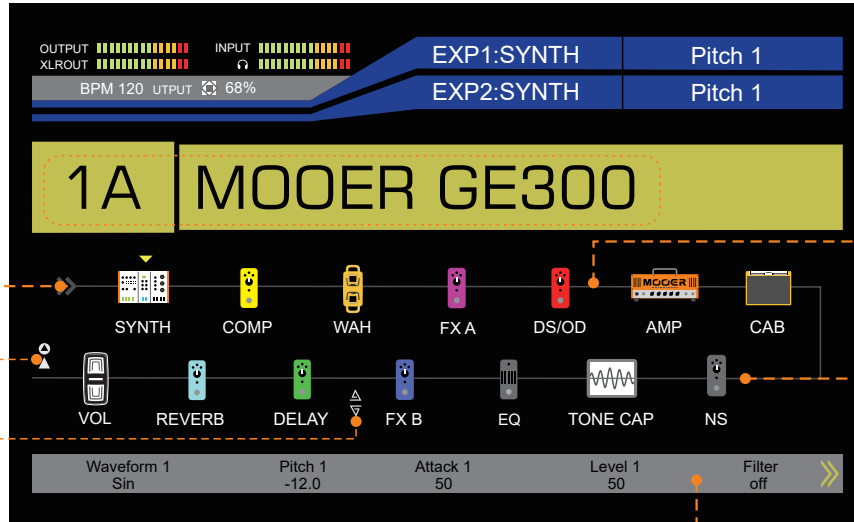
GE300은 시그널 체인을 사용자의 필요에 맞춰 자유롭게 설정할 수 있습니다. 홈 디스플레이 화면에서 Effects 블록의 순서를 변경하거나 SEND/RETURN, XLR OUT 과 마스터 아웃풋을 자유롭게 배치 할 수 있습니다.

### EDIT 커서

↓ < SELECTION > SELECT 노브를 돌려서 원하는 커서를 이펙터 블록에 위치시킵니다.  
 ↓ < PICKUP > SELECT 노브를 돌려서 이펙터 블록을 픽업하거나 드롭 합니다.  
 SELECT 노브를 돌려서 픽업한 이펙터 블록을 이동시킵니다.  
 \*Note : Synth 이펙터는 이동될 수 없으며 항상 시그널 체인의 시작점에 위치합니다. Synth 파라미터에 있는 'Effect out port to'를 조정해서 시그널 체인 안에서 신스 사운드의 아웃풋 위치를 정할 수 있습니다

### INSTRUMENT INPUT

시그널 체인의 시작점







### 시그널 체인

페달보드의 패치 케이블과 같이 시그널 체인은 이펙트 블록의 순서를 나타냅니다.

### EFFECTS BLOCKS

이펙트 블록마다 고유의 아이콘을 갖고 있습니다

XLR OUT과 OUTPUT, FX LOOP SEND/RETURN의 위치를 시그널 체인 안에서 변경할 수 있습니다.  
 SELECT 컨트롤을 1.5초 이상 누르면 Edit 커서가 I/O로 넘어옵니다.  
 SELECT 컨트롤을 돌려서 불이 들어온 I/O를 시그널 체인 안에서 움직일 수 있습니다.  
 SELECT 컨트롤을 눌러서 다른 I/O 아이콘을 선택 할 수 있습니다.

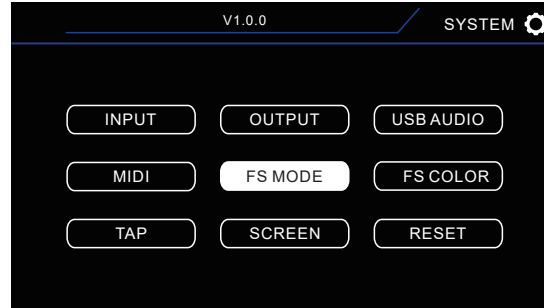
-  **XLR ICON - XLR OUT**
-  **OUTPUT ICON - OUTPUT**
-  **SEND ICON - Effects loop SEND**
-  **RETURN ICON - Effects loop RETURN**

### EFFECTS BLOCK PARAMETERS

현재 선택된 이펙터 블록의 파라미터 값을 보여 줍니다. 컨트롤 노브 1-5번을 이용해 화면에 보여지는 파라미터값을 직접 조정 할 수 있습니다. <<, >> 버튼을 눌러서 더 많은 파라미터 값을 확인할 수 있습니다.

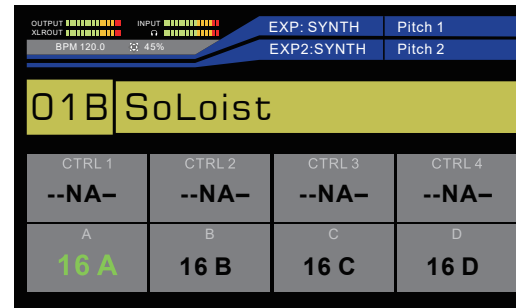
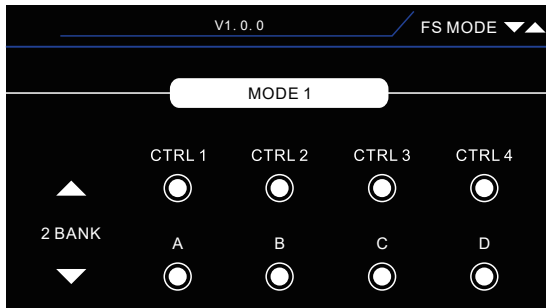
# 풋 스위치 모드

GE300은 사용자의 편의에 맞추어 사용할 수 있도록 두가지 풋스위치 컨트롤 모드를 갖고 있습니다  
풋스위치 모드는 SYSTEM 메뉴에서 FS MODE에 들어가 변경 할 수 있습니다



## MODE 1

MODE 1은 기본값으로 설정된 풋스위치 모드 입니다. 프리셋 선택과 사용자가 설정한 CTRL 풋스위치를 적절히 균형있게 사용할 수 있습니다.



## CTRL 1 - 4

각 CTRL 스위치를 사용자의 필요에 맞게 설정 할 수 있습니다.  
CTRL 1, CTRL 2, CTRL 3, CTRL 4

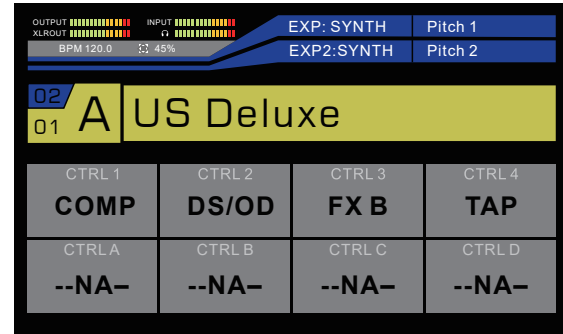
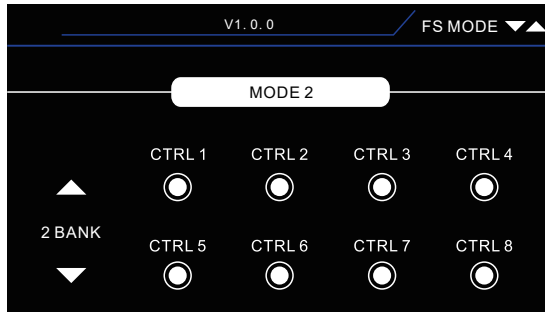
## A, B, C, D

사용자가 설정한 프리셋 A, B, C, D

SELECT 컨트롤 노브를 돌려서 풋스위치 모드를 변경할 수 있습니다

## MODE2

MODE2에서는 8개의 풋스위치를 전부 CTRL 스위치로 설정해서 하나의 프리셋을 페달보드와 같이 직관적으로 컨트롤 할 수 있습니다.



### CTRL 1 - 4

각 CTRL 스위치를 사용자의 필요에 맞게 설정 할 수 있습니다.

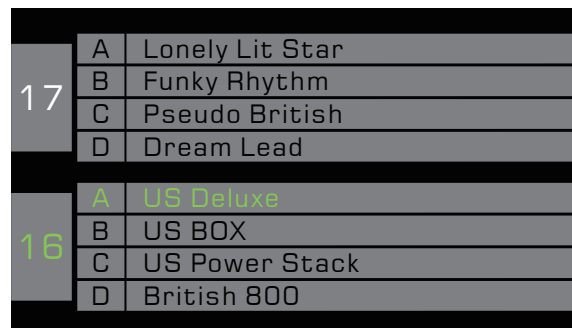
(CTRL 1, CTRL 2, CTRL 3, CTRL 4)

### A, B, C, D

각 스위치를 사용자의 필요에 맞게 설정 CTRL 스위치로 할 수 있습니다.

(CTRL A, CTRL B, CTRL C, CTRL D)

MODE2에서는 ↑ / ↓ 풋스위치를 밟아서 아래 화면과 같이 프리셋을 선택 할 수 있습니다.



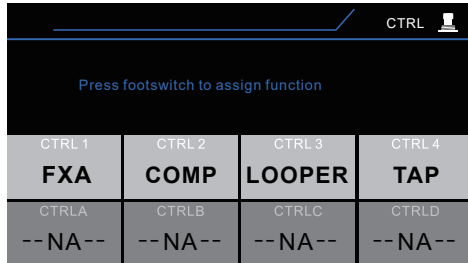
↑ / ↓ 풋스위치를 밟아서 프리셋 बैं크를 스크롤 할 수 있습니다.

CTRL 1, 2, 3, 4 (왼쪽) 또는 A, B, C, D (아랫줄)을 밟아서 프리셋을 선택 할 수 있습니다.

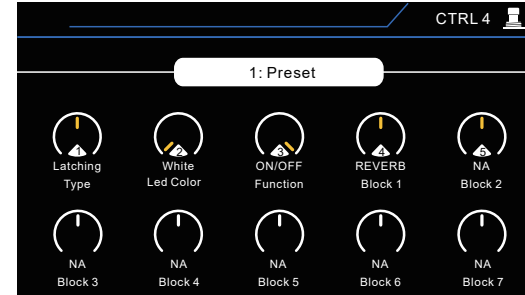
# CTRL 풋스위치

사용자가 풋 스위치를 자유롭게 설정하고 배치 할 수 있도록 CTRL 기능을 제공합니다. 어떤 풋스위치 모드를 선택하여 사용하느냐에 따라 4개 또는 8개의 CTRL 풋스위치를 사용하여 프리셋안에서 이펙터를 직접적으로 컨트롤 할 수 있습니다.

전면 패널의 CTRL 버튼을 눌러서 풋스위치의 기능을 설정합니다.



설정 하고자 하는 풋스위치를 누릅니다.



SELECT 노브를 돌려서 해당 CTRL 풋스위치를 특정 PRESET에서 사용할지 또는 전체 프리셋 (GLOBAL) 에서 사용할지 선택합니다.  
 SELECT 노브를 눌러서 윗줄 또는 아랫줄의 파라미터 값을 선택합니다.  
 컨트롤 노브 1-5번을 돌려서 파라미터값을 변경 합니다.

## TYPE

스위치 타입을 Latching 또는 Momentory로 설정합니다.

\*latching : 일반적 의미의 on/off 스위치 \*momentary : 사용자가 스위치를 밟는동안 on 발을 떼면 off

## LED COLOR

풋스위치의 LED 컬러를 선택합니다

## FUNCTION

CTRL풋스witch는 아래와 같이 다양한 기능들을 컨트롤 할 수 있습니다

### SUB-PATCH-

Loop 스위처와 같이 선택한 이펙터들을 한꺼번에on/off 할 수 있습니다.

### ON/OFF-

일반적인 스템박스와 같이 이펙터를 on/off 합니다. 동시에 이펙터를 최대 7개까지 on/off 할 수 있습니다.

### TAP TEMPO-

원하는 템포에 맞춰 풋스위치를 밟으면 딜레이와 같이 Time을 기반으로 한 이펙트를 컨트롤 합니다.

### TUNER-

튜너를 on/off 합니다.

### LOOPER-

LOOPER를 실행합니다.

### MUTE-

아웃풋 뮤트를 on/off 합니다.

### EXT CTRL-

EXP 2 인풋에 ¼" 모노 잭 케이블로 연결된 외부장치의 스위치로 사용합니다. (예: 앰프의 채널 변경)

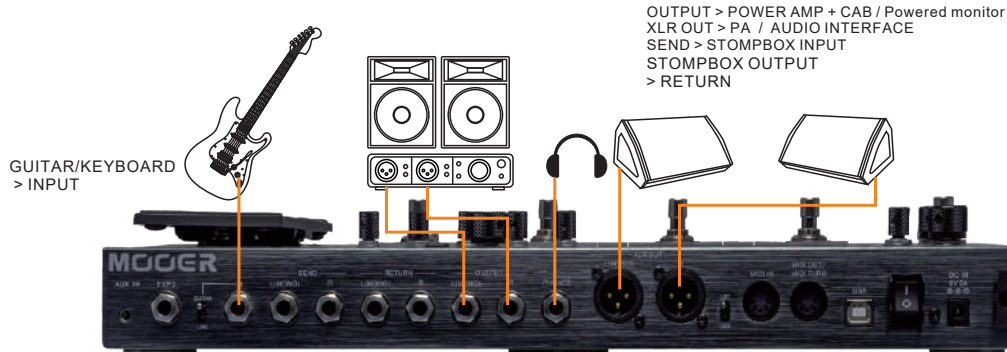
\*Notes: EXT CTRL은 전통적의미의 듀얼 채널앰프에 사용할 수 있습니다. 보다 자세한 사항은 사용하는 Amp의 정확한 사양을 확인해야 합니다.

# 권장 셋업 방식

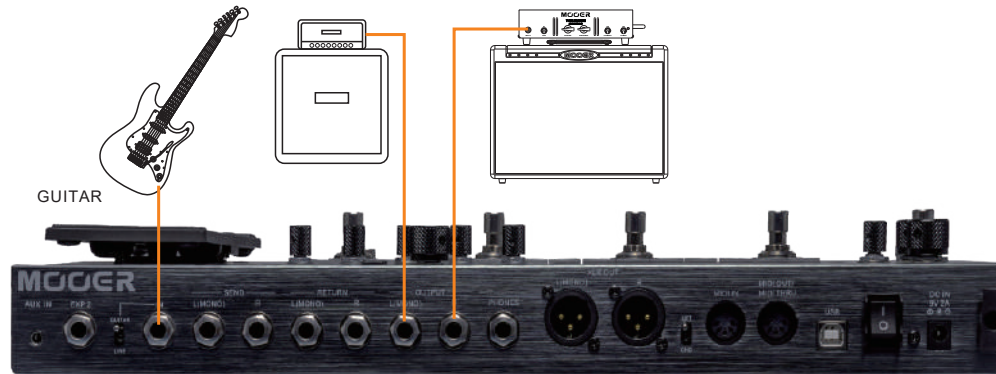
GE300은 여러가지 Rig 시나리오를 계획하여 사용할 수 있습니다. 유연하게 셋업이 가능한 I/O 라우팅을 이용해서 여러가지 연결방식을 선택할 수 있습니다.

## DI/BACKLINE (Digital Amp + Cab modelling)

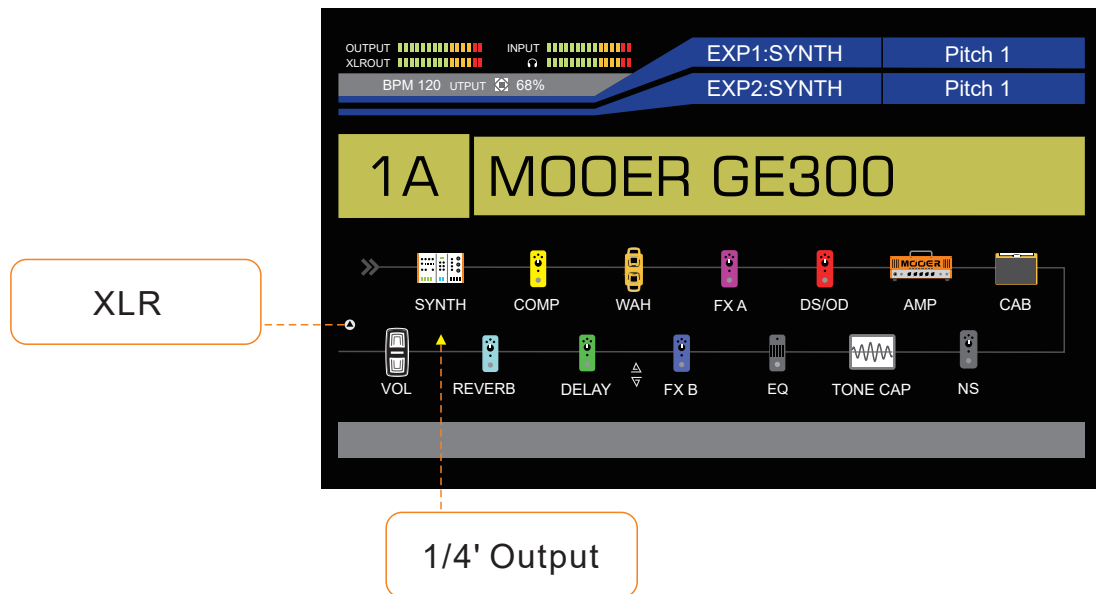
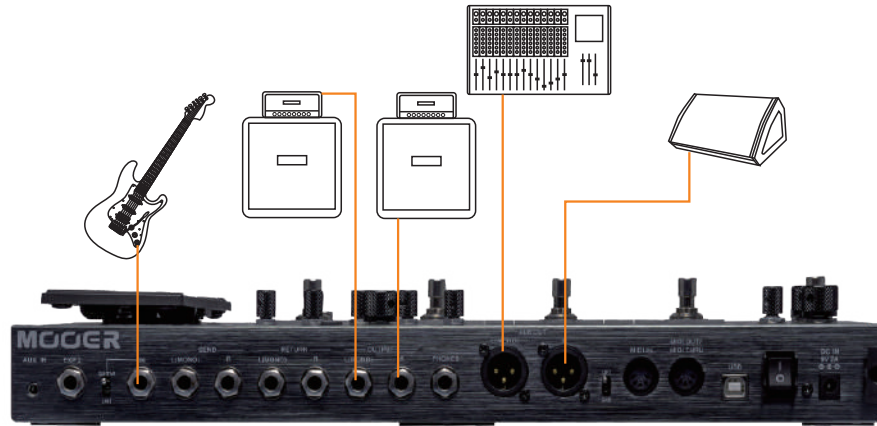
다양한 타입의 Output 단자를 이용해 DI 박스, 오디오 인터페이스나 기타 앰프에 독립적으로 연결하거나 동시에 연결 할 수 있습니다.



파워 앰프와 기타 캐비닛에 연결 한다면 GE300의 CAB (캐비닛) 모듈을 비활성화 합니다.



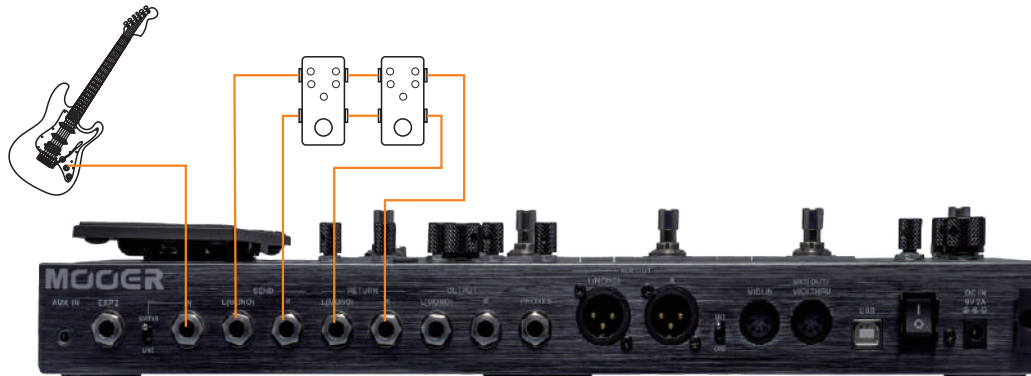
XLR 아웃풋을 PA 시스템에 연결함과 동시에 1/4" OUTPUT 단자를 기타앰프에 연결한다면 CAB 모듈을 시그널체인의 가장 마지막에 놓고 OUTPUT I/O(▲)를 CAB 모듈 바로 앞에 위치 시킵니다





GE300은 아웃보드 이펙터 페달을 연결할 수 있도록 범용으로 사용할 수 있는 스테레오 Effects Loop을 갖고 있습니다. GE300의 Send를 외부 이펙터의 Input에 연결하고 해당 이펙터의 Output을 GE300의 Return에 연결합니다.

