

# MOOER

# VGE 250

Amp modelling & Multi Effects

音箱模拟效果器

## 中文说明书



# 目录

<b>注意事项</b>	01
<b>性能概述</b>	02
<b>面板接口描述</b>	03-05
上面板	03-04
后面板	05
<b>主界面信息</b>	06
<b>应用场景连接示意</b>	07-12
连接全频设备	07
连接吉他功放后级+吉他箱体	08
全频/非全频设备混合连接	09
四线接法 (Four Cable Method)	10
连接吉他功放的INPUT	11
连接吉他功放的FX LOOP	12
<b>基本操作</b>	13-15
开机	13
选择预置音色	13
编辑预置音色	14-15
音色储存	15
<b>TONE CAPTURE功能</b>	16-19
CAPTURE采集模式	16-18
TONE CAPTURE调用	19
<b>TUNER校音器</b>	20
<b>RHYTHM鼓机</b>	20-21

<b>LOOPER乐句循环功能</b>	<b>22-24</b>
LOOPER界面	22
LOOPER踩钉功能	22
LOOPER操作	23
同时使用鼓机LOOPER的同步操作	23-24
<b>GLB-EQ全局均衡</b>	<b>24</b>
<b>FX LOOP效果回路的使用</b>	<b>25</b>
<b>表情踏板设置</b>	<b>26-29</b>
设置为音量踏板	26
设置为哇音踏板	27
FUNCTION控制单个参数	27
MERGE控制多个参数	28
踏板校正 (CALIBRATE)	28-29
<b>CTRL功能设置</b>	<b>29-30</b>
<b>系统设置</b>	<b>31-39</b>
INPUT LEVEL调节	31
USB AUDIO设置	32-34
TONE CAPTURE采集	35
TAP TEMPO属性设置	35
MIDI SETTINGS MIDI设置	35-38
CAB SIM THRU	38
TRAIL效果尾音保持	38-39
LOOPER模式设置	39
SCREEN屏幕亮度调节	39
RESET恢复出厂设置	39
<b>效果/参数说明</b>	<b>40-45</b>

FX A / FX B调制合辑模块-----	40-42
DS/OD失真/过载模拟模块-----	43-44
AMP前级模拟模块-----	45-48
TONE CAP模块-----	48
CAB箱体模拟模块-----	49-50
NS降噪模块-----	51
EQ均衡模块-----	51-52
FX LOOP效果回路模块-----	52
DELAY延迟模块-----	52-53
REVERB混响模块-----	53-54
<b>固件更新-----</b>	<b>55</b>
<b>技术参数-----</b>	<b>56</b>

# 注意事项

**\*使用前请仔细阅读\***

## 电源供应：

请使用正确的交流电源插座连接电源适配器。请使用9V内负外正，电流不低于1A的电源适配器连接本设备，否则将会导致设备损坏，着火或其他使用问题。不使用时或雷雨天时请拔下电源。