전면 패널의 FX LOOP 버튼을 눌러서 Effects Loop의 파라미터 값을 화면에 표시하고 원하는 값으로 설정합니다.



- \*Note: 1. 병렬을 사용할시에 외부 이펙터들은 Dry/Wet의 파라미터 값을 변경하면서 시그널 체인과 뒤섞일 수 있습니다.
- 2. CTRL 풋스위치의 On/Off 기능을 이용해 FX LOOP을 On/Off 할 수 있습니다.



Send 레벨과 Return 레벨을 아웃보드 이펙터에 매치되도록 조절합니다.

알맞은 Output 모드를 선택합니다 (MONO/STEREO)

알맞은 Loop 모드를 선택합니다 (SERIAL/PARALLEL)

- \*Note: 1. 병렬(Parallel)로 선택하여 사용할시에 외부 이펙터는 Dry/Wet 파라미터 값을 조절하여서 시그널 체인에 블렌딩 될 수 있습니다.
- 2. CTRL 풋스위치의 On/Off 기능을 이용해 FX LOOP을 On/Off 할 수 있습니다.

#### 4 Cable Method (이펙터만 사용하는 방식)

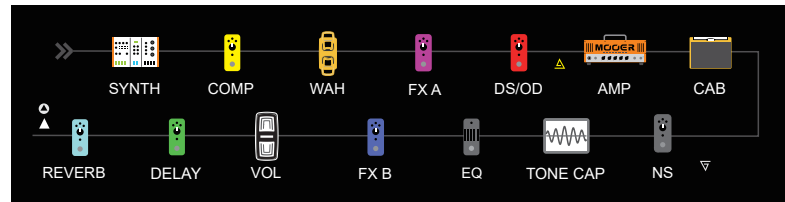
평소 자주 사용하는 기타앰프에 4개의 케이블(4CM)을 이용해 GE300을 연결할 수 있습니다. 디지털 앰프와 캐비닛 모델링 없이 페달보드처럼 GE300을 사용할 수 있는 방식입니다.



#### 4CM 연결순서

GUITAR -- GE300 INPUT -- GE300 SEND -- 앰프 INPUT -- 앰프 SEND -- GE300 RETURN  
-- GE300 OUTPUT -- 앰프 RETURN

4CM을 사용할때 가장 유용한점은 GE300의 시그널 체인 설정을 이용해 각각의 이펙터 모듈을 앰프의 Input의 앞에 또는 앰프의 Effects Loop에 자유롭게 위치 시킬 수 있다는 점입니다. WAH/COMP/OD/DS와 같이 Gain-Based(다이내믹/증폭 계열) 이펙터들은 주로 앰프의 Input의 앞에 위치시키고 Time-Based(위상/공간 계열) 이펙터인 딜레이, 리버브, 모듈레이션은 앰프의 Effects Loop에 주로 위치 시킵니다. 하지만 정해진 규칙은 없는 만큼 다양한 연결방법을 시도해서 지금까지 없었던 놀라운 톤을 만들어 낼 수도 있습니다.



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

4CM으로 연결할때 GE300의 AMP와 CAB 모듈은 비활성화 합니다. 하지만 기존에 저장된 프리셋들도 별다른 설정변경 없이 4CM방식으로 사용할 수 있습니다. FX LOOP을 활성화 시키고 SERIAL MODE로 설정한 다음 GE300의 SEND ▲ 와 RETURN ▼ 을 각각 시그널체인에서 AMP의 앞과 CAB의 뒤에 위치시키면 됩니다.

사용하는 앰프가 채널 변경을 위한 1/4" 잭 풋 스위치 Input을 갖고 있다면 GE300의 EXP2 인풋을 앰프의 풋 스위치 Input에 연결해서 앰프의 채널 변경을 할 수 있습니다.

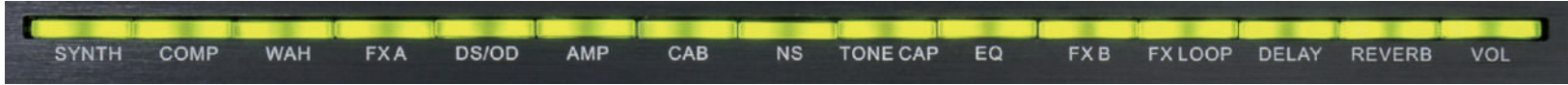
CTRL 메뉴의 EXT CTRL 에서 CTRL 풋스위치를 앰프 채널변경 기능으로 설정 할 수 있습니다. 대부분의 앰프들은 일반적인 On/Off 타입의 Latching 방식을 사용하지만 어떠한 앰프들은 Momentary 방식을 사용한다는 점을 인지하십시오. 모든 앰프의 1/4" 풋 스위치 인풋이 이 방식을 지원하지 않을 수 있습니다.



\*Note : 먼저 전면 패널의 EXP 버튼을 눌러서 EXP2에 들어가 EXT CTRL 을 ON 시켜야 CTRL > EXT CTRL 기능을 활성화 시킬 수 있습니다.

# EFFECTS 블록

GE300의 모든 Effects 알고리즘과 Amp 모델들은 아래와 같은 Effects Block 카테고리에 그룹으로 모여 있습니다. GE300은 총 15개의 Effects 블록을 갖고 있으며 각각의 블록들은 전면 패널에 있는 버튼들로 손쉽게 액세스 할 수 있습니다



Effects Block버튼을 누르면 각각의 블록을 ON/ 할 수 있습니다.

**SYNTH** – SYNTH ENGINE, tri-voice polyphonic synthesizer

**COMP**- Compressor

**WAH**- Wah filters

**FXA**- Modulation, EQ, Pitch, Delay, Filters, Overdrive, Boost

**DS/OD**- Distortion, Overdrive, Fuzz and Boost stompboxes

**AMP** – Amplifier

**CAB**- Speaker cabinet

**NS**- Noise gates and Noise suppressors

**TONE CAP**- Tone Capture

**EQ**- Equaliser

**FXB**- Modulation, EQ, Pitch, Delay, Filters

**FX LOOP**- Effects Loop

**DELAY**- Delay stompboxes and rack units

**REVERB**- Reverb algorithms

**VOL**- Volume pedal

## 이펙트 설정

설정하려는 이펙트 블록의 버튼을 눌러서 아래와 같은 설정 화면에 들어갑니다.

### 페이지 넘버

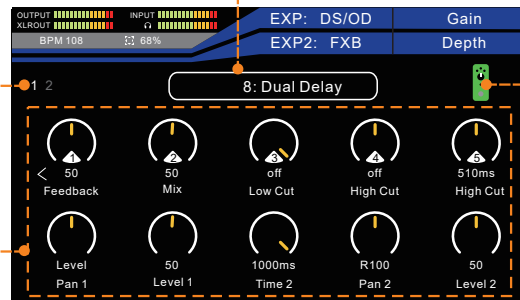
몇몇 이펙터들은 파라미터가 많아서 몇개의 페이지에 나누어져 있습니다. <<, >> 버튼을 눌러서 페이지를 넘길 수 있습니다.

### Effect 파라미터

1-5번 컨트롤 노브를 돌려서 파라미터 값을 조절합니다. 각 파라미터들의 숫자가 하단에 표시되어 있습니다. SELECT 노브를 눌러서 위쪽과 아랫쪽의 파라미터를 선택합니다.

### Effect 모델

SELECT 노브를 돌려서 사용하고자 하는 Effect 모델을 선택합니다.



### Effect 블록 아이콘

이펙터 블록이 시그널 체인에서 보이는 아이콘 형태입니다.

대부분의 이펙트 블록들은 OUTPUT 파라미터를 갖고 있습니다. 이펙트 블록의 아웃풋 볼륨 레벨을 조절합니다.

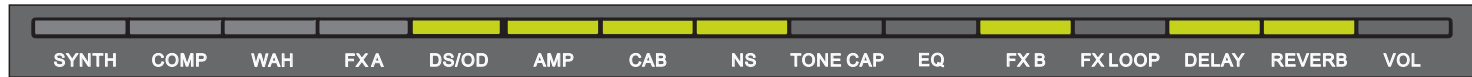
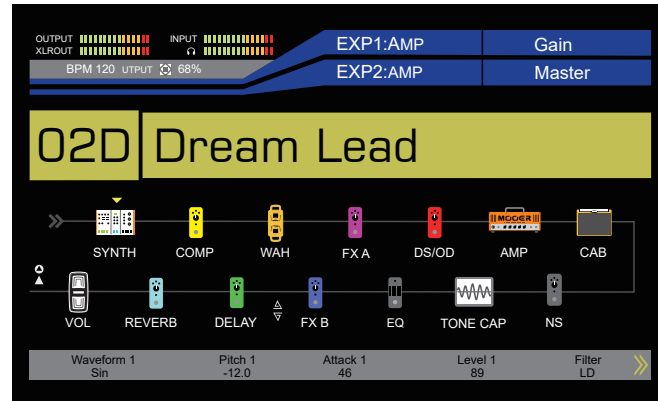
이 아웃풋 레벨은 해당 이펙트 블록 다음의 전체 시그널 레벨에 영향을 주게 됩니다.

Output 값을 미리 조절해서 이펙트 블록이 켜졌을때의 급격한 볼륨 boost나 drop을 상쇄시킬수 있습니다.



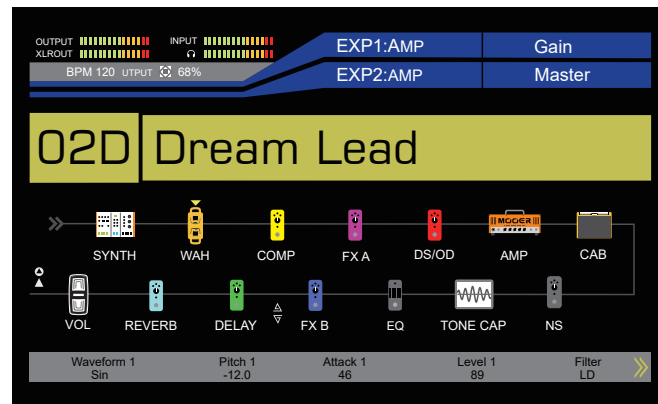
## 이펙트 블록 라우팅

시그널 체인 안에서 이펙트 블록을 움직일 수 있습니다. DISPLAY 버튼을 눌러서 아래와 같은 시그널 체인을 화면에 표시합니다.

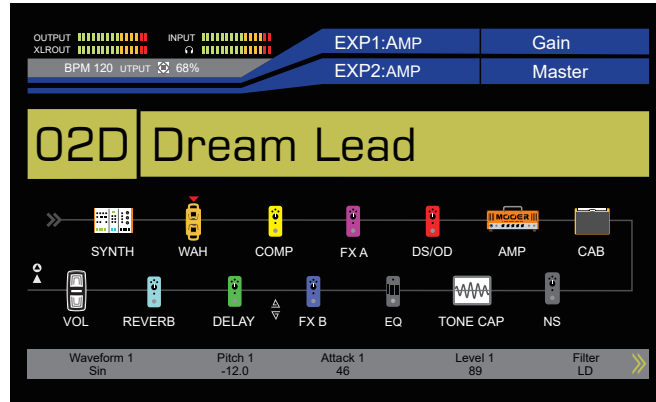


시그널 체인 디스플레이는 이펙트 블록이 시그널 체인에서 어디에 위치해 있는지 그리고 ON/OFF 여부를 보여줍니다.

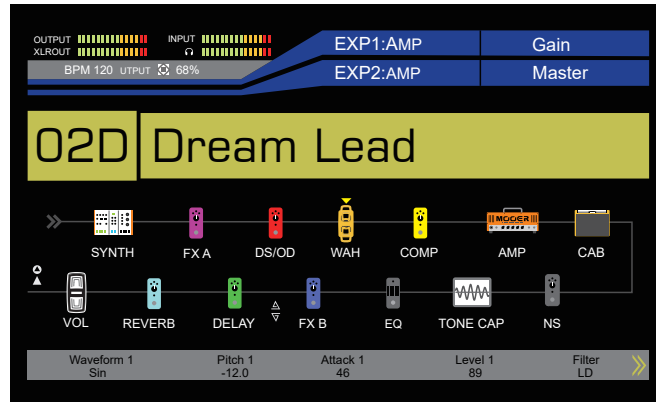
이펙트 블록을 옮기려면 :



1. SELECT 노브를 돌려서 커서(▼)를 움직여 이펙트 블록이 하이라이트 되도록 합니다.



2. SELECT 노브를 눌러서 이펙터 블록을 ‘픽업’합니다. 이때 커서가 빨간색이 됩니다. ▼

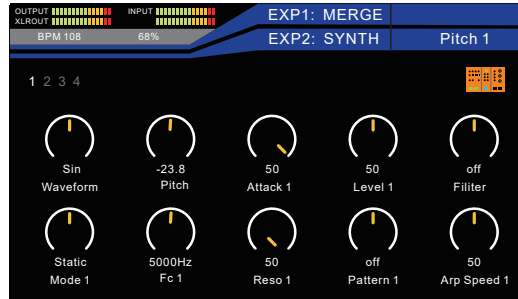


3. SELECT 노브를 돌려서 이펙터 블록을 이동한후 다시 눌러서 원하는 자리에 ‘드롭’합니다. 커서는 다시 노란색이 됩니다. ▼

GE300의 모든 이펙트 블록은 실제 페달보드에서 이펙트 페달의 순서를 바꾸는것 처럼 시그널 체인안에서 다른 위치로 이동시킬 수 있습니다. (SYNTH는 제외. 자세한 내용은 21 페이지 SYNTH에서). 시그널 체인 순서를 바꾸어서 여러가지 사운드를 실험해보세요.

# SYNTH

GE300은 입력되는 악기사운드를 빠르고 정확히 인식해서 클래식한 신스 사운드로 변환시킬 수 있도록 3가지 독립적인 보이스를 가진 폴리포닉 신디사이저 엔진을 갖추고 있습니다.



## 1 2 3 4

페이지 1 - 3 은 각각의 신스 보이스가 갖고있는 파라미터 값을 나타냅니다.  
 페이지 4는 SYNTH 이펙트 블록 전체의 마스터 컨트롤 값을 나타냅니다.

<< >> 버튼을 눌러서 페이지를 넘깁니다.  
 SELECT 노브를 눌러서 윗줄과 아랫줄의 파라미터를 선택합니다.

## Voice Parameters

Parameter	Explanation	Value
Waveform	Waveform(파형)을 선택합니다. Sine, Sawtooth, Triangle, Square, Pulse.	Sin, Saw, Tri, Sqr, Imp.
Pitch	입력되는 악기와 연동되는 Synth 보이스의 Pitch 값을 설정합니다. 0은 입력되는 악기의 Pitch와 동일하며, +/- 12는 1 옥타브, +/- 24는 2 옥타브.	-24.0 – 24.0
Attack	신스 보이스가 어택되는 스피드를 설정합니다. 100이 가장 빠른 수치.	0 - 100
Level	신스 보이스의 출력 레벨	0 - 100

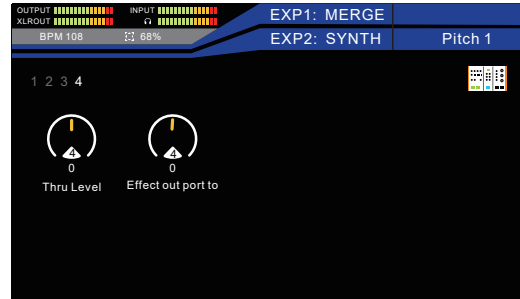
## Voice Parameters

Parameter	Explanation	Value
Filter	Apply a filter to the synth voice. <b>LP</b> – Low Pass <b>BP</b> – Band Pass <b>HP</b> – High Pass <b>PK</b> - Peak	Off, Lp, Hp, Bp, Pk.
Mode	Filter control mode and Mode parameter. Static – Static frequency filter Touch- Touch sensitive envelope control of the filter from the dynamic of your instrument. LFO- Automatic modulation sweeping of the filter.	Static, Touch, LFO.
Mode parameter	FC (Static Mode)- Frequency cut-off Sensitivity (Touch mode)- Adjust the sensitivity of the envelope to suit your instrument and desired effect. Rate (LFO Mode)- Speed of the 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	Adjust Filter Resonance.	0-100

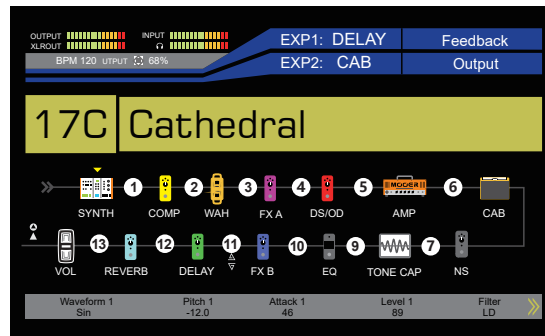
## Arpeggiator Parameters

Parameter	Explanation	Value
Pattern	Add an arpeggiator to the SYNTH voice and select a pattern.	0-100
Arp Speed	Adjust the speed of the arpeggiator.	0.2Hz – 20Hz 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.

## SYNTH 마스터 컨트롤 (페이지 4)



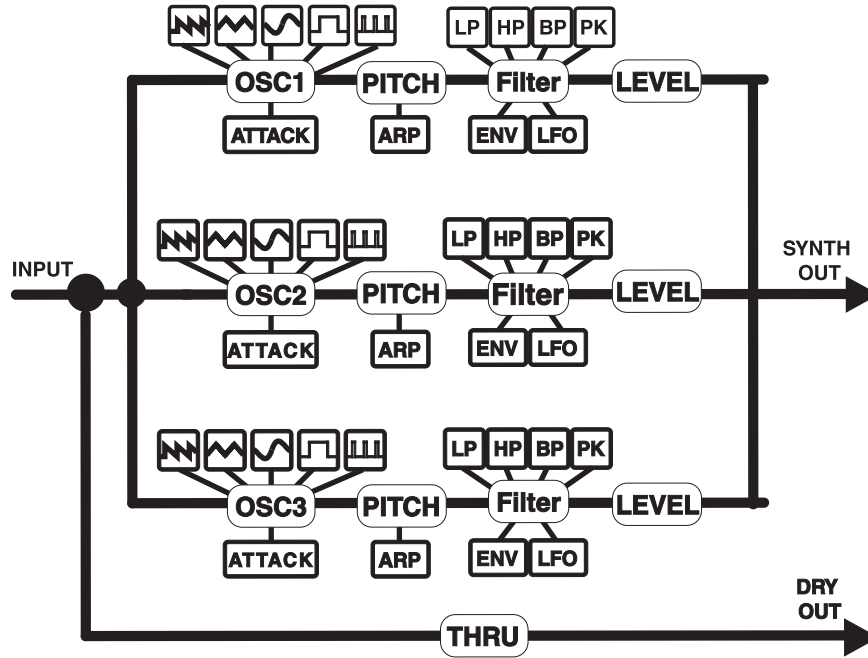
Parameter	Explanation	Value
Thru Level	SYNTH 이펙트 블록에 병렬로 라우팅 되는 악기의 드라이 시그널 레벨을 조절 합니다.	0-100
Effect out port to	시그널 체인에서 SYNTH 이펙트 블록의 아웃풋을 어디에 돌지 정합니다.	0-13



SYNTH 엔진이 올바르게 작동하기 위해서는 GE300으로 입력되는 악기의 인풋 시그널을 다이렉트로 받아야 합니다. 그래서 시그널 체인의 가장 첫번째 블록에 위치해서 이동되지 않도록 설정되어 있습니다. 하지만 신스 이펙터의 ‘아웃풋’은 시그널 체인의 원하는 곳에 위치 시킬 수 있습니다. SYNTH 파라미터중 ‘Effect out port to’값을 변경해서 해당 값을 정할 수 있습니다. 위 그림과 같이 1번부터 13번중 원하는 포지션에 SYNTH의 아웃풋을 위치 시킬 수 있습니다.



## SYNTH SIGNAL PATH



위의 다이어그램에서 볼 수 있듯이, SYNTH ENGINE은 3개의 독립적인 보이스를 갖고있습니다. 각각의 독립된 Waveform과 Pitch, Attack, Level, Filter 등의 파라미터를 갖고 있습니다. 인풋을 통해 입력된 악기의 시그널 패스가 분리되어 각각의 SYNTH 보이스에 병렬로 라우팅되며 각각의 독립적인 프로세스를 거칩니다. THRU 드라이 시그널은 페이지 4번의 'Thru Level' 파라미터를 이용해 전체 SYNTH 이펙트 블록 병렬로 믹스될 수 있습니다.

# COMP

GE300은 사용자의 필요에 맞게 사용할 수 있도록, 심플하게 2개의 노브를 갖고 있는 컴프레서부터 3-band 스튜디오 컴프레서까지 10가지 모델의 컴프레서를 갖고 있습니다.