## 连接：

连接设备或断开连接前，请务必关闭电源及其它设备，这将有助于避免故障和损害其它设备。另外，要确保移动本机前断开所有的连接线和电源线。

## 放置场所：

为防止变形、变色及其它严重损坏，请避免以下情况：

- 阳光直射
- 靠近热源
- 磁场
- 高温潮湿
- 多尘或不洁的地方
- 湿度较大
- 强烈震动或摇晃

## 电器干扰：

在使用本机时，收音机和电视机可能会造成干扰。使用本机时要远离收音机和电视机。

## 清洁：

请用干燥柔软的布清洁本机。如有必要，可用稍微湿润的布。切勿使用粗糙的清洁粉、酒精、涂料稀释剂、蜡、溶剂、清洁剂及化学试剂等浸渍抹布。

## 操作：

请勿用蛮力使用开关及控制元件。

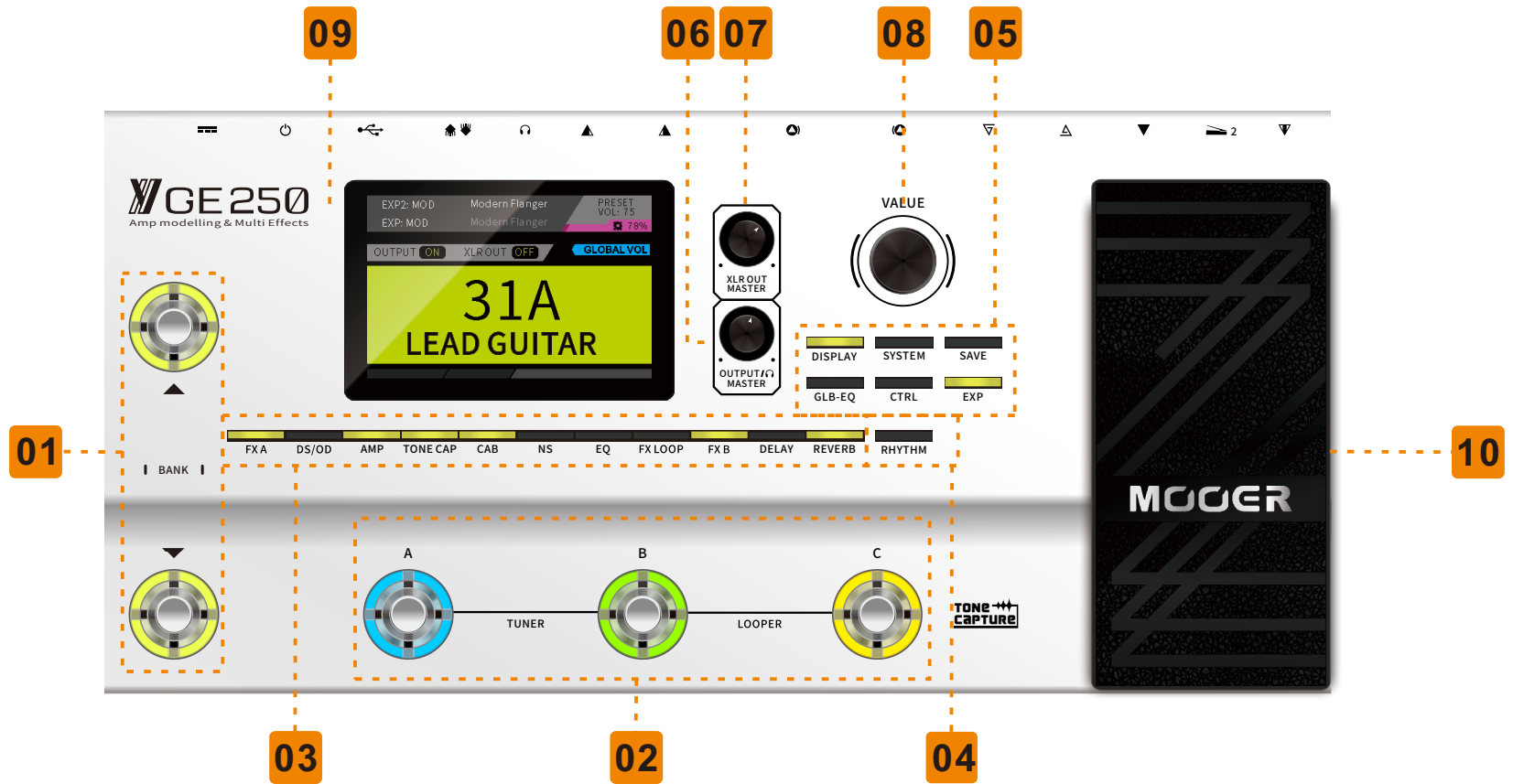
请勿让纸屑、金属制品及其它物体落入机内。

注意不要摔落，不要使其受到冲击及过度压力。

# 性能概述

- 基于非线性逆向建模技术的前级模拟，并可使用MOOER STUDIO软件导入更多AMP模型。
- 高品质的麦克风模型搭配2048pts的采样长度，还原“高清”的CAB听感。
- 丰富的效果模块，超过180个效果类型可供选用。
- TONE CAPTURE智能听感捕获技术可实现对音箱（带FX LOOP）前级的采样。
- 兼顾便携的同时最大化地丰富接口类型，适用于更多连接场景。
- 基于音色组的踩钉控制，共有85组，每组3个预置，利于现场的操作使用。
- 专业的USB AUDIO解决方案，提供专用ASIO驱动实现低延迟录音。
- MIDI接口支持定义为MIDI IN（作为受控设备）或MIDI OUT（作为控制设备）。
- 独立设置的全局EQ，可分别针对6.35mm&耳机，XLR输出设定全局均衡参数。
- 升级的鼓机功能，拥有60鼓机节奏和10个节拍器类型
- 完全开放的效果链顺序自定义，支持针对各个效果模块、FX LOOP设定位置。
- 内置70秒立体声LOOPER乐句循环，可设置为“前置/后置”。