Numbers	Name	Explanation
1	S-Comp	2 knob stompbox compressor.
2	Red Comp	2 knob stompbox compressor
3	Yellow Comp	4 knob stompbox compressor
4	Blue Comp	4 knob stompbox compressor
5	Boost Comp	Compressor/booster with 3-band EQ
6	L-Studio Comp	Vintage analog studio compressor
7	Deluxe Comp	Advanced analog studio compressor
8	3-Band Comp	80's digital studio compressor
9	Limit	2 knob compression limiter
10	Blood Comp	3 knob stompbox compressor with blend control

**\*NOTES:** All product name called their company, here is only used in this product simulation effect of tone types

## Compressor parameters

Parameter	Explanation	Value
Sensitivity	Adjusts compression amount, 0 is equal to no compression.	0-100
Threshold	The threshold control sets the level at which the compression effect is engaged.	-60.0dB – 0dB
Ratio	the amount of attenuation to be applied to the signal.	1.0 : 1 – 10.0 : 1
Attack	Sets how fast the Compressor reduces the volume, 100 is equal to fastest.	0 – 100
Comp	Adjusts compression amount.	0 – 100
Peak Reduction	Adjusts compression amount.	0 – 100
Gain	Gain control at the output of the compressor.	0 – 100
Mix/Blend	Adjusts the compressed signal volume. 0 is total non-compressed signal, 100 is total compressed signal.	0 – 100
Release	The time it takes for the signal to go from the compressed state back to the original non-compressed signal.	0 – 100
Low Threshold	Adjusts the level at which the low band frequency compression effect is engaged.	-60.0dB – 0dB
Low Gain	Adjusts the compressor level of low band frequency.	- 80dB – 30dB
Mid Threshold	Adjusts the level at which the mid band frequency compression effect is engaged.	-60.0dB – 0dB
Mid Gain	Adjusts the compressor level of mid band frequency.	- 80dB – 30dB
High Threshold	Adjusts the level at which the high band frequency compression effect is engaged.	-60.0dB – 0dB
High Gain	Adjusts the compressor level of high band frequency.	- 80dB – 30dB
Sustain	Adjusts compression amount.	0 -100

# WAH

GE300은 클래식하고 모던한 Wah 페달부터 완벽하게 커스터마이징이 가능한 Rack 스타일의 유닛, Talk Wah, 모듈레이션과 인벨롭 필터가 적용된 Auto Wah 까지 10가지 유형의 Wah 이펙트를 갖고 있습니다.

Numbers	Name	Explanation
1	Cry Wah	Modelled after a GCB95
2	535 Wah	Modelled after a modern 535q
3	846 Wah	Modelled after a hand wired 60's classic with Halo inductor
4	847 Wah	Modelled after a vintage voiced remake
5	Mae Wah	Modelled after a custom modern Wah
6	Custom Wah	Studio rack style unit. Tailor your perfect Wah.
7	Auto Wah	Modulated automatic sweeping Wah
8	Touch Wah	Dynamic envelope filter auto Wah
9	Talk Wah Ah	Talking wah algorithm from the MOOER® Red Kid
10	Talk Wah Oh	Talking wah algorithm from the MOOER® Red Kid

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

## Wah parameters

Parameter	Explanation	Value
Position	Wah 페달이 Sweep되는 포지션을 나타냅니다. 0은 힐다운(heel-down) 포지션 100은 토다운(toe-down) 포지션. *Notes: EXP 페달을 이용해 Wah의 Sweep을 컨트롤 하고 싶다면 EXP 메뉴에 들어가 WAH>Position 를 Function으로 지정합니다. 또한 EXP 페달을 밟아서 Wah 모듈을 on/off 할 수 있도록 'Toe Switch' 기능을 사용 할 수 있습니다	0-100
Peak	Centre frequency volume level	0-100
Low Fc	Low frequency cut	100Hz – 500Hz
High Fc	High frequency cut	500Hz – 5000Hz
Q	Q 값은 위 아래 -3dB 주파수 대역에서 공명되는 주파수의 비율을 나타냅니다. 대역 필터의 모양으로 생각 할 수도 있습니다. Low Q는 넓고 둥근 모양에 조금 덜 명확한 소리를 내고, High Q는 좁고, 날카로운 모양에 보다 명확한 소리를 냅니다.	0.3 – 4.0
Mix	Adjusts the 'wah' effect level. 0 is total no 'wah' effect sound, 100 is total 'wah' sound.	0-100

## Auto Wah parameters

Auto Wah는 자동으로 Sweep되는 대역 필터입니다. Sweep은 모듈레이팅 되는 LFO에 의해 제어됩니다.

Parameter	Explanation	Value
Rate	Speed of the position sweep 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	Range of the position sweep	0-100
Peak	Centre frequency volume level	0-100
Q	Q 값은 위 아래 -3dB 주파수 대역에서 공명되는 주파수의 비율을 나타냅니다. 대역 필터의 모양으로 생각 할 수도 있습니다. Low Q는 넓고 둥근 모양에 조금 덜 명확한 소리를 내고, High Q는 좁고, 날카로운 모양에 보다 명확한 소리를 냅니다.	0.3 – 4.0
Curve	Waveform of the position sweep LFO. Trig : Triangular wave. Sine : Sine wave. Step : Stepped PWM style wave. Rand : Random pattern	Trig, Sine, Step, Rand.

## Touch Wah parameters

Touch Wah는 자동으로 Sweep되는 대역 필터입니다. Sweep은 악기 연주의 다이내믹에 반응하는 Envelope 필터에 의해 제어됩니다.

Parameter	Explanation	Value
Attack	Speed of the envelope. 100 is the fastest.	0-100
Sens	Sensitivity of the envelope.	0-100
Peak	Centre frequency volume level	0-100
Q	Q 값은 위 아래 -3dB 주파수 대역에서 공명되는 주파수의 비율을 나타냅니다. 대역 필터의 모양으로 생각 할 수도 있습니다. Low Q는 넓고 둥근 모양에 조금 덜 명확한 소리를 내고, High Q는 좁고, 날카로운 모양에 보다 명확한 소리를 냅니다.	0.3 – 4.0
Direction	Direction of the band pass filter sweep	Lo to Hi, Hi to Lo.

# FXA / FXB

FX A 와 FX B 이펙트 블록은 모듈레이션, EQ, Pitch, 딜레이, 필터와 같이 다양한 이펙트들을 갖고 있습니다. 특별히 FX A는 오버드라이브/디스토션 모듈을 2중으로 겹쳐서 사용할 수 있도록 오버드라이브와 부스트 이펙트를 추가로 갖고 있습니다.

Numbers	Name	Explanation
1	3-Band EQ	3 band graphic EQ
2	5-BAND EQ	5 band graphic EQ
3	Studio EQ	Studio rack unit EQ
4	Slow Gear	Auto volume swell
5	Octave	Adds a note one octave lower or higher
6	Phaser	Based on the MOOER® NINETY ORANGE
7	Step Phaser	Square wave phase shifter
8	Fat Phaser	Low frequency phase shifter
9	6 Stage Analog Phaser	Six stage phase shifter
10	12 Stage Analog Phaser	Twelve stage phase shifter
11	Dual Phaser	Dual channel phase shifter
12	Modern Phaser	Modern sound phase shifter
13	Flanger	Based on the MOOER® E-LADY
14	Jet-Flanger	Based on the MOOER® JET FLANGER
15	Flanger Pro	Professional flanger effect with more parameter controls
16	Triple Flanger	Rich multi stage flanger
17	Modern Flanger	Modern sound flanger
18	Tremolo	Based on the MOOER TRELICOPTER
19	Optical Tremolo	Simulates that reads a pattern printed on a rotating disc and converts it into a volume-modulating "tremolo" sound.
20	60s Tremolo	Pure vintage 60s sound tremolo
21	Stutter	Choppy cut off filter
22	Vibrato	Pitch modulation
23	Rotary	Simulates a vintage leslie rotating speaker
24	Modern Rotary	Modern sound rotary
25	Ana-Chorus	Stompbox style analog chorus
26	70's Chorus	70s style sound analog chorus
27	Tri-Chorus	Rich multi stage chorus
28	Ring Mod	Ring modulator
29	Delay	Stompbox style digital delay
30	Detune	Fine tune pitch adjustment
31	Lofi	Low rate sampling filter
32	Low pass filter	Static low frequency pass filter
33	High pass filter	Static high frequency pass filter
34	Q filter	Static notch filter (like a half cocked wah pedal)
35	Mono Pitch (FX A) Poly Pitch (FX B)	Dry signal pitch shifter. Can simulate classic whammy. FX A is mono. FX B is polyphony.
36	808 OD (FX A Only)	Based on IBANEZ® Ts808
37	Tube Drive (FX A Only)	Based on B.K. Butler® Tubedrive
38	BB Drive (FX A Only)	Based on Xotic® BB Preamp
39	Pure Boost (FX A Only)	Based on MOOER® Pure Boost
40	Flex Boost (FX A Only)	Based on MOOER® Flex Boost

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

## FX Parameters

Parameter	Explanation	Value
Low	Adjusts the tone for the low frequency range.	-12dB – 12dB
Low Mid	Adjusts the tone for the low-middle frequency range.	-12dB – 12dB
Mid	Adjusts the tone for the Middle frequency range.	-12dB – 12dB
High Mid	Adjusts the tone for the high-middle frequency range.	-12dB – 12dB
High	Adjusts the tone for the high frequency range.	-12dB – 12dB
Freq	Specifies the center of the frequency range that will be adjusted by the Gain	30Hz – 18000Hz
Q	Adjusts the width of the area affected by the EQ centered at the Freq . Higher values will narrow the area.	0.3 – 5.0
Gain	Adjusts the gain for the Freq frequency range that you have assigned.	-16dB – 16dB
Low cut	Sets the frequency at which the low cut filter begins to take effect.	Off, 0Hz – 800Hz
High cut	Sets the frequency at which the high cut filter begins to take effect.	Off, 20000Hz – 1000Hz

Attack(Slow Gear)	Adjusts the time needed for the volume to reach its maximum. 100 is the fastest.	0 - 100
Sub(Octave)	Adjusts the volume of the harmonic one octave below.	0 - 100
Sub Tone(Octave)	Adjusts the tone of the Sub frequency range.	0 - 100
Upper(Octave)	Adjusts the volume of the harmonic one octave above.	0 - 100
Upper Tone(Octave)	Adjusts the tone of the Upper frequency range.	0 - 100
Dry(Octave)	Adjusts the volume of the dry signal.	0 - 100
Rate / Speed	Adjusts the speed of modulation	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	Adjusts the tone of modulation	0 - 100
Depth	Adjusts the depth of modulation.	0 - 100



Sweep ( 6 Stage Analog Phaser, 12 Stage Analog Phaser)	Moves the frequency response pattern through a six-octave or twelve-octave range.	0 - 100
Resonance ( 6 Stage Analog Phaser, 12 Stage Analog Phaser)	Changes the height and sharpness of the frequency response peaks.	0 - 100
Feedback ( Flanger, Modern Flanger)	Sets the level of flanger filter feedback	0 - 100
Level	Adjusts the level of modulation.	0 - 100
Delay ( Flanger pro, Modern Flanger)	Sets the delay time of flanger.	0 - 100
Manual ( Triple Flanger )	Controls the delay time of the flanger.	0 - 100
Width (Triple Flanger)	Adjusts flanger LFO width.	0 - 100
Intensity	Sets the Modulation amount.	0 - 100
Output Mode	Sets up as mono or stereo *Notes: If the modules after the FX are mono, the stereo FX you set will sound as mono effect.	Mono, Stereo
Time (Delay)	Adjusts the delay time.	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)	Adjusts the volume that is returned to the input. Higher settings will result in more delay repeats.	0 - 100
Mix	Sets the proportion of mix between the original (dry) and 'effected' (wet) signals. 0 is total dry signal, 100 is total wet signal.	0 - 100
Pitch	Set the pitch shift value. (Detune : 100 cents = 1 semitone = 1 half-step).	-100cent – 100cent (Detune) -12.0 – 12.0 (Mono Pitch/Poly Pitch)
Sample (Lofi)	Adjusts the sample rate of Lofi effect.	1500Hz – 44100Hz
Bit (Lofi)	Adjusts the bit rate of Lofi effect.	1bit – 16bit
Range (Low pass filter, High pass filter, Q filter)	Range of the position sweep	0 - 100
Drive	Adjusts the gain of effect.	0 - 100

# DS/OD

GE300은 디스토션, 오버드라이브, 퍼즈, 부스터와 같이 Gain에 기반을 둔 스톱박스를 31종류 갖고 있습니다. 각각의 이펙트 들은 디지털 앰프를 만들때 사용한 기술과 동일한 방법으로 실제 많이 사용하는 이펙터들을 세심하게 프로파일링하여 만들어졌습니다.

Numbers	Name	Explanation
1	Tube DR	Based on B.K. Butler® Tubedrive.
2	808	Based on IBANEZ® Ts808.
3	Pure Boost	Based on MOOER® Pure Boost.
4	Flex Boost	Based on MOOER® Flex Boost.
5	Od250	Based on DOD® Od250.
6	Ddrive	Based on Barber® Direct Drive.
7	BlackRat	Based on ProCo® Rat.
8	Grey Faze	Based on MOOER® Grey Faze.
9	Muffy	Based on EHX® Big Muff.
10	Fuzz Department	Based on ZVEX® Fuzz Factory.
11	MTL Zone	Based on BOSS® Metal Zone.
12	MTL Master	Based on Digitech® Metal Master.
13	Obsessive Dist	Based on Fulltone® OCD.
14	Jimmy OD	Based on Paul Cochrane® Timmy OD.
15	Full DRV	Based on Fulltone® Fulldrive 2.
16	Shred	Based on Marshall® Shred Master.
17	BeeBee Pre	Based on Xotic® BB Preamp.
18	BeeBee +	Based on Xotic® BB Plus.
19	Riet	Based on Suhr® Riot.
20	Tight DS	Based on Amptweaker® Tight Rock.
21	Full DS	Based on Fulltone® Gt500
22	Gold Clon	Based on Klon® Centaur gold.
23	Vx Tube OD	Based on VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Based on Amptweaker® Tight Metal.
25	The Juicer	Based on MOOER® The Juicer.
26	Rumble Drive	Based on MOOER® Rumble Drive.
27	Solo	Based on MOOER® Solo.
28	Blues Mood	Based on MOOER® Blues Mood.
29	Blues Crab	Based on MOOER® Blues Crab.
30	Blade	Based on MOOER® Blade.
31	Hustle Drive	Based on MOOER® Hustle Drive.

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

Parameter	Explanation	Value
Gain	Adjusts the input gain and drive level	0 - 100
Bass	Adjusts the low frequency levels	0 - 100
Mid	Adjusts the middle frequency levels	0 - 100
Treble	Adjusts the high frequency levels	0 - 100
Output	Adjusts the output volume level	0 - 100

# AMP

GE300은 MOOER의 독자적인 Non-Linear 앰프 모델링 테크놀로지를 적용한 108개의 디지털 앰프 모델을 갖고 있습니다. 모든 앰프 모델은 실제 진공관 앰프에서 직접 가져온 샘플을 기반으로 디자인 되었습니다.

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

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

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

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

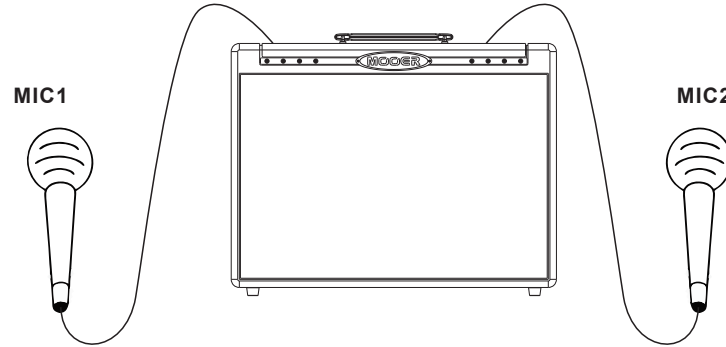
Numbers	Name	Explanation
73	Randy Devil CL	Based on Randal® Satan Clean Channel
74	Randy Devil DS	Based on Randall® Satan Distortion Channel
75	SLOW 100 CR	Based on Soldano® SLO-100 Crunch Channel
76	SLOW 100 DS	Based on Soldano® SLO-100 Distortion Channel
77	JET 100H CL	Based on Jet City® JCA100H Clean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

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

Parameter	Explanation	Value
Gain	Adjusts the input gain and preamp drive	0 - 100
Bass	Adjusts the low frequency levels	0 - 100
Mid	Adjusts the middle frequency levels	0 - 100
Treble	Adjusts the high frequency levels	0 - 100
Mode	모든 앰프 모델은 2개의 모드를 갖고 있습니다. Original : 오리지널 앰프를 그대로 재현한 톤 Distinct : 프리앰프 인풋 이전의 high와 low 주파수를 줄이고 프리앰프 아웃풋 이후의 mid eq를 올려서 앰프의 강한 개성을 약간 낮춘 'Post-Production' 유형의 톤	Original, Distinct
Tube	Choose from a selection of different power amp stages. Select OFF to bypass power amp modelling.	OFF, Normal EL34, Normal EL84, Normal 6L6, Normal 6V6, Doctor3 EL84, Badger EL34, UK Gold EL34, Cali 6L6, US DLX 6L6, JJ E184
Preamp Out	Output level from the preamp section.	0 - 100
Presence ( Power amp parameter)	Adjusts the high frequencies of the power amp.	0 - 100
Bias ( Power amp parameter)	Adjusts the simulated tube bias of the power amp.	0 - 100
Master	Final output level of the AMP effect block	0 - 100

# CAB

GE300은 실제 스피커 캐비닛에의 IR 샘플에서 차용한 Non-Linear 알고리즘을 기반으로 43개의 스피커 캐비닛 시뮬레이션을 갖고 있습니다. 각각의 CAB 모델은 독립된 유형을 가진 두개의 마이크와 마이크의 위치를 설정할 수 있는 Center, Distance 파라미터 그리고 밸런스 믹스 컨트롤을 갖추고 있습니다.



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

Numbers	Name	Explanation
31	US Gold 412	Based on Friedman® 412 Cabinet
32	US Gold 112	Based on Friedman® Small Box 112 Cabinet
33	Matchbox 30 112	Based on Matchless® 112 Cabinet
34	Cali 412-1	Based on Mesa/Boogie® Recto Trad 412 Cabinet
35	Cali 412-2	Based on Mesa/Boogie® RoadKing 412 Cabinet
36	Satsuma 212	Based on Orange® PPC 212 Cabinet
37	Petey 412	Based on Peavey® 6505 412 Cabinet
38	Petey 212	Based on Peavey® JSX 212 Cabinet
39	Mr Smith 112	Based on PRS® Archon 212 Cabinet
40	Randy Devil 412	Based on Randall® RD412 Cabinet
41	Taxidea Taxus 112	Based on Suhr® 112 Cabinet
42	Shittcow 412	Based on VHT® 412 Cabinet
43	Acoustic 112	Based on® MOOER 112 Acoustic Cabinet
44 - 63	Empty	3 <sup>rd</sup> Impulse Responses slots

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

Parameter	Explanation	Value
Mic	Select which microphone type	Sm57, SM7A, U47, U87, M143, M147, KM184, NT1, NT2, NTV, MD421, MD441, E609, E835, MXL2001, MXL2003, C3000, C4000B, C414, D112, C535.
Center	Position of microphone relative to the centre of the speaker cone, 0 is in the middle.	0 - 100
Distance	Distance of microphone from the speaker, 0 is closest.	0 - 100
Low Cut	Low frequency cut after the microphones	Off, 0Hz – 800Hz.
High Cut	High frequency cut after the microphones	Off, 20kHz – 1kHz.
Early Reflection	룸에 있는것 같은 느낌을 내기 위해 아주 약간의 딜레이를 추가 할 수 있습니다.	0 - 100
Points	CAB 모델의 샘플링 포인트를 정합니다. 높은 포인트는 보다 나은 품질에 더욱 생생한 느낌을 전달합니다. 낮은 포인트는 CPU를 더 적게 사용합니다. CPU 사용%를 높게 GE300을 운용하고 있다면 낮은 샘플링 포인트를 적용해 보세요.	512, 1024, 2048.
Mic 1 / Mic 2	Progressively blend and mix between MIC 1 and MIC 2. 50 / 50 will be an even mix of both mics	100/0 - 0/100
Output	Output volume level of the effect block	



# IR

GE300의 CAB 모듈은 사용자가 별도의 3rd Party IR을 불러와서 사용할 수 있도록 20개의 비어있는 모델 슬롯을 두고 있습니다. GE300 소프트웨어를 이용해 USB 케이블로 전송 받을 수 있습니다.



3rd Party IR 파일을 CAB 모듈에서 사용하게 되면 마이크 파라미터는 사용 할 수 없습니다. 하지만 그외의 High/Low Cut, Early Reflection, Output 그리고 Sampling Point는 조절 할 수 있습니다.

## List of microphone

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

**\*NOTES:** All product names belong to their owners and are only used in this product and manual as a reference to tone types.

# NS

GE300은 하이 게인 연주시 원치 않는 노이즈를 제거하도록 3가지의 노이즈 게이트 모델을 갖추고 있습니다.

Numbers	Name	Explanation
1	Noise Killer	Hard noise gate with maximum damping
2	Intel Reducer	Intelligent background noise suppressor with automatic attack, release and damping
3	Noise Gate	Standard studio noise gate with detailed user controls

Parameter	Explanation	Value
Threshold	Set the detection level that the Noise gate operates at. Anything below this level will be attenuated when the gate is closed. When a higher level is detected (such as playing your instrument), the noise gate will open and allow sound to pass through	0 - 100
Depth	Intel Reducer is an intelligent background noise suppressor. Depth adjusts the intensity of white noise suppression	0 - 100
Attack	Adjusts the speed at which the noise gate closes and attenuates the sound. 100 is the fastest.	0 - 100
Release	Adjusts the speed at which the noise gate opens when you play your instrument. 0 is the fastest.	0 - 100
Damp	Adjusts how much the gate attenuates the noise when it is closed.	0 - 100
OUTPUT	Output volume level of the effect block	

# TONE CAP

TONE CAPTURE는 사용자가 실제 사용하는 장비를 자신만의 디지털 모델로 재창조할 수 있도록 하는 지능적인 학습 프로세서입니다.

TONE CAPTURE는 3가지 모드를 갖고 있습니다.

## GUIT

특정 악기가진 EQ의 특성을 톤-캡처하여 제 3의 다른 악기를 톤-캡처한 악기의 소리로 변환하여 사용 할 수 있습니다. 좋아하는 악기를 모두 샘플링 하여 악기 하나로 모두 표현 할 수 있습니다.

## AMP & STOMP

자주 사용하는 오버드라이브, 디스토션 그리고 앰프를 톤-캡처 합니다.

## IR

자신만의 스피커 캐비넷 IR을 만듭니다.

### MODE

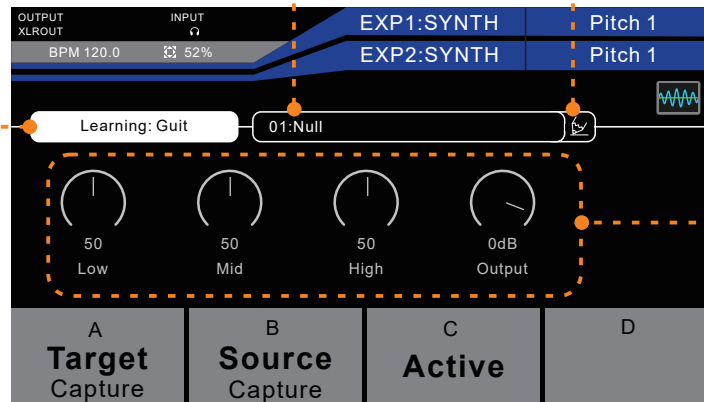
GUIT, AMP&STOMP, IR 모드중 하나를 선택합니다.

### PRESET

톤캡처 프리셋 슬롯을 선택합니다.

### PENCIL 아이콘

프리셋의 이름을 정합니다. SELECT 노브를 이용해서 TONE CAP 블록에서 설정할 수 있습니다.



### TONE CAP 이후 설정

톤캡처 프리셋을 만든뒤 해당 세팅의 잠금이 해제되어 파라미터 값을 만들 수 있습니다. 파라미터를 돌려서 캡처한 톤을 사용자의 취향에 맞게 수정 할 수 있습니다.

- LOW**- 저음역 EQ 주파수를 설정
- MID**- 중음역 EQ 주파수를 설정
- HIGH**- 고음역 EQ 주파수를 설정
- OUTPUT**- 캡처한 소리의 출력레벨

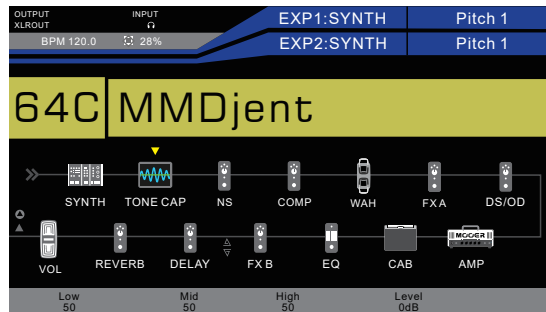
전면 패널에 위치한 1 - 4 노브를 돌려서 해당 파라미터값을 설정 할 수 있습니다.

# GUIT

TONE CAPTURE을 이용해 하나의 기타로 다양한 사운드를 표현할 수 있는 범용적인 기타를 만들어 낼 수 있습니다.

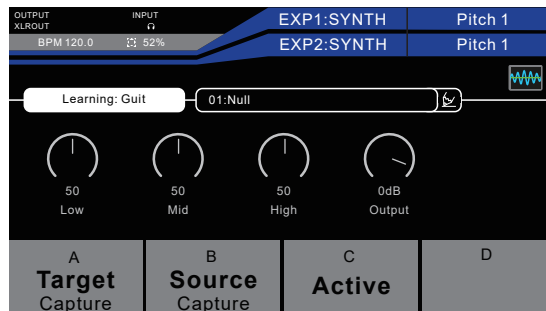
TONE CAPTURE의 GUIT 모드는 픽업이 있는 어떠한 기타든 MOOER의 독자적 기술인 Non-Linear IR 기술로 디지털 샘플링 합니다. 타겟으로 한 악기가 가진 톤의 특성이 디테일하게 표현된 기타 모델을 재창조해냅니다. 이러한 방식은 샘플링하고자 하는 'TARGET' 악기와 사용하려고 하는 'SOURCE'악기의 특성을 비교, 분석하여 이루어지게 됩니다. TONE CAPTURE를 활성화 하는 즉시 사용하고 있는 'SOURCE' 악기를 'TARGET'으로 샘플링 했던 악기의 소리로 변환시켜 줍니다.

## STEP 1



DISPLAY 버튼을 눌러서 시그널 체인에서 TONE CAP 블록이 SYNTH 바로 다음에 오도록 위치시킵니다.  
SYNTH는 비활성화 하고 TONE CAP은 활성화 시킵니다.

## STEP 2



SELECT 노브로 비어있는 프리셋(Null)을 찾습니다.  
GUIT 모드를 선택합니다. (Learning: GUIT)

### STEP 3



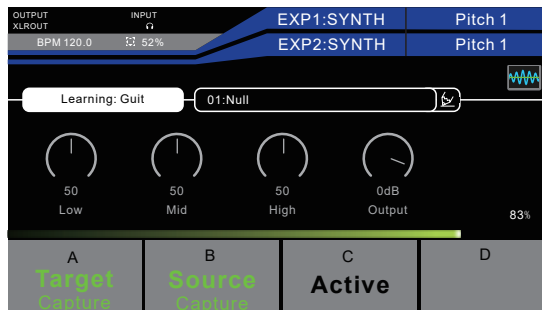
TONE CAPTURE로 샘플하려는 기타를 GE300의 INPUT에 연결합니다.

이것을 TARGET 기타라고 부릅니다.

풋스위치 A를 밟으면 캡처 프로세스를 진행되고 카운트다운이 100%가 될때까지 기타를 연주 합니다.

최상의 결과를 위해 처음엔 기타의 오픈코드로 강하게 연주하고 이후엔 악기의 전체 영역에 있는 모든 음들을 가능한한 많이 연주할 것을 권장 합니다.

### STEP 4



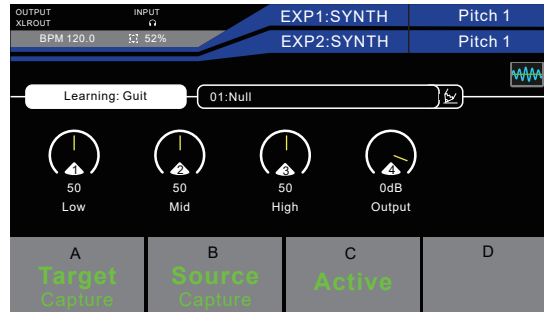
TONE CAPTURE를 이용해 실제 연주려는 기타를 GE300의 INPUT에 연결합니다.

이것을 SOURCE 기타라고 부릅니다.

풋스위치 B를 밟으면 캡처 프로세스를 진행되고 카운트다운이 100%가 될때까지 기타를 연주 합니다.

TARGET과 같은 방식으로 가능한한 많은 음들을 연주합니다.

## STEP 5



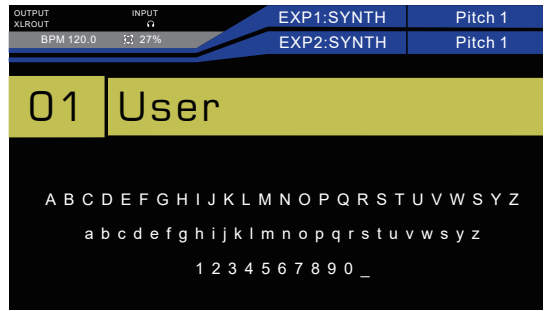
풋스위치 C를 밟아서 TONE CAPTURE를 활성화(Activate)합니다.  
컨트롤 노브 1-4 번으로 톤 캡처의 EQ와 Output 볼륨을 설정합니다.

## STEP 6

TONE CAPTURE는 자동으로 USER라는 이름으로 저장됩니다.



Pencil 아이콘을 선택해서 TONE CAPTURE 프리셋의 새로운 이름을 설정하고 SAVE 버튼을 눌러서 저장합니다.



풋스위치 A와 B를 1.5초이상 동시에 누르면 TONE CAPTURE 프리셋이 삭제되고 새로 시작됩니다.

**Notes :** 만약 캡처한 결과가 TARGET에 근접하지 않다면, 더 나은 결과를 위해 캡처링 과정을 다시 한번 실행 해주세요.

# AMP&STOMP

AMP & STOMP 모드를 이용해 평소 좋아하는 이펙터와 앰프를 샘플링 할 수 있습니다. 디스토션, 오버드라이브, 부스트와 같은 Gain류의 이펙터는 TONE CAPTURE를 이용해 효과적으로 샘플링 할 수 있습니다. 하지만 딜레이나 리버브, 모듈레이션 이펙터는 샘플링 할 수 없습니다.

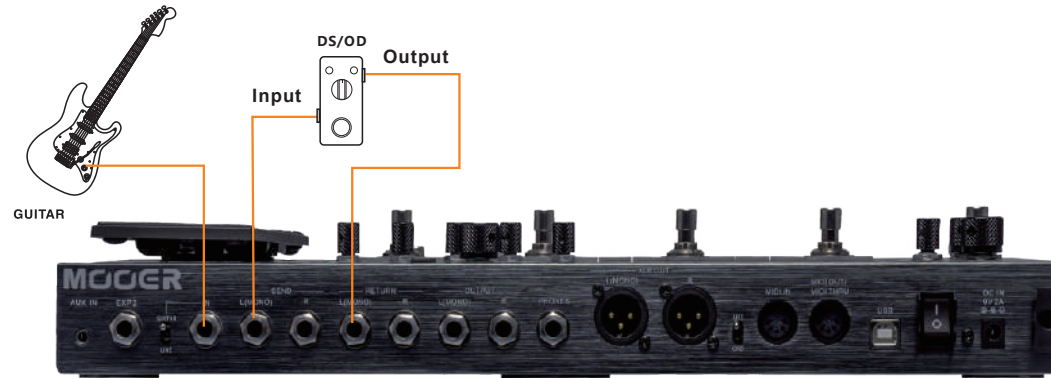
## STEP 1

먼저 이펙터, 앰프중 어떤 것을 캡처할지 결정합니다.

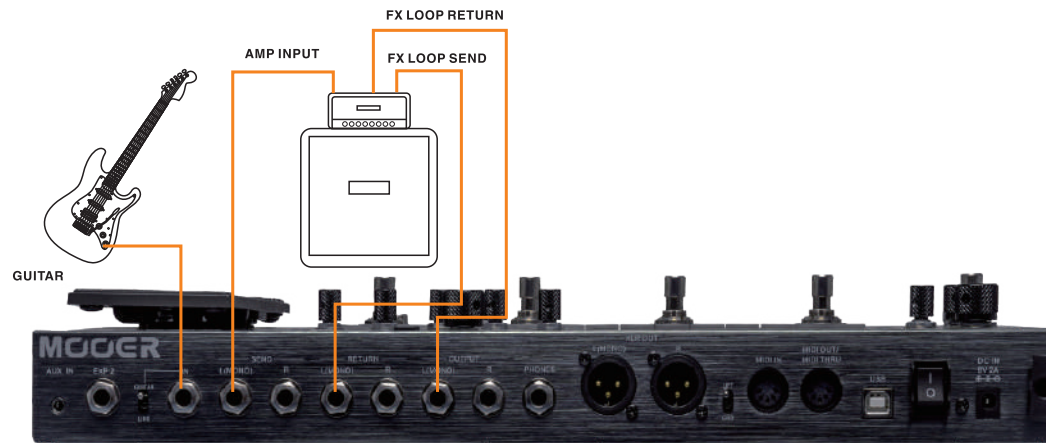
GE300의 Send를 이펙터나 앰프의 Input에 연결합니다.

GE300의 Return을 이펙터의 Output에 연결하거나 앰프 Effects Loop의 Send와 연결합니다.

### STOMPBOX

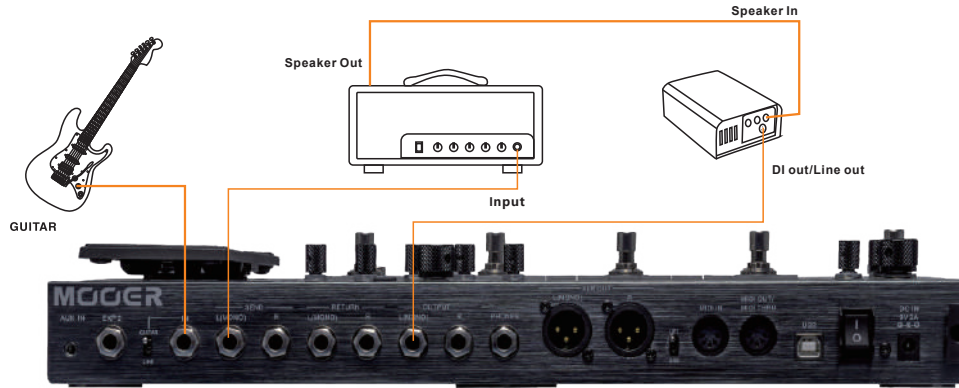


### AMP



만약 앰프에 Effects Loop이 없다면 앰프의 Speaker Out을 Loadbox에 연결하여 임피던스를 매칭합니다. Loadbox의 DI Out 또는 Line Out을 GE300의 RETURN에 연결합니다.

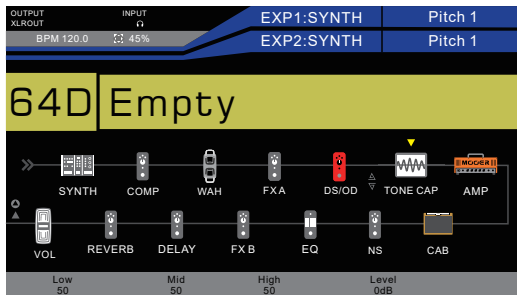
### STEP 1



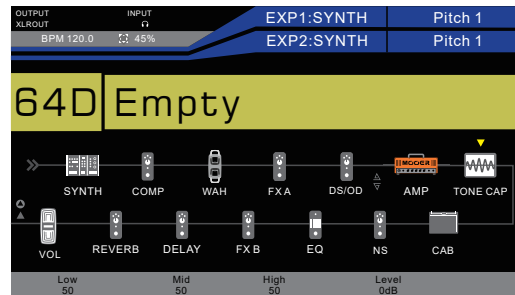
주의 : 절대 앰프의 Speaker Out을 GE300에 직접 연결하지 않습니다. GE300과 앰프에 둘다 손상을 줄 수 있습니다.

### STEP 2

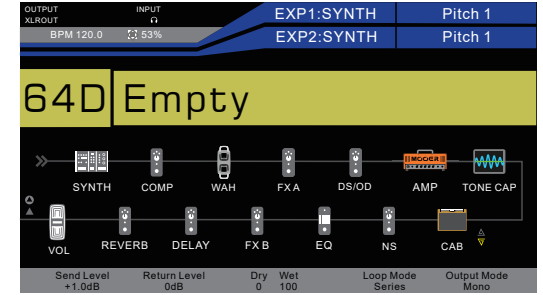
DISPLAY 버튼을 눌러서 시그널 체인 화면을 표시합니다. 이펙터를 캡처한다면 DS/OD 블록을 활성화하고 TONE CAP 블록이 DS/OD 뒤에 오도록 위치시키고, 앰프나 프리앰프 페달을 캡처한다면 AMP 블록을 활성화하고 TONE CAP 블록이 AMP 뒤에 오도록 위치시킵니다. 최상의 결과를 위해서 DS/OD 또는 AMP 그리고 CAB을 제외한 모든 이펙트 블록을 비활성화 합니다.



( 스톱박스 캡처 : DS/OD > Send, Return > Tone Cap > Amp > Cab ) DS/OD 블록을 활성화



( 앰프 캡처 : Amp > Tone Cap ) AMP를 활성화

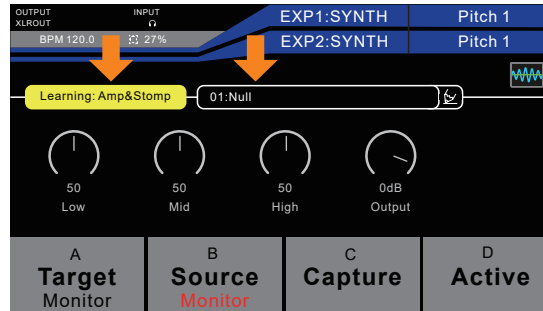


모니터를 하기위해 CAB 모듈이 필요하다면, CAB 블록을 켜고 Send/Return을 CAB 앞에 위치시킵니다.



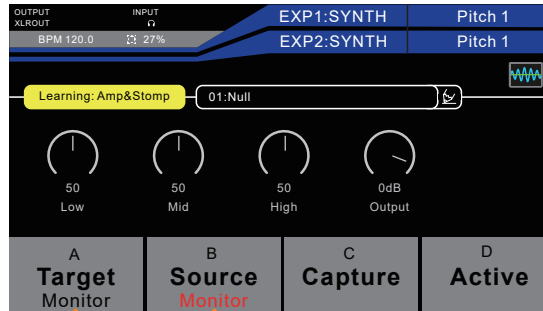
### STEP 3

비어 있는 프리셋(Null)을 찾습니다.  
Amp & Stomp 모드를 선택합니다. (Learning: Amp & Stomp)



### STEP 4

풋스위치 A를 눌러서 샘플하려고 하는 스톱박스나 앰프를 모니터 합니다.  
이것을 TARGET 이라고 합니다.  
풋스위치 B를 눌러서 GE300의 디지털 스톱박스과 앰프를 모니터 합니다.  
이것을 SOURCE 라고 합니다.

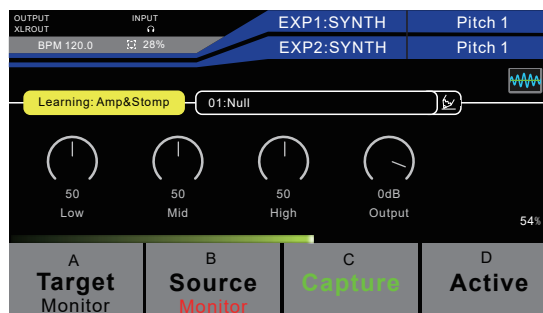


디지털 스톱박스과 앰프의 설정값을 조절하여 TARGET과 최대한 가깝게 매치되도록 합니다.