- CTRL功能支持单块式开关操作或TAP TEMPO功能。
- 延迟&混响支持TRAIL ON效果尾音保持功能
- 支持表情踏板功能全定义以及多参数定义，并支持外部表情踏板同时使用。

# 面板/接口描述

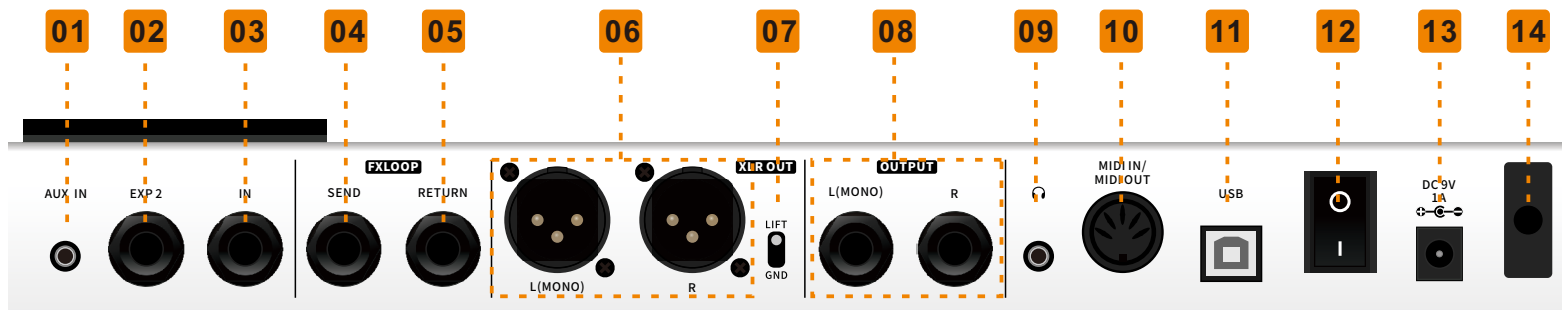


# 面板描述

- 01 **BANK UP / BANK DOWN 踩钉**: 踩下“BANK▲”向上切换音色组，踩下“BANK▼”向下切换音色组。
- 02 **A/B/C踩钉**: 在预置切换模式选择音色组内的三个预置。
- 03 **效果模块按键**: 效果模块带灯按键，亮灭显示当前预置启用的效果状态，按下按键执行模块开关，或切换显示指定效果编辑界面。
- 04 **RHYTHM按键**: 鼓机模块按键，亮灭显示鼓机开关状态，按下开启或关闭鼓机节奏，同时屏幕显示鼓机编辑界面。
- 05 **功能按键区域**:
  - DISPLAY**: 按下循环切换预置编号主界面和效果链主界面，在任意状态下按下此按键返回主界面。
  - SYSTEM**: 按下此按键进入系统设置界面。
  - SAVE**: 按下此按键保存当前更改的参数。
  - GLB-EQ**: 按下此按键可针对XLR输出或6.35mm&耳机输出调整全局均衡。
  - CTRL**: 按下此按键针对当前预置设置Control功能
  - EXP**: 按下此按键可分别设置内置表情踏板以及外接踏板的功能。
- 06 **OUTPUT/🎧 MASTER**: 6.35mm及耳机输出的总音量调节旋钮。
- 07 **XLR OUT MASTER**: 卡农输出总音量调节旋钮。
- 08 **VALUE编码器**: 带按压功能的编码器，在不同界面实现菜单导航以及参数编辑功能。
- 09 **3.5" TFT彩屏**: 显示当前状态及信息。
- 10 **EXP1表情踏板**: 内置表情踏板，可设置为音量、哇音或是其他参数的控制功能。