- 주의사항** : 1. 최상의 톤캡처 결과를 얻기 위해서는 캡처하고자 하는 스톱박스 또는 앰프(TARGET)와 최대한 비슷한 성향의 이펙터 또는 앰프를 GE300에서 SOURCE로 선택하고, Gain/Drive와 Volume 값을 TARGET과 SOURCE가 서로 비슷하게 설정해야 합니다.  
예를 들어, 디스토션 페달을 TARGET으로 톤캡처 할때 오버 드라이브를 SOURCE로 GE300에서 선택한다면 결과는 오버드라이브에 가까운 사운드가 됩니다.  
마찬가지로 Lead 채널 앰프를 GE300의 Clean 앰프 모델로 톤캡처 한다면 결과는 클린 사운드가 됩니다.
2. Full 앰프 톤을 캡처하기 위해 Loadbox를 사용한다면, TARGET을 모니터 하면서 사운드를 비교하기 위해 CAB 시뮬레이터가 필요합니다.  
GE300의 CAB 블록을 활성화 하고 시그널 체인을 다음과 같이 설정합니다. AMP > Tone Cap > (Send,Return) > CAB

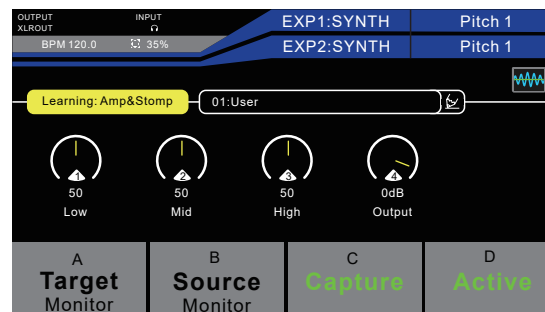
## STEP 5

풋스위치 C를 눌러서 캡처 프로세스를 시작합니다. 카운트다운이 100%가 될 때까지 기타를 연주합니다. 최상의 결과를 위해 처음엔 기타의 오픈코드로 강하게 연주하고 이후엔 악기의 전체 영역에 있는 음들을 가능한한 많이 연주할 것을 권장 합니다.



## STEP 6

풋스위치 D를 눌러서 TONE CAPTURE를 활성화(Activate)합니다. 컨트롤 노브 1-4 번으로 톤 캡처의 EQ와 Output 볼륨을 설정합니다.

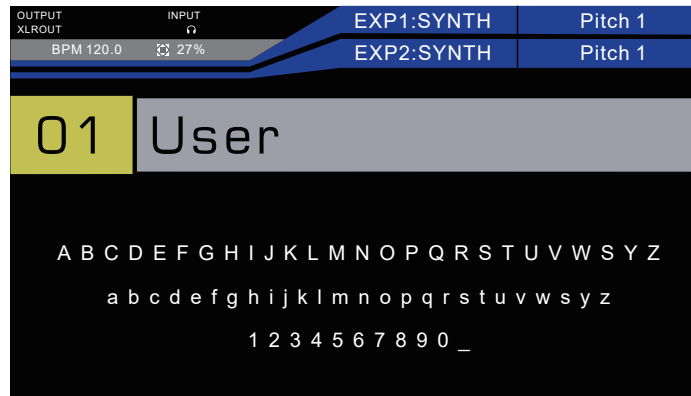


## STEP 7

TONE CAPTURE는 자동으로 USER라는 이름으로 저장됩니다.



Pencil 아이콘을 선택해서 TONE CAPTURE 프리셋의 새로운 이름을 설정하고 SAVE 버튼을 눌러서 저장합니다.



풋스위치 C를 1.5초이상 밟으면 TONE CAPTURE 프리셋이 삭제되고 새로 시작됩니다.

**Notes :** 만약 캡처한 결과가 TARGET에 근접하지 않다면, 더 나은 결과를 위해 캡처링 과정을 다시 한번 실행해주세요.

**\*\***톤캡처한 스톱박스/앰프를 사용하기 위해서는 반드시 SOURCE로 선택한 OD/DS 블록 또는 AMP 블록과 TONE CAPTURE 블록이 동시에 활성화 되어 있어야 합니다.

# IR

톤 캡처의 IR 모드를 이용해 CAB 블록을 대신할 자신만의 스피커 캐비닛 IR 모델을 만들 수 있습니다. IR 모드를 이용하기 위해서는 아래와 같은 장비들이 필요합니다.

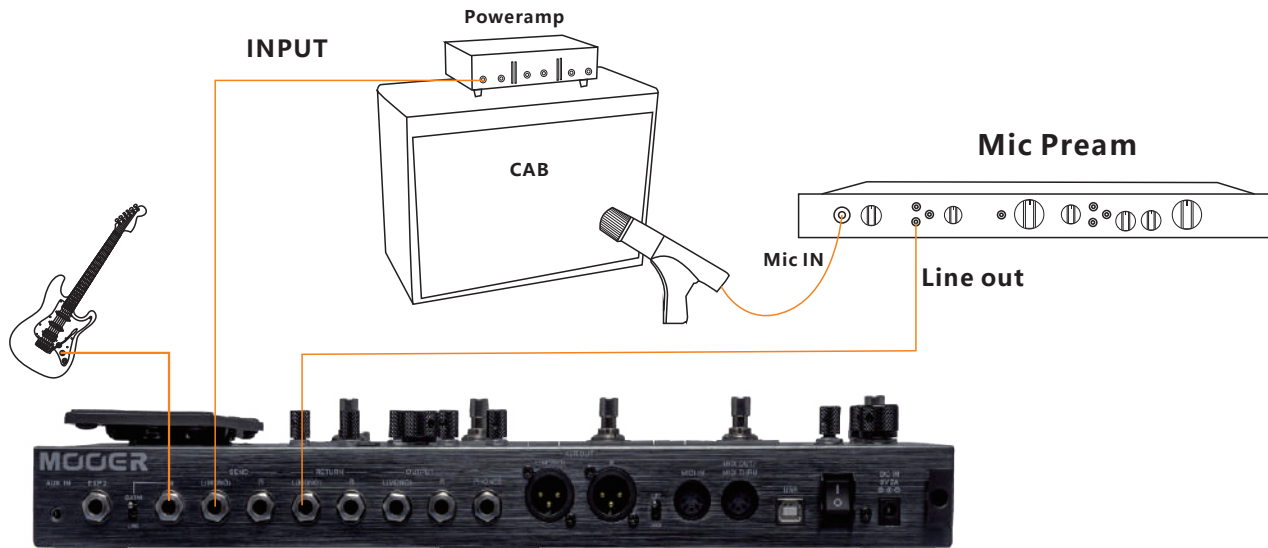
1. 마이크
2. 마이크 프리앰프
3. 스피커 캐비닛을 구동하기 위한 파워 앰프

위의 요소들은 톤 캡처의 일부로서 역할을 하며 IR모델의 전체적인 분위기를 만들어냅니다. 이러한 다양한 요소에 따라서 다양한 결과물이 도출 될 수 있습니다.

## STEP 1

GE300의 SEND를 파워 앰프 Input에 연결 합니다.

GE300의 RETURN을 마이크 프리앰프의 아웃풋에 연결 합니다.

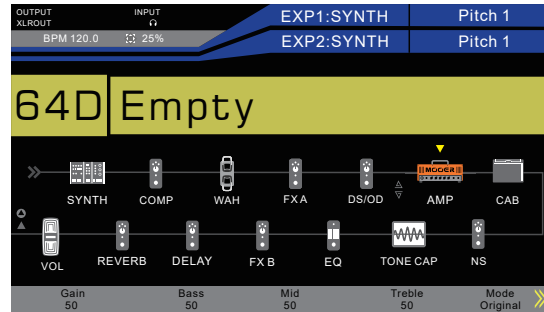


## STEP 2

DISPLAY 버튼을 눌러서 시그널 체인 화면을 표시합니다.

시그널 체인의 순서가 AMP > CAB > TONE CAB의 순서가 되도록 합니다.

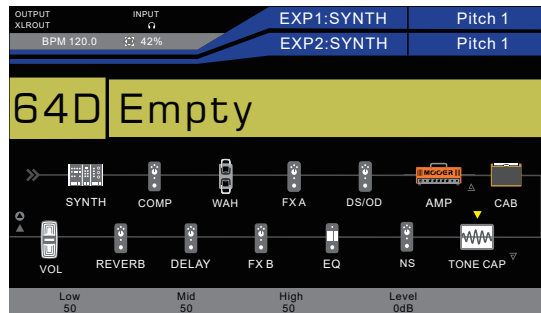
AMP와 TONE CAP 이펙트 블록은 켜놓고 다른 이펙트 블록은 다 비활성화 합니다. (CAB 블록도 비활성화 합니다)



사용에 숙련된 사용자들은 시그널 체인에서 Send 로고를 CAB 블록 이전에 놓고 Return 로고를 CAB 블록 이후에 위치시켜서, 캡처 과정에서 Send와 Return 레벨을 추가적으로 컨트롤 할 수 있습니다.

Send와 Return 레벨, 파워 앰프 레벨과 마이크 프리앰프의 레벨을 설정하기 위해 FX LOOP을 활성화합니다.

FX LOOP은 반드시 MONO 아웃풋에 Serial 모드로 설정되어 있어야 합니다. 캡처를 시작하기 전에 FX LOOP을 비활성화 합니다.

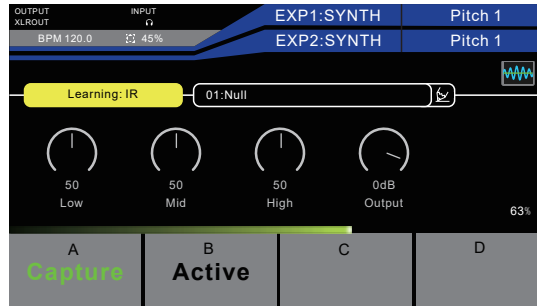


(AMP > send > CAB > return > TONE CAP)

FX LOOP을 ON/OFF 하면서 실제 셋업된 마이크의 볼륨을 CAB 블록과 비교할 수 있습니다. GE300에서 가능한 비슷한 볼륨으로 설정할것을 권장합니다.

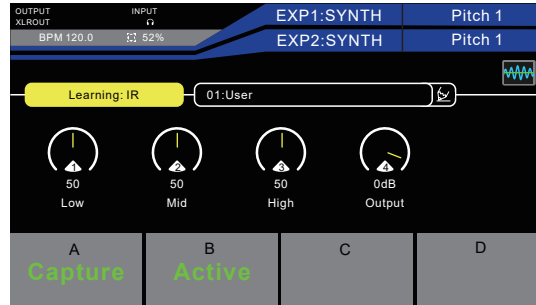
### STEP 3

풋스위치 A를 밟아서 캡처 프로세스를 시작하고 숫자가 100% 될때까지 기다립니다. (악기를 연주하지 않아도 됩니다)



### STEP 4

풋스위치 B를 밟아서 새롭게 캡처한 IR을 활성화(ACTIVATE)시킵니다.  
컨트롤 노브 1-4 번으로 톤 캡처의 EQ와 Output 볼륨을 설정합니다.

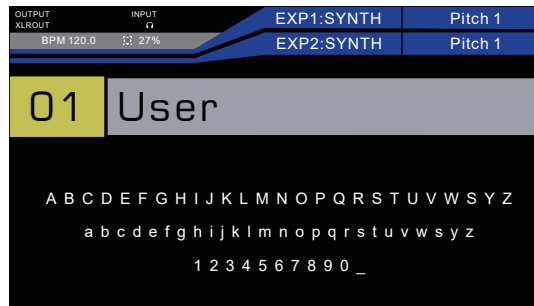


### STEP 5

TONE CAPTURE는 자동으로 USER라는 이름으로 저장됩니다.



Pencil 아이콘을 선택해서 TONE CAPTURE 프리셋의 새로운 이름을 설정하고 SAVE 버튼을 눌러서 저장합니다.



풋스위치 A를 1.5초이상 밟으면 TONE CAPTURE 프리셋이 삭제되고 새로 시작됩니다.

# EQ

GE300의 EQ 블록은 3-band, 5-band, 6-band 그리고 10-band에 프리셋 프리퀀시를 갖춘 이퀄라이저 까지 8개의 다른 알고리즘 모델을 갖고 있습니다. 숙련된 사용자에게는 커스터마이징이 가능한 Custom EQ와 Studio EQ Pro를 사용할 것을 권장합니다.

Numbers	Name	Explanation
1	3-Band EQ	Simple amp style 3 band EQ
2	Mooer G	Stompbox style 5 band EQ for guitar
3	Mooer HM	Stompbox style 5 band EQ for heavy guitar
4	Mooer B	Stompbox style 6 band EQ for guitar
5	Mooer G-6	Stompbox style 6 band EQ for guitar
6	Mooer G-10	Stompbox style 10 band EQ for guitar
7	Custom EQ	Stompbox style 3 band EQ with adjustable frequency bands
8	Studio EQ Pro	Fully customizable parametric EQ

Parameter	Explanation	Value
Low	Adjusts the tone for the low frequency range.	-16dB – 16dB
Mid	Adjusts the tone for the Middle frequency range.	-16dB – 16dB
High	Adjusts the tone for the high frequency range.	-16dB – 16dB
Frequency	Adjusts the tone for that Hz frequency range. 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	Adjusts the tone for the custom low Freq range .	-16dB – 16dB
Low Freq	Specifies the center of the custom low frequency range that will be adjusted by the Low Gain	30Hz – 18000Hz
Mid Gain	Adjusts the tone for the custom Mid Freq range .	-16dB – 16dB
Mid Freq	Specifies the center of the custom middle frequency range that will be adjusted by the Mid Gain	30Hz – 18000Hz
High Gain	Adjusts the tone for the custom high Freq range .	-16dB – 16dB
High Freq	Specifies the center of the custom high frequency range that will be adjusted by the High Gain	30Hz – 18000Hz
Q	Adjusts the width of the area affected by the EQ centered at the Freq . Higher values will narrow the area.	0.3 – 5.0
Gain	Adjusts the gain for the Freq frequency range that you have assigned.	-16dB – 16dB
Low cut	Sets the frequency at which the low cut filter begins to take effect.	Off, 0Hz – 800Hz
High cut	Sets the frequency at which the high cut filter begins to take effect.	Off, 20000Hz – 1000Hz

# FX LOOP

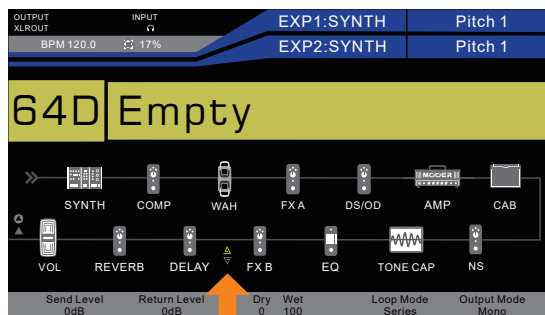
GE300의 FX LOOP은 사용자가 평소 사용하는 외부 이펙터와 프리앰프를 GE300의 시그널 체인에 통합시키거나 GE300을 외부의 또 다른 창조적인 Rig 셋업에 통합시켜서 사용할 수 있습니다. 몇 가지 예시들을 아래에 제시합니다만 이외에도 많은 가능성들이 열려 있습니다.

Parameter	Explanation	Value
Send Level	Send 아웃풋을 통해 나가는 볼륨 레벨을 설정합니다	-60dB - +6dB
Return Level	Return 인풋을 통해 들어오는 볼륨 레벨을 설정합니다	-60dB - +6dB
Dry / Wet	병렬(parallel) 모드에서 Wet/Dry의 믹스를 설정합니다 100% Wet은 FX Loop을 통해 들어오는 시그널을 직렬(serial)모드와 같이 100%를 받아들이고 100% Dry는 FX Loop을 완전히 바이패스 합니다.	0 - 100
Loop Mode	연결 방법중 병렬(parallel) 모드와 직렬(serial)모드중 하나를 선택합니다.	Serial, Parallel
Output Mode	Mono, Stereo, Automatic중 하나를 선택합니다. Automatic에서는 Send와 Return의 R 단자가 연결되면 Effects Loop이 자동으로 스테레오가 됩니다.	Mono, Stereo, Auto

## Routing

Send 아웃풋과 Return 인풋의 위치를 시그널 체인안에서 자유롭게 변형 할 수 있습니다. Preset 마다 다르게 저장됩니다. 시그널 체인 디스플레이 화면에서 Send와 Return아이콘은 GE300의 Send, Return 단자 바로위에 있는 아이콘과 동일하게 표시됩니다.

▲ = SEND  
▼ = RETURN



Send와 Return의 위치를 바꾸려면..

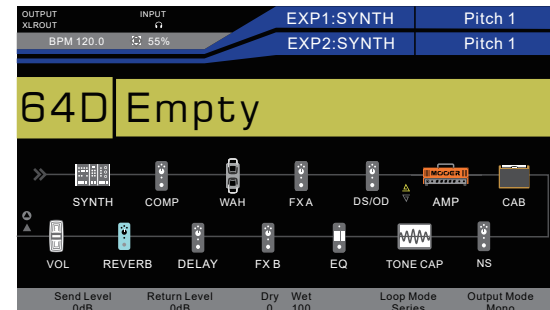
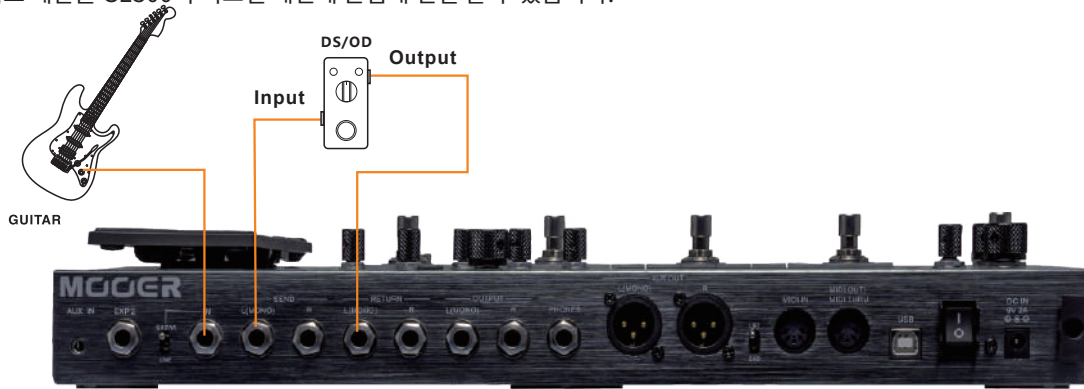
1. DISPLAY 버튼을 눌러서 시그널 체인 화면이 표시되도록 합니다.
2. SELECT 노브를 1.5초이상 눌러서 I/O 아이콘중 하나가 노란색이 되도록 합니다.
3. SELECT 노브를 돌려서 원하는 Send ▲ 또는 Return ▼ 아이콘을 선택합니다.
4. SELECT 노브를 눌러서 픽업합니다. (아이콘이 빨간색으로 변함)
5. SELECT 노브를 돌려서 시그널 체인의 원하는 곳에 위치시킵니다.
6. SELECT 노브를 눌러서 아이콘을 드롭합니다. (아이콘이 다시 노란색으로 돌아옴)

Notes : Send 아이콘은 반드시 Return 아이콘의 앞에 위치해야 합니다.



## 오버드라이브 추가 하기

좋아하는 이펙터나, Rack, 프리앰프 페달을 GE300의 시그널 체인에 손쉽게 연결 할 수 있습니다.



이 예시에서 오버드라이브 페달을 시그널 체인안에서 사용할 수 있도록 Effects Loop에 연결하였습니다.

시그널 체인에서 Send 아이콘 ▲ 과 Return 아이콘 ▼ 의 위치를 확인해보세요.

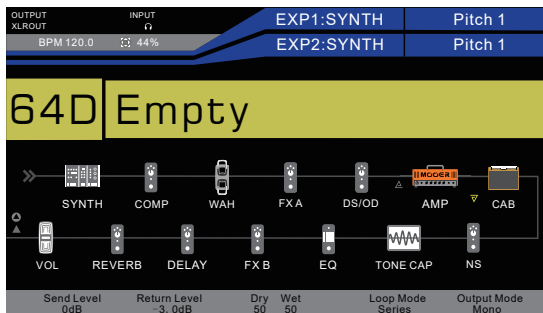
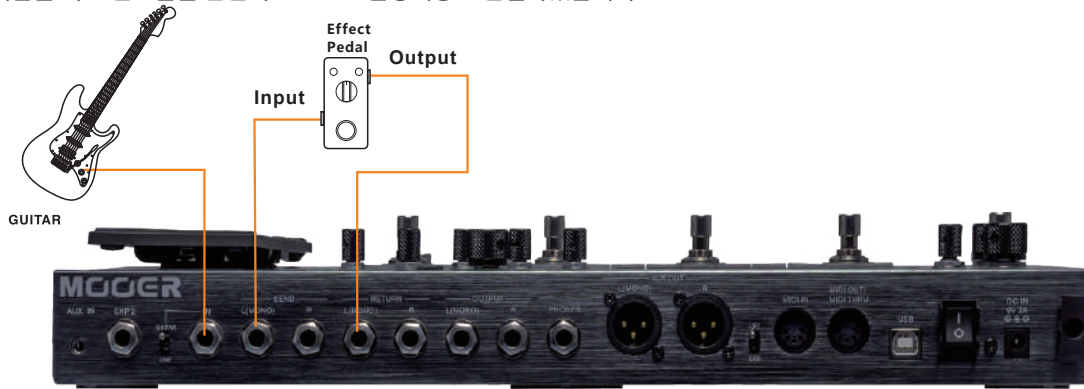
연결된 오버드라이브는 모노 이펙트이기 때문에 FX Loop의 아웃풋 모드를 MONO로 설정하고 Send, Return의 L 단자만 연결하였습니다. 일반적인 페달보드 처럼 사용하기 위해 Loop 모드를 직렬(Serial)로 설정하였습니다. 또한 병렬(Parellel) 모드로 설정하고 DRY/WET 노브로 오버드라이브 시그널을 믹스 할 수도 있습니다.