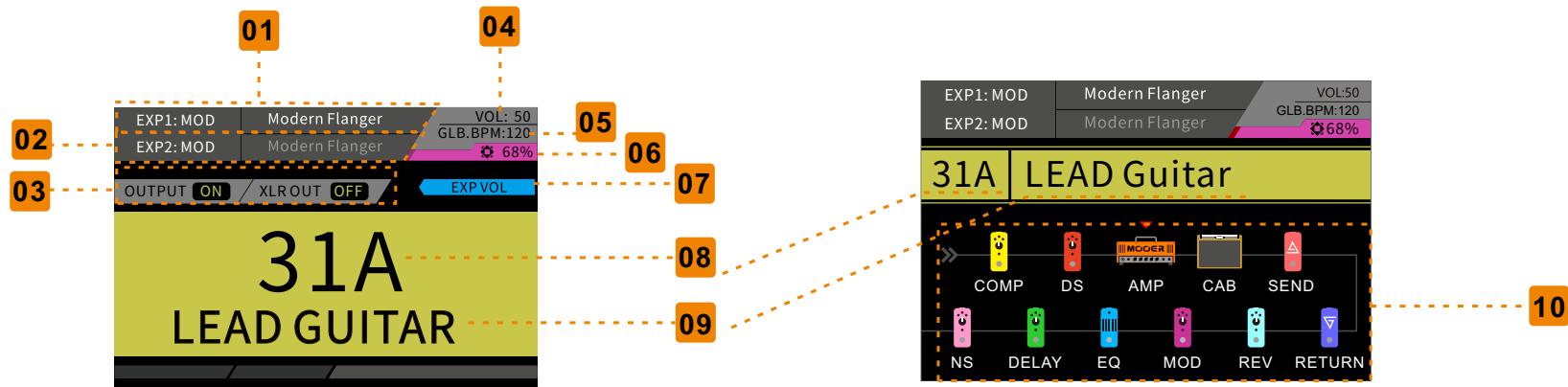
# 后板描述



- 01 **AUX IN:** 1/8" 立体声音频输入接口, 可通过外置音频输入进行同步练习。
- 02 **EXP2:** 1/4" 立体声接口, 连接至外接表情踏板。(注: 请使用1/4" 立体声音频线)。
- 03 **IN:** 1/4" 单声道输入接口, 连接至吉他或其他效果器的输出口。
- 04 **SEND:** 1/4" FX LOOP效果回路输出接口, 连接外接效果器的输入接口, 或用四线接法时连接音箱的INPUT接口。
- 05 **RETURN:** 1/4" FX LOOP效果回路输入接口, 连接外接效果器的输出接口, 或用四线接法时连接音箱的SEND。
- 06 **XLR OUT:** 左/右卡农输出接口, 输出平衡信号。
- 07 **GND/LIFT拨档:** 卡农输出接口的接地/抬起拨档。
- 08 **OUTPUT:** 1/4" 左/右常规输出接口, 输出非平衡信号。
- 09 **PHONES:** 1/8" 立体声耳机接口。
- 10 **MIDI IN/OUT:** MIDI接口, 可在系统设置菜单内设置为MIDI IN或是MIDI OUT。
- 11 **USB 接口:** B型USB接口, 可连接电脑软件编辑音色, 导入导出预置, 导入IR, 固件更新, 声卡录音等。
- 12 **电源开关:** 电源开关按键。
- 13 **DC IN:** 电源输入接口, 建议使用随机附带的专用适配器连接。
- 14 **线扣:** 固定电源线, 防止在使用中意外挣脱导致断电。