연결된 이펙터를 항상 파워 On, 스위치 On 해놓고 CTRL 풋스위치를 이용해 FX LOOP을 On/Off 할 수 있습니다. CTRL 메뉴에서 설정 가능.

CTRL 1  
FX LOOP

## 스테레오 페달 추가 하기

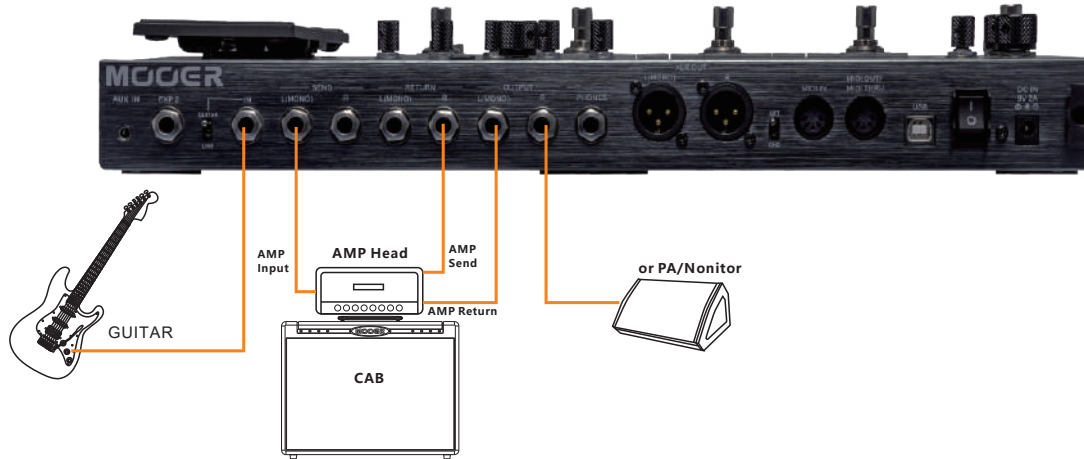
아래 예시에서는 스테레오 리버브 페달을 믹스 컨트롤을 완전히 wet으로 설정해놓고 연결하였습니다.



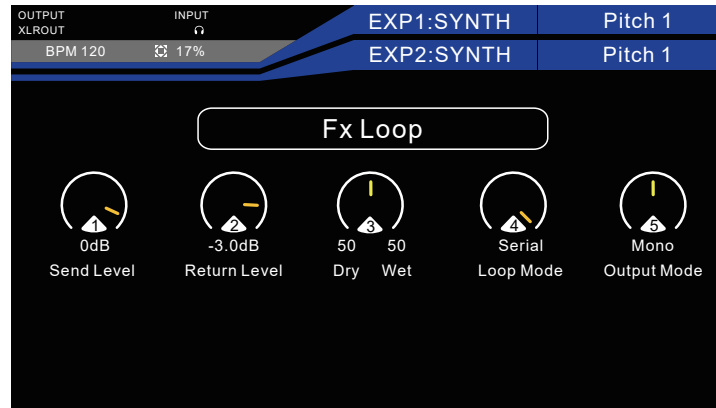
Loop 모드를 병렬로(Parellel) 설정 해놓습니다. 딜레이나 리버브를 FX LOOP에 병렬 모드로 연결해놓고 DRY/WET 파라미터 값을 조절하여 Wet 사운드의 양을 원하는 만큼 조절 할 수 있습니다. 리버브 페달을 스테레오로 연결할때 FX LOOP의 Output 모드를 Stereo로 설정합니다.

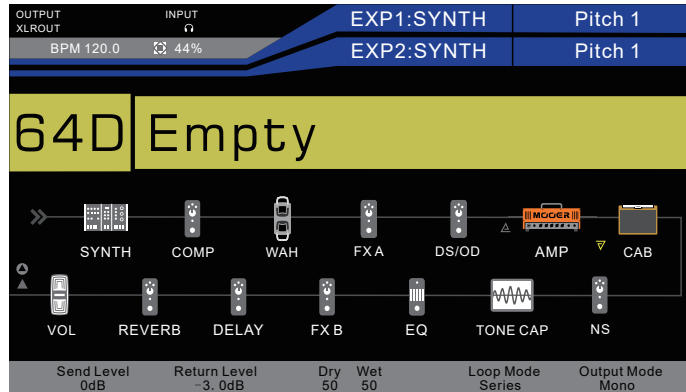
# A/B

이 예시에서 진공관 앰프를 FX LOOP에 연결하여서 GE300 시그널 체인의 AMP 블록과 A/B로 번갈아 가면서 사용할 수 있도록 하였습니다.



**Note :** PA시스템이나 모니터 스피커를 사용 한다면 CAB 모듈을 활성화합니다; 만약 시그널의 Output을 AMP의 RETURN 단자로 보낸다면 CAB 모듈을 비활성화 합니다. 진공관 앰프의 손상을 방지하기 위해 앰프를 스피커 캐비닛에 반드시 연결해놓으세요.





Loop 모드는 직렬(Serial)로 설정하고 Send 아이콘 ▲ 과 Return 아이콘 ▼ 은 시그널 체인 AMP 블록의 앞과 뒤에 각각 위치 시킵니다.

이러한 배치로 FX LOOP을 On하면 AMP 블록은 바이패스되고 FX LOOP에 연결된 실제 진공관 앰프로 대체되어 사용할수 있게 됩니다. FX Loop이 Off되면 진공관 앰프는 바이패스되고 시그널 체인의 Amp 블록을 다시 사용하게 됩니다. 이것이 A/B로 사용하는 방식입니다.



진공관 앰프는 굉장히 높은 출력을 가질 수 있으니 FX LOOP의 Return 레벨을 -3.0dB정도 낮춰놓습니다. 앰프연결은 모노이므로 FX LOOP 모드를 MONO로 설정하였습니다.

# DELAY

GE300의 DELAY 이펙트 블록은 14가지의 딜레이 모델을 갖고 있습니다. 빈티지 테이프, 클래식 아날로그, 레트로 디지털과 모던 스튜디오 딜레이 타입까지 모든 사용자의 필요를 충족 시킬 수 있을만큼 다양한 딜레이를 제공합니다.

Numbers	Name	Explanation
1	Digital	Recreates the crystal-clear repeats of the 80's delay units
2	Analog	Modelled after classic stompbox delays with BB chips
3	Dynamic	Digital Delay which responds to instrument dynamics
4	Real	Realistic and natural echoes
5	Tape	Recreates swirly 70's tape echo
6	Mod	Digital Delay with modulated repeats
7	Reverse	Backwards clear delay
8	Dual Delay	2 clear delays with independent controls
9	Multi Tap Delay	4 clear delays with independent controls
10	Ping Pong	Normal Ping Pong sound stereo delay
11	Vintage Delay	Delay with low-bit effect mixed in
12	Galaxy Delay	Delay with swelled repeats and a light modulation
13	Fuzz Delay	Delay with classic stompbox Fuzz mixed in.
14	Crystal Delay	Delay with shimmer harmonization and modulation sound mixed in.

Parameter	Explanation	Value
Feedback	Adjusts the number of delay repeats.	0 - 100
Mix	Adjusts the repeats volume level. 0 is total dry, 100 is total wet.	0 - 100
Time / Sub-division	Adjusts the delay repeat time in Milliseconds / Sets the delay repeat time in relation to the preset tempo ( Tempo Sync On )	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	Activates preset Tempo synchronization and Sub-division parameter.	Off, On.
Threshold (Dynamic)	Sets the envelope detection level of the dynamic delay.	0 - 100
Mod Rate (Tape/Mod/Galaxy/Crystal)	Adjusts the modulation speed of the delay repeats.	0 - 100
Mod Depth (Tape/Mod/Galaxy/Crystal)	Adjusts the modulation width of the delay repeats.	0 - 100
Low Cut (Reverse/Dual Delay/ Multi Tap Delay)	Sets a low frequency eq shelf of the delay repeats.	Off, 1Hz – 800Hz
High Cut (Reverse/Dual Delay/Multi Tap Delay)	Sets a high frequency eq shelf of the delay repeats.	Off, 20000Hz – 1000Hz
Pan (Dual Delay/Multi Tap Delay)	Pans the delay effect left (L), right (R) or centre.	L100 – Center – R100
Level (Dual Delay/Multi Tap Delay)	Sets the independent delay level with independent level parameter.	0 - 100
Output Mode (Dual Delay/Multi Tap Delay/Ping Pong/ Galaxy Delay/Crystal Delay)	Select between mono and stereo output. Stereo uses more CPU %.	Mono, Stereo.
Bit (Vintage Delay)	Adjusts the sampling accuracy of the delay repeats.	0 - 100
S-Rate (Vintage Delay)	Adjusts the sampling rate of the delay repeats.	0 - 100
Attack (Galaxy Delay)	Adjusts the speed of the GALAXY sound. 100 is the fastest.	0 - 100
Gain (Fuzz Delay)	Adjusts amount of distortion of the fuzz.	0 - 100
Fuzz lvl (Fuzz Delay)	Adjusts the mix level of the fuzz.	0 - 100
Tone (Fuzz Delay)	Adjusts the EQ of the fuzz.	0 - 100
Cab (Fuzz Delay)	Adds tone compensation to the fuzz for output to full range rigs.	Off, On
Mod Output (Crystal Delay)	Adjusts modulation effect level.	0 - 100

# REVERB

GE300의 REVERB 이펙트 블록은 빈티지 스프링 리버브 부터 광대한 앰비언스까지 다양한 11가지의 리버브 모델을 갖고 있습니다.

Numbers	Name	Explanation
1	Room	Small room reverb
2	Hall	Concert hall reverb
3	Plate	Studio style plate reverb
4	Filter-Reverb	Reverb with static filter effect
5	Fl-Reverb	Reverb with flange effect
6	Reverse-Reverb	Backwards Reverb
7	Swell-Reverb	Brings in the reverb gradually behind the dry signal
8	Spring	Classic spring reverb tank
9	Mod	Reverb with modulation effect
10	Shimmer	Simulates reverberation with a distinctively sparkling high-frequency range.
11	Dist-Reverb	Reverb with distortion.

Parameter	Explanation	Value
Pre Delay	Delay time before the first reflections can be heard.	0ms – 200ms
Decay	Length of the reverb trails.	0 - 100
Low Cut	Low frequency EQ shelf.	Off, 1Hz – 800Hz
High Cut	High frequency EQ shelf	Off, 20000Hz – 1000Hz
Mix	Volume level of the reverb effect. 0 is total dry sound. 100 is killed dry total reverb.	0 - 100
Output Mode	Choose between Mono and Stereo. Stereo uses more CPU%.	Mono, Stereo
Quality	Choose between standard quality and high quality. High quality uses more CPU%.	Standard, High
Rate (Filter-Reverb/FI-Reverb/Mod)	Adjusts modulation speed. 100 is the fastest.	0 - 100
Peak (Filter-Reverb)	Adjusts the frequency of the filter peak.	0 - 100
Q (Filter-Reverb)	Filter bandwidth. High Q = narrow bandwidth.	0 - 100
Filter Output (Filter-Reverb)	Adjusts the volume level of the filter applied to the reverb trails.	0 - 100
Feedback (FI-Reverb)	Adjusts the feedback intensity of the flanging.	0 - 100
Mod Delay (FI-Reverb)	Adjusts the feedback frequency of the flanging.	0 - 100
Mod Output (FI-Reverb/Mod)	Adjusts the modulation mix on the reverb trails.	0 - 100
Attack (Swell-Reverb)	Rate of automatic volume swell of the reverb effect. 100 is the fastest.	0 - 100
Spring Length (Spring)	Simulated size of the springs in the spring tank.	0 - 100
Spring Depth (Spring)	Mix of the spring sound in the reverb trails.	0 - 100
Depth (Mod)	Adjusts the modulation width of the reverb trails.	0 - 100
Shimmer (Shimmer)	Volume level of the shimmer harmonization.	0 - 100
Gain (Dist-Reverb)	Adjusts amount of distortion.	0 - 100
Dist lvl (Dist-Reverb)	Adjusts the mix level of the distortion.	0 - 100
Tone (Dist-Reverb)	Adjusts the EQ of the distortion.	0 - 100
Cab (Dist-Reverb)	Adds tone compensation to the distortion for output to full range rigs.	0 - 100

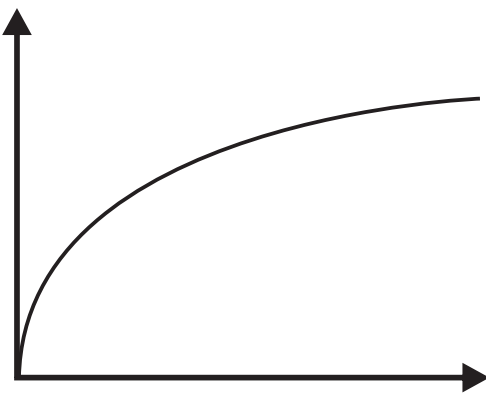


# VOL

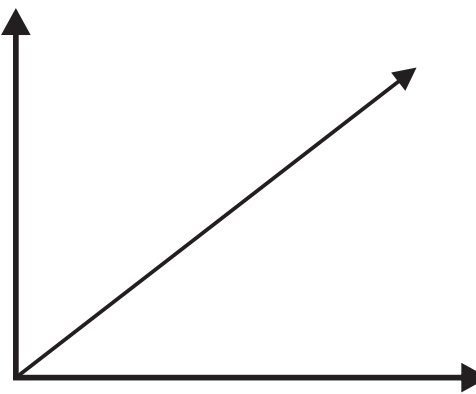
VOL 이펙트 블록은 시그널 체인에서 사용자가 원하는 위치에 놓고 사용 할 수 있습니다. VOL 이펙트 블록이 활성화된 상태일때 EXP 1 LED가 꺼져있어야 EXP 1의 익스프레션 페달이 볼륨페달로서 기능을 할 수 있습니다.

Parameter	Explanation	Value
Position	Current position of the volume pedal.	0 - 100
Min	Minimum volume level in the heel down position.	0 - 100
Max	Maximum volume level in the toe down position.	0 - 100
Curve	The curve of the EXP pedal. Logarithmic, Linear, Exponential.	Log, Linear, Exponential

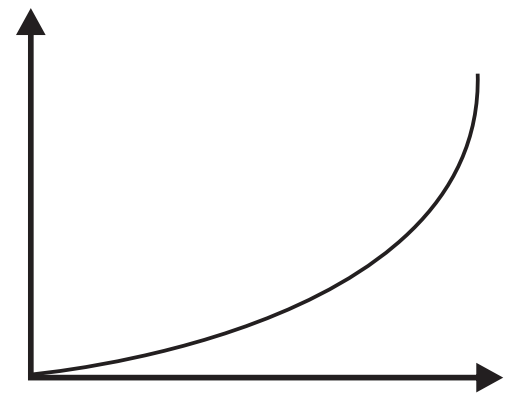
Logarithmic



Linear



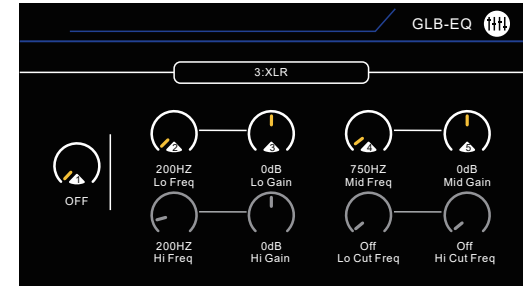
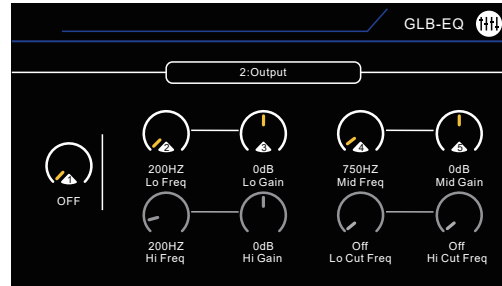
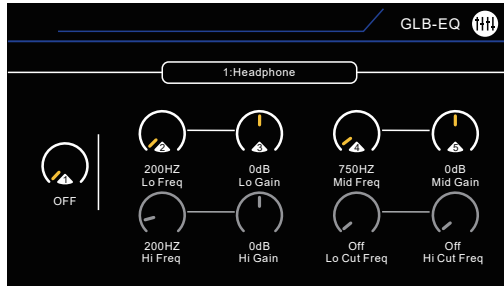
Exponential



# GLB-EQ

GLB-EQ는 GE300의 전체적인 아웃풋 EQ입니다. GE300 각각의 아웃풋 마다 개별적으로 글로벌 EQ 를 설정 할 수 있으며 프리셋 설정과 상관없이 언제나 On/Off 할 수 있습니다.

이 기능은 GE300을 다양한 백라인과 하우스 Rig에 연결하여 연주하는 경우 아주 유용하게 사용할 수 있습니다. 다양한 장소에서 연주할 때 겪을 수 있는 톤의 변화를 최소화 시켜주고 피드백 노이즈가 생겼을때 프리셋을 일일이 만질 필요 없이 간단하게 GLB-EQ를 이용해 제거 할 수 있습니다.



SELECT 노브를 돌려서 설정하고자 하는 아웃풋을 선택합니다. SELECT 노브를 눌러서 위/아래 줄을 선택합니다. 1-5 노브를 이용해 파라미터 값을 설정합니다.

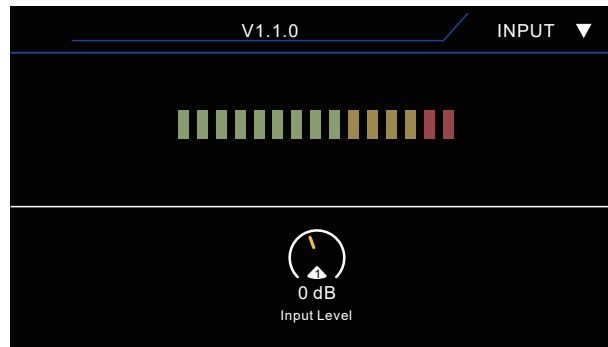
Parameter	Explanation	Value
ON/OFF	Turn on/off the global eq of this output.	OFF, ON
Lo Freq	Select a low frequency you wish to boost or attenuate.	40Hz – 16000Hz
Lo Gain	Adjust the amplitude or attenuation level of the selected Lo Freq.	-10dB – 10dB
Mid Freq	Select a middle frequency you wish to boost or attenuate.	40Hz – 16000Hz
Mid Gain	Adjust the amplitude or attenuation level of the selected Mid Freq.	-10dB – 10dB
Hi Freq	Select a High frequency you wish to boost or attenuate.	40Hz – 16000Hz
Hi Gain	Adjust the amplitude or attenuation level of the selected Hi Freq.	-10dB – 10dB
Lo Cut Freq	Set a low frequency cut-off shelf. No frequencies below this setting will be outputted from GE300.	Off, 1Hz – 800Hz
Hi Cut Freq	Set a high frequency cut-off shelf. No frequencies above this setting will be outputted from GE300.	Off, 20000Hz – 1000Hz

# 시스템 설정

## 인풋

악기는 저마다 다른 출력 시그널 레벨을 갖고 있습니다. GE300에서 최상의 소리를 얻기 위해 GE300의 Input 레벨과 악기의 Output 레벨을 매치 하는것이 중요합니다. GE300의 Input 레벨이 연결한 악기의 Output 레벨에 비해 너무 낮다면 악기가 가진 다이내믹 레인지와 반응성을 충분히 표현 할 수 없습니다. 반대로 GE300의 Input 레벨이 연결한 악기의 Output 레벨에 비해 너무 높다면 내부적으로 시그널이 클리핑되고 디스토션이 일어날 수 있습니다.

GE300 Input 단자 옆에 있는 레벨 셀렉터로 연결한 악기에 맞게 설정합니다.

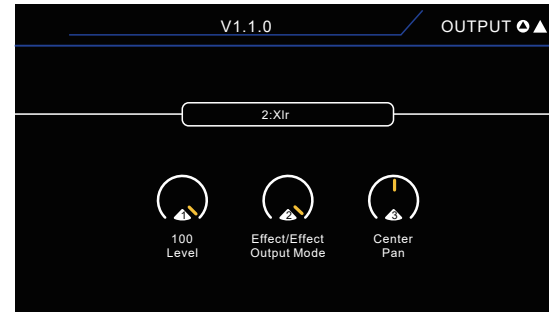
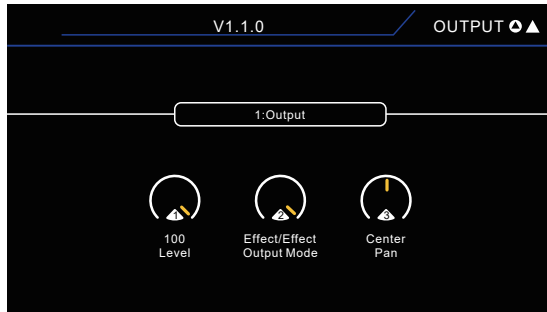


SYSTEM 메뉴의 INPUT에 들어가 악기를 연주해보고 인풋 레벨의 변화를 화면으로 확인합니다. 컨트롤 노브 1번으로 인풋 레벨을 부스트 하거나 내립니다. 최적의 레벨은 인풋 레벨이 노란색 부분까지 올라가도록 하는 세팅입니다. 인풋 레벨이 초록색 부분까지만 올라간다면 레벨이 너무 낮게 설정된 세팅입니다.

만약 인풋 레벨이 계속 빨간색 부분까지 올라간다면 레벨을 너무 높게한 세팅 입니다.

# 아웃풋

메인 OUTPUT과 XLR OUTPUT은 각각 독립적인 출력 컨트롤을 갖고 있습니다.



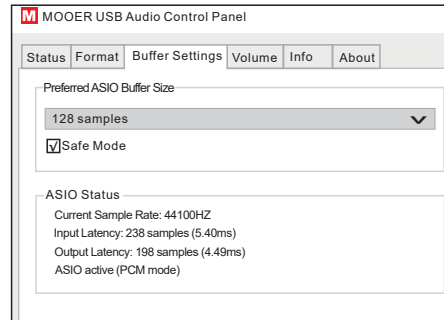
SELECT 노브를 돌려서 OUTPUT, XLR중 하나를 선택합니다. 1-3번 컨트롤 노브로 파라미터 값을 설정합니다.

Parameter	Explanation	Value
Level	출력 볼륨을 설정합니다. 최대값 100이 기본값으로 설정되어 있습니다.	0 - 100
Output Mode	4가지의 Output 모드가 있습니다. OUTPUT과 XLR의 왼쪽, 오른쪽 채널의 출력 모드를 각각 다르게 할 수 있습니다. 이러한 기능은 다양한 Rig 셋업 환경에 있어서 GE300을 가능한 유연하게 대처하여 활용 할 수 있도록 합니다. 기본 설정값은 Effect/Effect  <b>Dry</b> : 인풋 시그널이 GE300의 시그널 프로세스를 거치지 않고 바로 아웃풋으로 나가는 방식입니다. <b>Effect</b> : 인풋 시그널이 GE300의 시그널 프로세스를 거쳐서 아웃풋으로 출력되는 방식입니다. Dry/Effect : L = Dry R = Processed Effect/Dry : L = Processed R = Dry Dry/Dry : L+R = Dry Effect/Effect : L+R = Processed	Dry/Effect, Effect/Dry, Dry/Dry, Effect/Effect
Pan	Pan의 위치를 왼쪽 또는 오른쪽으로 설정 할 수 있습니다. 기본값은 Center.	L100 – Center – R100

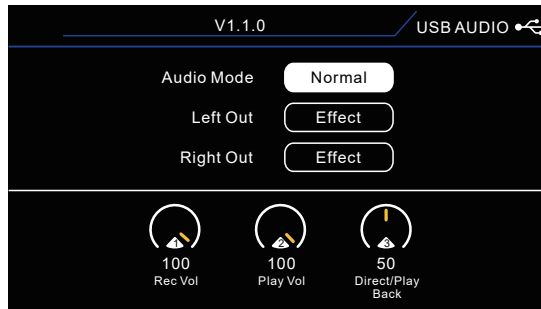
# USB AUDIO

GE300의 USB 포트를 동봉된 케이블을 이용해 컴퓨터에 연결하여서 다른 오디오 인터페이스 장비없이 바로 사용하는 DAW에 기타 소리를 녹음할 수 있습니다. 헤드폰을 GE300의 헤드폰 아웃풋에 연결해서 모니터 할 수 있습니다.

GE300에 장착된 ASIO 드라이버는 DAW에 연결했을때 레이턴시를 최소화하여 사용할 수 있도록 설계되었습니다. Windows, Mac 둘 다 사용 가능합니다.



SYSTEM > USB AUDIO 에 들어가 Digital I/O에 액세스 합니다



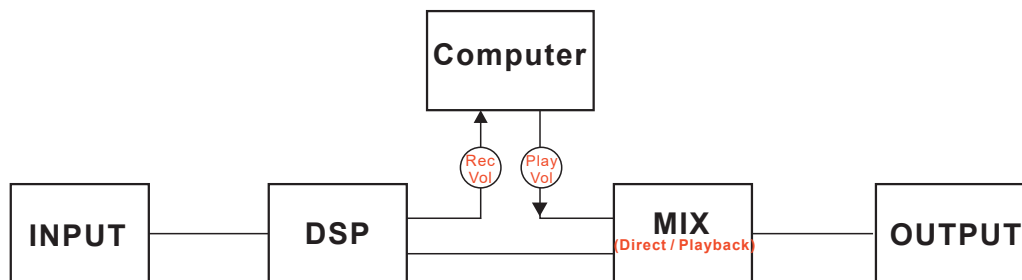
SELECT 노브를 누르고, 돌려서 파라미터를 변경 합니다. 1-3번 노브를 이용해 아랫줄 파라미터 값을 설정 합니다.

**AUDIO MODE** - Normal 과 Re-Amp 모드중 하나를 선택 합니다.

**LEFT OUT / RIGHT OUT : DIRECT** - GE300 인풋에서 다이렉트로 받은 드라이 시그널.

**EFFECT** - 이펙트를 거친 DSP 시그널

## NORMAL MODE



**REC Vol** - 컴퓨터의 Input으로 들어가는 GE300의 아웃풋 레벨

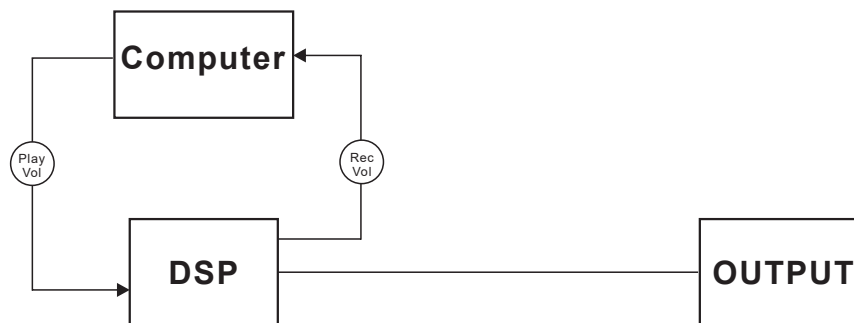
**PLAY Vol** - 컴퓨터를 통해 Playback 되어 모니터하는 레벨

**Direct / Playback** - 컴퓨터통해 Play되는 볼륨과 GE300의 DSP칩을 거친 볼륨의 모니터 믹스

Normal 모드에서 GE300은 기타나 다른악기를 DAW로 녹음 할때 허브로서 역할 합니다.

## RE-AMP MODE

해당 모드에서는 아래 그림과 같이 내부 라우팅이 Normal 모드와 다릅니다.



**PLAY Vol** - 컴퓨터에서 GE300으로 들어가는 시그널 레벨

**REC Vol** - GE300에서 다시 컴퓨터로 들어가는 시그널 레벨

RE-AMP 모드에서는 컴퓨터에서 나온 오디오 트랙을 GE300의 이펙트 프로세스에 거쳐가도록 보낼 수 있습니다. 예를 들어, 이펙트 프로세스를 전혀 거치지 않은 기타 트랙을 GE300으로 보내어 Amp와 Cab이 추가되도록 할 수 있습니다. 키보드 트랙 또한 GE300으로 보내서 Reverb를 더 할 수 있습니다.

# MIDI

GE300은 MIDI IN 단자를 통해 MIDI 메시지를 수신하거나 MIDI OUT을 통해 외부로 전송 할 수 있습니다.

GE300으로 부터 MIDI message를 전송하여서 외부 디바이스를 컨트롤 하거나 외부 디바이스로 부터 MIDI message를 수신받아서 GE300을 컨트롤 할 수 있습니다.

아래에 몇가지 MIDI와 관련된 용어를 살펴보겠습니다.

## MIDI CHANNEL

MIDI 채널은 데이터를 전송하고자 message를 주고 받을때 사용될 수 있습니다. 각각의 미디 채널은 message가 목표점에 도달하는 독립적인 통로를 갖고 있습니다. 총 16개의 MIDI 채널이 있습니다.

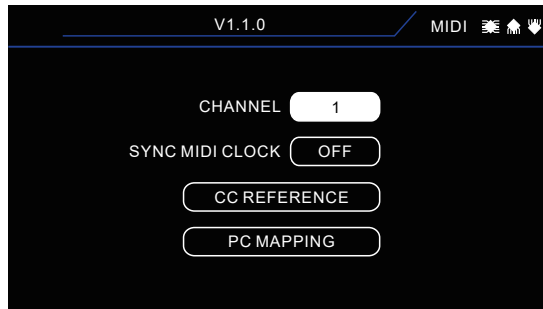
MIDI IN을 통해 전송받는 종속되는 디바이스는 컨트롤 디바이스가 MIDI OUT을 통해 보내는 MIDI 채널과 같은 채널을 사용해야 합니다. OMNI는 디바이스가 모든 MIDI 채널을 통해 message를 주고받음을 뜻합니다.

**PC** - Program Change 메시지. 프리셋이나 패치를 선택할때 사용합니다.

**CC** - Control Change 메시지. 파라미터 값을 컨트롤 할때 사용합니다.

**MIDI CLOCK** - MIDI로 작동되는 디바이스들이 서로 동기화(Synchronize)되도록 전송되는 클락(Clock) 시그널 입니다.




## MIDI IN



**CHANNEL** - GE300이 MIDI IN을 통해 수신하는 MIDI 채널을 선택합니다.






**SYNC MIDI CLOCK** - 켜졌을때, GE300은 수신되는 MIDI 클락 시그널에 맞춰서 프리셋 템포를 동기화(Synchronize) 합니다.

**CC REFERENCE** - MIDI를 통해 GE300을 원격 컨트롤 하는 CC의 mapping 테이블을 표시합니다.

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

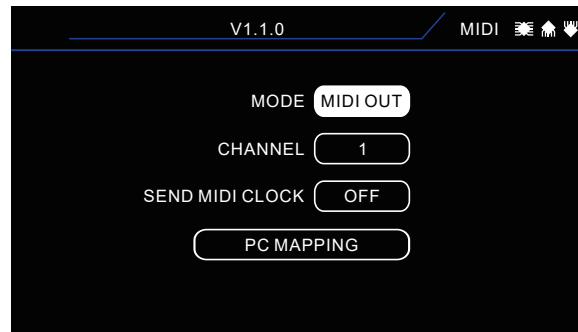
사용자는 MIDI IN의 PC MAPPING을 이용해 외부 디바이스로 부터 PC message를 수신할때 어떤 프리셋이 선택될지 설정 할 수 있습니다.

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

SELECT 노브를 돌려서 재배치하고자 하는 PC#를 선택합니다.  
 컨트롤 노브 1번으로 프리셋 번호를 수정합니다.  
 컨트롤 노브 2번으로 बैं크 번호를 수정합니다.



## MIDI OUT



### MODE -

**MIDI OUT** - GE300은 MIDI OUT 포트를 통해 MIDI message를 전송합니다.

**MIDI THRU** - MIDI message가 MIDI IN 포트에서 MIDI OUT 포트에 프로세스 없이 그대로 통과하는 모드입니다.

**CHANNEL** - GE300이 MIDI OUT을 통해 전송하는 MIDI 채널을 선택 합니다.

**SEND MIDI CLOCK** - 해당 기능이 ON되면 GE300은 탭 템포가 동기화(Synchronized) 되도록 MIDI 클락 시그널을 전송 합니다.

### PC MAPPING -

사용자는 MIDI OUT PC MAPPING을 이용해 프리셋이 선택 되었을때 어떤 PC message가 외부 디바이스로 전송될지 설정 할 수 있습니다.

V1.1.0 MIDI

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

SELECT 노브를 돌려서 프리셋 넘버를 선택합니다.

컨트롤 노브 1번으로 PC#을 수정합니다.

CC# Control Change Map		
Parameter	Explanation	Value
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

PC# Program Change RX Receive Map		
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

PC# Program Change RX Receive Map

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

PC# Program Change RX Receive Map

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

**PC# Program Change RX Receive Map**

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

PC# Program Change RX Receive Map

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

PC# Program Change RX Receive Map

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#
. >	-
. ?	.
. @	/
. A	0
/ >	1
/ ?	2
/ @	3
/ A	4
0 >	5
0 ?	6
0 @	. -
0 A	..
1 >	./
1 ?	. 0
1 @	. 1
1 A	. 2
2 >	. 3
2 ?	. 4
2 @	. 5
2 A	. 6
3 >	/ -
3 ?	/ .

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

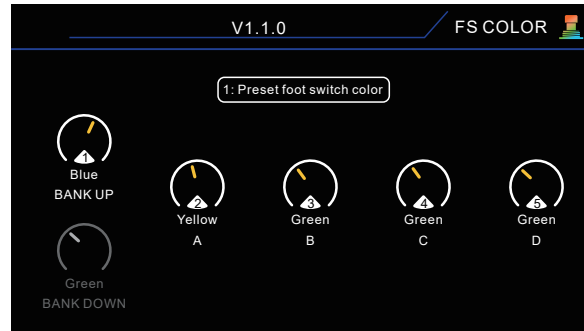
**PC# Program Change TX Transmit Map**

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

# 풋스위치 컬러

GE300은 사용자가 풋스위치 컬러를 취향에 맞게 선택하도록 7가지 다른 LED 컬러를 제공합니다. FS COLOR 페이지 에서는 Preset 풋스위치 컬러와 Looper 풋스위치 컬러를 선택 할 수 있습니다. SYSTEM > FS COLOR 페이지에 들어가서 1-5번 컨트롤 노브를 이용해 설정을 변경 할 수 있습니다.



SELECT 노브를 돌려서 Preset 컬러 페이지 또는 Looper 컬러 페이지 중 하나를 선택합니다.  
1-5번 컨트롤 노브로 색깔을 변경합니다. SELECT 노브를 눌러서 파라미터 라인을 선택합니다.

# TAP

프리셋이 선택되었을때 탭 템포가 어떻게 작동할지 설정합니다.



**PRESET** - 탭 템포는 프리셋마다 다르게 설정됩니다.

**GLOBAL** - 개별 프리셋에 설정된 탭 템포를 무시하고 마스터 탭 템포가 설정됩니다.

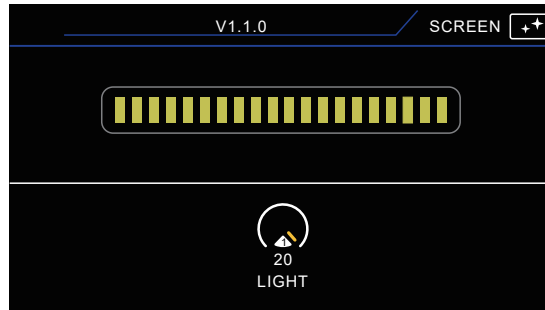


Notes : BPM이 메인 스크린에 다음과 같이 표시됩니다.

템포를 설정하는 방법에는 두 가지가 있습니다.

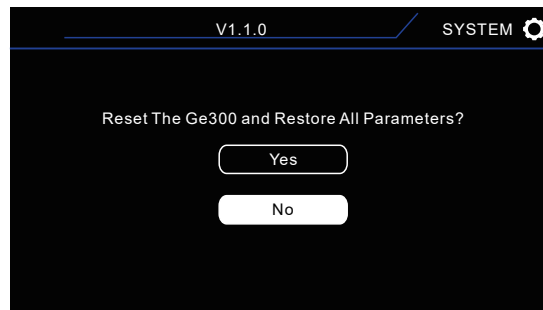
1. SELECT 노브를 눌러서 BPM을 선택하고, 노브를 돌려서 BPM을 설정합니다.
2. 탭 템포를 CTRL 풋스위치로 설정합니다. 원하는 박자에 맞춰 풋스위치를 탭합니다. (페이지 11 참조)

# SCREEN



컨트롤 노브 1번을 돌려서 디스플레이 화면의 밝기를 설정합니다.

# RESET



GE300 펌웨어 초기값으로 리셋하려면 YES를 선택합니다.  
취소하고 메뉴화면을 나가려면 NO를 선택합니다.

# 프리셋 저장

SAVE 버튼을 눌러서 프리셋을 저장합니다.



컨트롤 노브 1-5번으로 글자를 변경합니다. SELECT 노브를 눌러서 더 많은 글자를 변경 할 수 있습니다. SELECT 노브를 돌려서 프리셋 슬롯을 변경합니다. SAVE 버튼을 다시 눌러서 프리셋 저장을 확정합니다. DISPLAY 버튼을 누르면 메인 화면으로 돌아가며 프리셋 저장이 취소 됩니다.



# EXP 페달

GE300의 파라미터는 빌트인(built-in)된 익스프레션 페달 EXP1 이나 외부 익스프레션 페달 EXP2에 의해 컨트롤 될 수 있습니다.

## 칼리브레이트 (Calibrate)

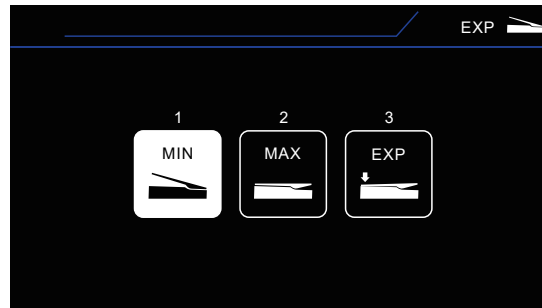
익스프레션 페달의 기능을 설정하기전에 먼저 페달의 움직임 범위를 정확히 보정하여야 합니다.



EXP 버튼을 눌러서 익스프레션 페달 설정 화면에 들어갑니다.



SELECT 노브를 이용해 CALIBRATE 메뉴에 들어갑니다.



1. MIN : EXP 페달을 사용자가 원하는 힐다운(heel down) 포지션에 놓고 SELECT 노브를 누르면 설정값이 저장되며 2번 MAX로 넘어갑니다.
2. MAX : EXP 페달을 사용자가 원하는 토다운(toe down) 포지션에 놓고 SELECT 컨트롤을 누르면 설정값이 저장되며 3번 EXP로 넘어갑니다.
3. EXP : 익스프레션 페달을 밟아서 ON/OFF 하는 압력을 설정합니다. 페달을 일정한 압력으로 누르는 동시에 SELECT 노브를 눌러서 설정값을 저장합니다. (저장완료시 자동으로 EXP > EXP 1 화면으로 이동) 설정된 값 이상의 압력으로 페달을 밟았을때 EXP 페달 기능을 활성화 또는 비활성화 시킬 수 있습니다.

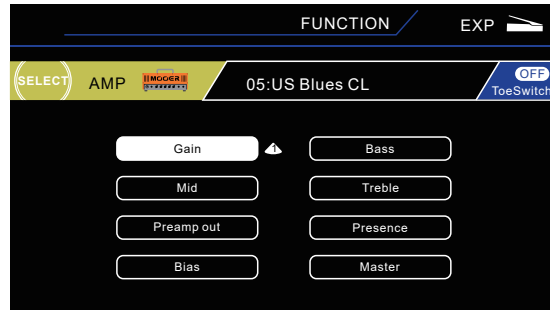
\*\*반드시 1번부터 3번까지의 과정을 거쳐야 익스프레션 페달의 기능을 정상적으로 사용할 수 있습니다.  
DISPLAY 버튼을 눌러서 EXP 메뉴를 나가거나 FUNCTION을 선택해서 EXP 1 페달의 기능을 설정할 수 있습니다.

## FUNCTION

EXP > EXP 1 > FUNCTION

EXP FUNCTION 화면에서는 어떠한 이펙트 블록이든 하나의 파라미터를 선택해서 프리셋 안에서 EXP 페달로 컨트롤 하도록 설정 할 수 있습니다.