# 主界面信息

在任意状态按DISPLAY按键返回主界面, 多次按下DISPLAY按键在预设名称主界面和效果链界面之间循环切换。

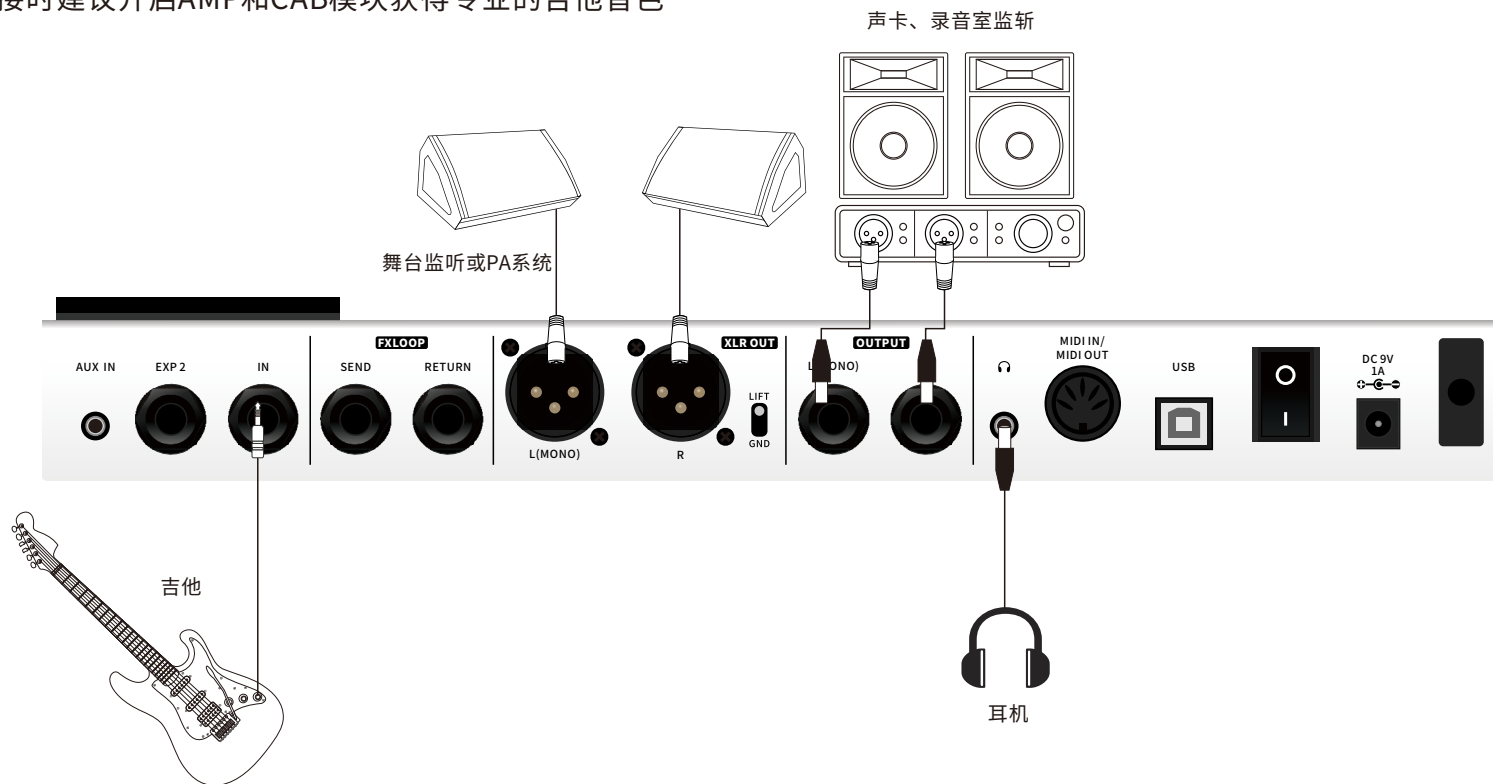


- 01 显示当前预置EXP1内置表情踏板功能。
- 02 显示当前预置EXP2外接表情踏板功能。
- 03 显示CAB SIM THRU状态。
- 04 当前预置音量值 (在主界面按下VALUE编码器调整值的大小)
- 05 当前BPM值。(在主界面按下编码器可调整值的大小)
- 06 当前预置DSP资源占用量。(0%~39%:绿色, 40%~69%:紫色, 70%~100%:红色)
- 07 EXP VOLUME功能状态显示。
- 08 当前预置编号。
- 09 当前预置名称。
- 10 当前预置效果链。