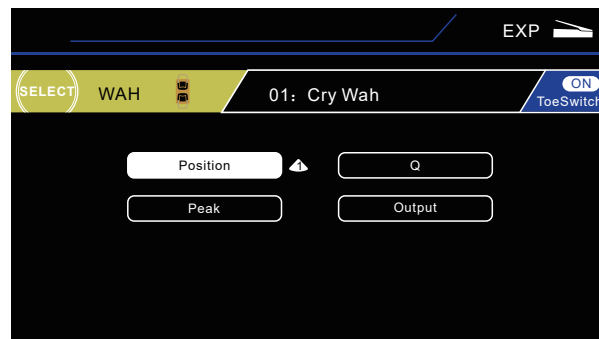
EXP 1 페달의 토다운(toe-down) 스위치를 이용해 선택한 이펙트 블록을 On/Off 할 수 있습니다.



1. SELECT 노브를 돌려서 원하는 이펙트 블록을 선택합니다.
2. 컨트롤 노브 1번을 이용해 파라미터를 선택합니다.
3. SELECT 노브를 눌러서 EXP 1 페달의 토다운(toe-down) 스위치를 사용해 이펙트 블록을 On/Off 할지 설정 할 수 있습니다.

예를들어 EXP 1 을 전통적인 Wah 페달처럼 사용하고자 한다면, WAH 이펙트 블록을 선택하고 Position을 컨트롤할 파라미터로 선택합니다.

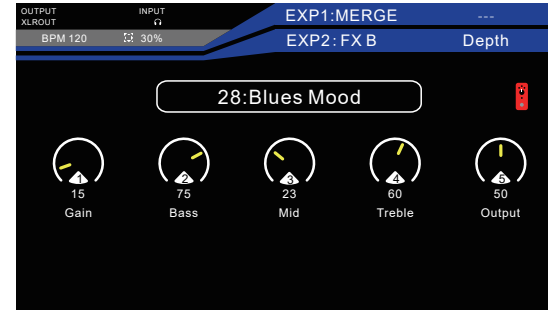
Toe Switch는 ON으로 설정합니다.



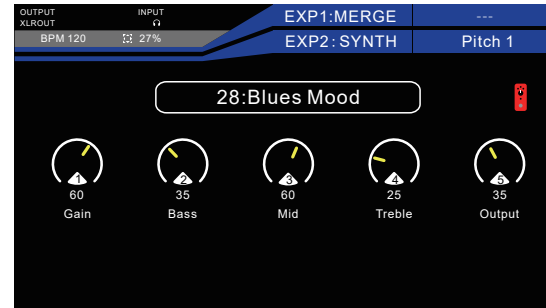
## MERGE

MERGE는 이펙트 블록의 동일 유무와 상관없이 2개이상의 파라미터를 선택해서 익스프레션 페달을 이용해 동시에 컨트롤 할 수 있도록 하는 기능입니다.

- EXP 버튼을 누르고 사용할 EXP 페달을 선택, MERGE를 선택 합니다.  
EXP 1 을 사용한다면, Toe Down 스위치를 반드시 활성화 하고, EXP 1 LED에 불이 들어와 있어야 합니다.
- MERGE 하고자 하는 이펙트 블록을 선택합니다. 아래 예시에서는 DS/OD를 선택하였습니다.
- EXP 페달을 힐다운(heel down) 포지션에 놓고 해당 포지션에서의 파라미터 값을 설정합니다.  
예시 : GAIN = 15 BASS = 75 MID = 23 TREBLE = 60 OUTPUT = 50



- EXP 페달을 토타운(toe down) 포지션에 놓고 해당 포지션에서의 파라미터 값을 설정합니다.  
예시 : GAIN = 60 BASS = 35 MID = 60 TREBLE = 25 OUTPUT = 35



파라미터 주변에 컬러 막대가 생긴것을 확인 할 수 있는데 이것은 파라미터의 움직이는 방향과 움직임이 끝나는 지점을 표시합니다.

익스프레션 페달을 폭넓게 밟아 움직여보면 파라미터 값이 동시에 어떻게 움직이는지 확인 할 수 있습니다.

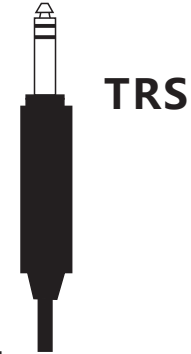
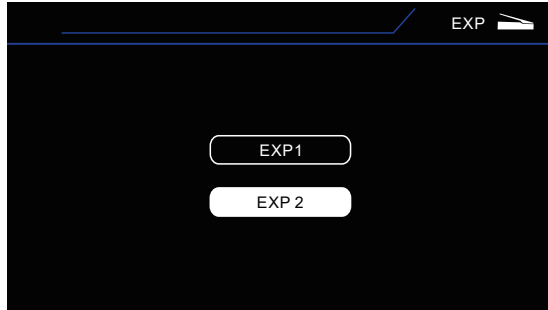
어떠한 이펙터의 파라미터든 상관없이 사용자가 원하는 만큼 MERGE 기능을 이용해서 독특한 사운드 효과를 만들어 낼 수 있습니다.

## EXP 2

GE300의 EXP 2 인풋에 외부 익스프레스션 페달을 연결 할 수 있습니다.

EXP 2는 빌트인 페달 EXP 1와 같은 기능으로 사용할 수 있습니다. 하지만 토타운(Toe Down) 스위치 기능은 사용 할 수 없습니다.

반드시 TRS 스테레오 잭 케이블을 이용해서 EXP 2에 연결해야 합니다.



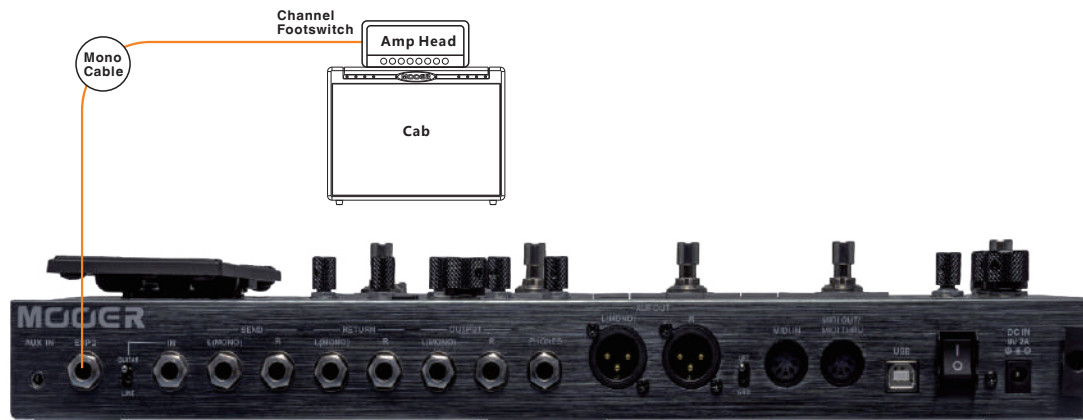
익스프레스션 페달들은 제각기 다른 임피던스 값을 갖고 있기 때문에 GE300과 매칭되는 페달인지 먼저 확인해야 합니다.

GE300가 지원하는 익스프레스션 페달의 임피던스 값은 10k - 100K TRS 입니다.

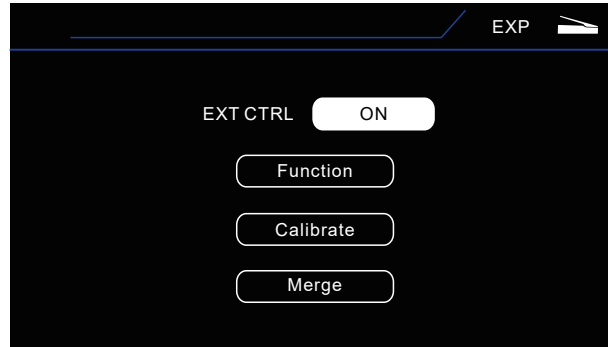
## EXT CTRL (External Control)

EXP 2 인풋은 외부 기기를 제어하는 아날로그 스위치로 사용될 수 있습니다. 예를들어 외부 앰프 채널을 변경하기 위해 풋스위치를 사용하는 것처럼 EXP 2를 이용할 수 있습니다.

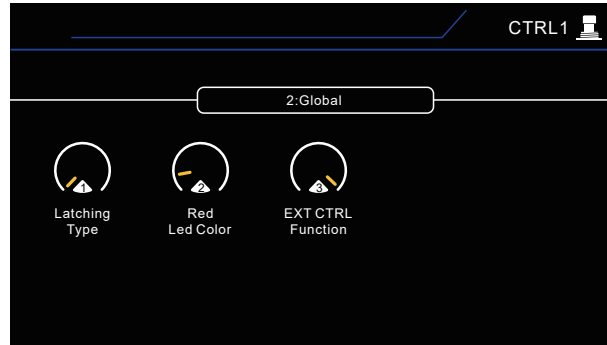
- 모노 잭 케이블을 이용해 GE300의 EXP 2 단자와 앰프의 풋스위치 인풋 단자를 연결합니다.



- EXP > EXP 2에 들어가 EXT CTRL을 ON으로 선택합니다.



- CTRL 풋스위치 메뉴에 들어가서 원하는 CTRL 풋스위치의 Function을 EXT CTRL로 선택합니다.  
외부 디바이스가 지원하는 방식에 따라서 스위치 방식을 Latching 또는 Momentary로 선택합니다.  
\*\*Latching (일반적인 on/off 방식) Momentary (누르는 동안 on 발을 떼면 off)



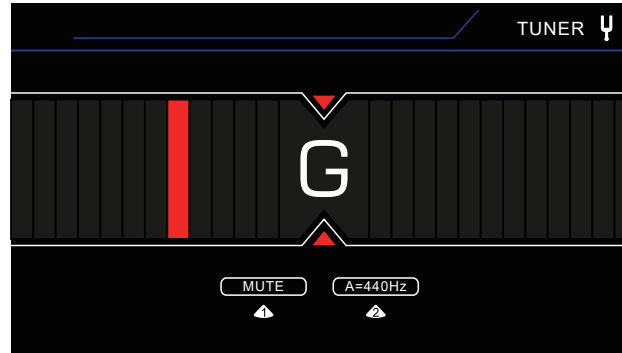
**\*\*주의사항**

1. EXT CTRL은 'Short to Sleeve' 풋스위치 인풋을 사용하는 앰프에만 연결 할 수 있습니다. 다른 사양의 풋스위치 인풋을 갖고있는 앰프에 연결하면 앰프와 GE300 둘다 영구적인 손상을 입힐 수 있습니다. 사용하는 앰프의 정확한 사양을 확인해보고 확실치 않은 경우 앰프 제조사에 문의해주세요.
2. EXT CTRL 기능은 전통적인 듀얼 채널 앰프에만 사용 할 수 있습니다. 하지만 모든 듀얼 채널 앰프에 호환되지 않을 수 있습니다. 기타 앰프의 채널 스위칭 인풋 회로도에 따라서 EXT CTRL 기능이 제대로 작동하지 않을 수 도 있습니다.

# TUNER

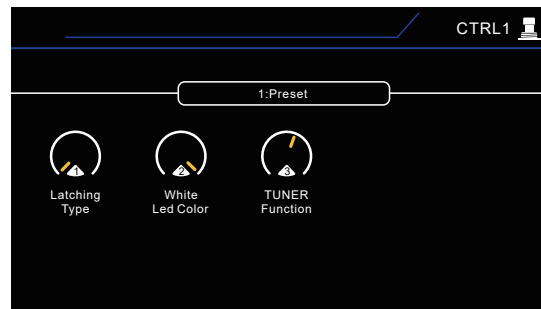
GE300의 내장된 크로매틱 튜너로 악기의 튠이 정확히 유지될 수 있도록 합니다.

풋스위치 A + B 를 동시에 밟으면 TUNER 화면에 들어가고 다시 A + B 를 밟으면 이전 화면으로 돌아갑니다.



1. 컨트롤 노브 1번으로 **MUTE** 또는 **BYPASS** 둘중 하나를 선택합니다.
2. 컨트롤 노브 2번으로 튜너의 피치를 조정합니다.  
스탠다드 튜닝 피치는 **A=440Hz** 입니다.

CTRL 메뉴에 들어가서 CTRL 풋스위치로 TUNER 화면을 불러오도록 설정할 수 있습니다.



# LOOPER

GE300은 30분 분량의 Loop 타임을 만들수 있는 Loop 스테이션을 갖고 있습니다. 풋스위치 C + D 를 동시에 밟아서 LOOPER를 실행 또는 종료 시킬 수 있습니다.



**REC VOL** - 컨트롤 노브 1번  
녹음되는 인풋 볼륨을 조절 합니다.

**PLAY VOL** - 컨트롤 노브 2번  
Looper의 플레이백 볼륨을 조절 합니다.

**REC/DUB** - 풋스위치 A  
Loop과 Overdub을 녹음합니다.

**PLAY** - 풋스위치 B  
현재 메모리에 저장되어있는 Loop을 재생합니다.

**ONCE** - 풋스위치 C  
Loop을 한번만 재생합니다.

**STOP/CLEAR** - 풋스위치 D  
플레이백되는 Loop을 중단하고 / 길게 밟아서 Loop을 메모리에서 삭제합니다.

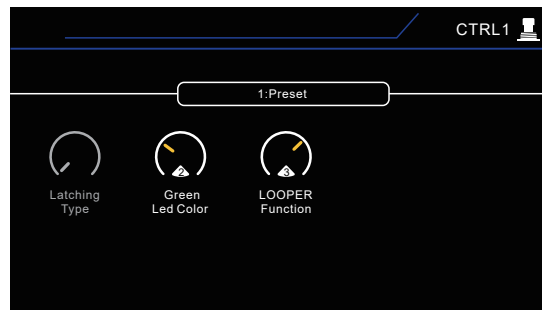
**UNDO/REDO** - 풋스위치 CTRL 1  
마지막 Overdub을 불러옵니다 / UNDO를 취소합니다.

**REVERSE** - 풋스위치 CTRL 2  
Loop을 거꾸로 재생합니다.

**1/2 SPEED** - 풋스위치 CTRL 3  
Loop을 한옥타브 낮게, 1/2 스피드로 재생합니다.

**EXIT** - 풋스위치 CTRL 4  
Looper를 종료합니다.

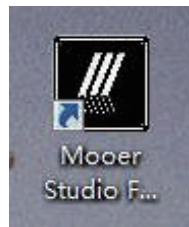
LOOPER 풋스위치의 LED 컬러는 SYSTEM > FS COLOR 메뉴를 통해서 사용자의 취향에 맞게 변경 할 수 있습니다. 또한 CTRL 메뉴에 들어가 특정 CTRL 풋스위치를 이용해서 LOOPER를 실행 / 종료 하도록 설정 할 수 있습니다.



# 펌웨어 업데이트

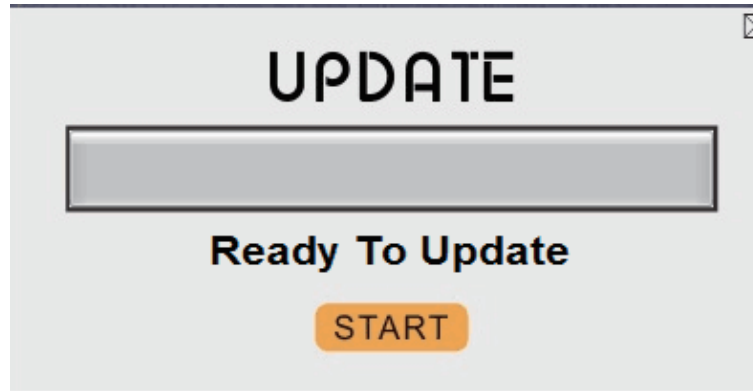
1. 풋스위치 B와 D를 동시에 누르고 있는 상태에서 전원을 연결하면 자동으로 업데이트 모드로 부팅 됩니다.

**\*\*USB 케이블을 연결하고 소프트웨어를 실행하기전 반드시 1번과정을 먼저 실행합니다.**

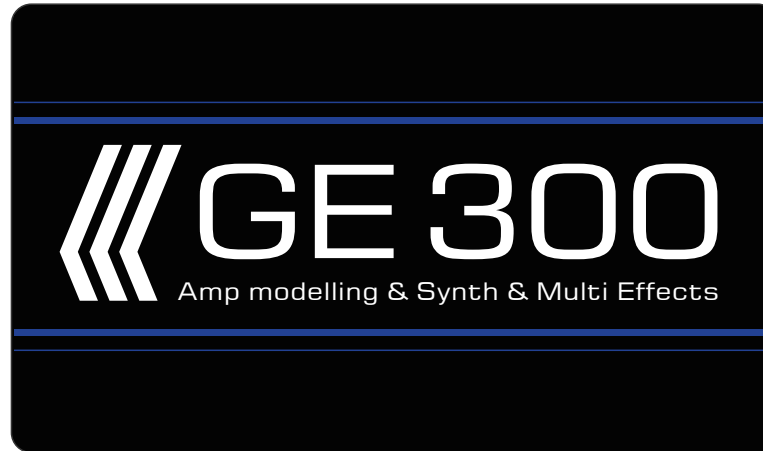


2. 제품에 동봉된 USB 케이블을 이용해 Windows나 MAC 컴퓨터에 연결하고, 펌웨어 소프트웨어를 실행합니다.





3. START 를 눌러서 펌웨어를 업데이트 합니다.  
업데이트가 진행되고 있는동안 GE300의 전원을 끄지 않도록 합니다.



4. 업데이트가 완료되면 자동으로 리부팅되고 펌웨어의 최신 버전을 표시합니다.

# 제품 사양

<b>Algorithm</b>	NO. of Effect Blocks	15
	NO. of Effect Types	317
	Patches	256 (Preset )
	IR Loading	20 slots
	IR Format	.wav
	IR Sampling Rate	44.1kHz (Full Sampling rate supported)
	IR Sampling Accuracy	24 Bits
	IR Sampling Points	512 / 1024 / 2018 Points
<b>Input</b>	<b>Input</b>	
	Type	1/4" unbalanced mono audio jack
	Impedance	Guitar : 1 Meg ohm Line : 10 k ohm
	Maximum Input Level	+12 dBu
	<b>Return</b>	
	Type	1/4" unbalanced mono audio jack x 2
	Impedance	1 Meg ohm
	Maximum Input Level	+12 dBu
	<b>Aux In</b>	
	Type	1/8" unbalanced mono audio jack
	Impedance	100k ohm
	Maximum Input Level	+12 dBu
	<b>A/D Conversion</b>	
	Sampling Rate	44.1kHz
	Sampling Accuracy	24 bit
	Dynamic	114 dB
	Frequency	20 Hz - 20 kHz , +0 / -1 dB

<b>Output</b>	<b>Output</b>	
	Type	1/4" unbalanced mono audio jack
	Impedance	470 ohm
	Maximum Output Level	+12 dBu
	<b>XLR Output</b>	
	Type	XLR balanced output X 2
	Impedance	300 ohm
	Maximum Output Level	+18 dBu
	<b>Send</b>	
	Type	1/4" unbalanced mono audio jack X 2
	Impedance	100 ohm
	Maximum Output Level	+12 dBu
	<b>Phones</b>	
	Type	1/4" unbalanced Stereo audio jack
	Impedance	16 ohm
	Maximum Output Level	+12 dBu
	<b>D/A Conversion</b>	
	Dynamic	114 dB
Frequency	20Hz - 20kHz, +0 / -1 dB	

<b>Others</b>	<b>MIDI</b>	
	MIDI IN / OUT (THRU)	5 Pin Female Connector
	<b>USB</b>	
	Type	USB Type B
	USB Audio	USB 2.0, 2 IN 2 OUT, 44.1kHz, 24bit
	<b>EXP2 External Expression Jack</b>	
	Type	1/4" TRS jack
	Impedance	10k – 100k ohm
	<b>Power Supply</b>	DC 9V, 3A, ⊕ ⊖ ⊖
	Dimensions	410mmX201mmX62mm
	Weight	3.0 kg
	Accessories	Power Supply, USB Cable, Quick Guide manual.

**MOOER**

[www.moeraudio.com](http://www.moeraudio.com)

**SHENZHEN MOOER AUDIO CO. LTD**

6F, Unit D, Jinghang Building, Liuxian 3rd Road,  
Bao'an 71 District, Shenzhen, China. 518133

**Muztek<sup>®</sup>**  
MUSIC SUPPLY

MOOER AUDIO 공식 수입원

뮤즈텍 뮤직 씨플라이

[contact@muztek.co.kr](mailto:contact@muztek.co.kr)