# 应用场景连接示意

## 连接全频设备

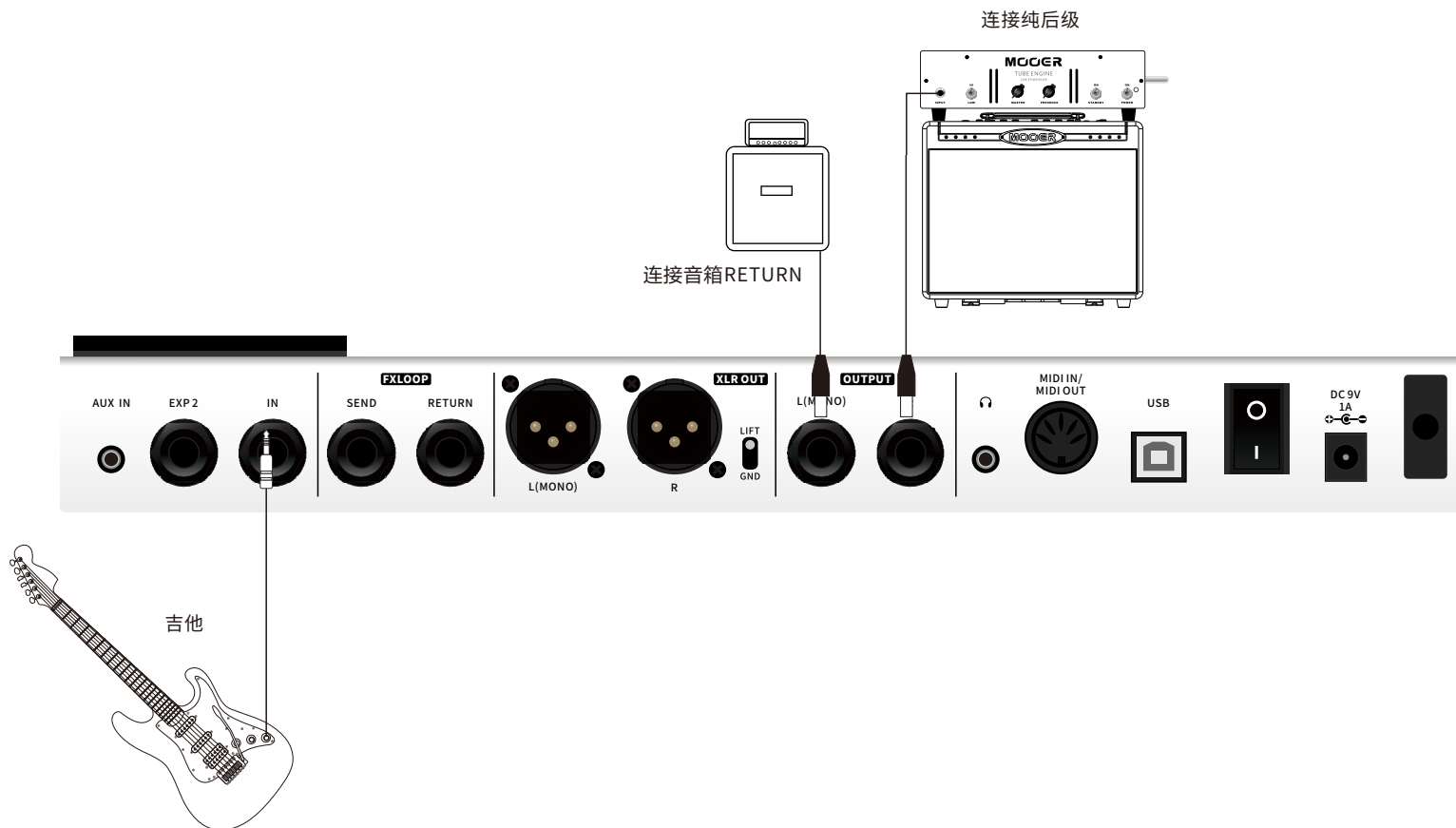
此连接场景设备包括录音室监听、声卡、有源舞台监听、PA系统(全频/分频功放+全频/分频喇叭)、耳机等全频设备。当您按此应用场景连接时建议开启AMP和CAB模块获得专业的吉他音色



注:此图所标示的1/4"和卡农输出接口与连接的设备非绝对对应关系。XLR平衡输出能够提供比1/4"非平衡输出更适合远距离传输和不易受干扰的信号,请按实际需求来连接即可。

# 连接吉他功放后级+吉他箱体

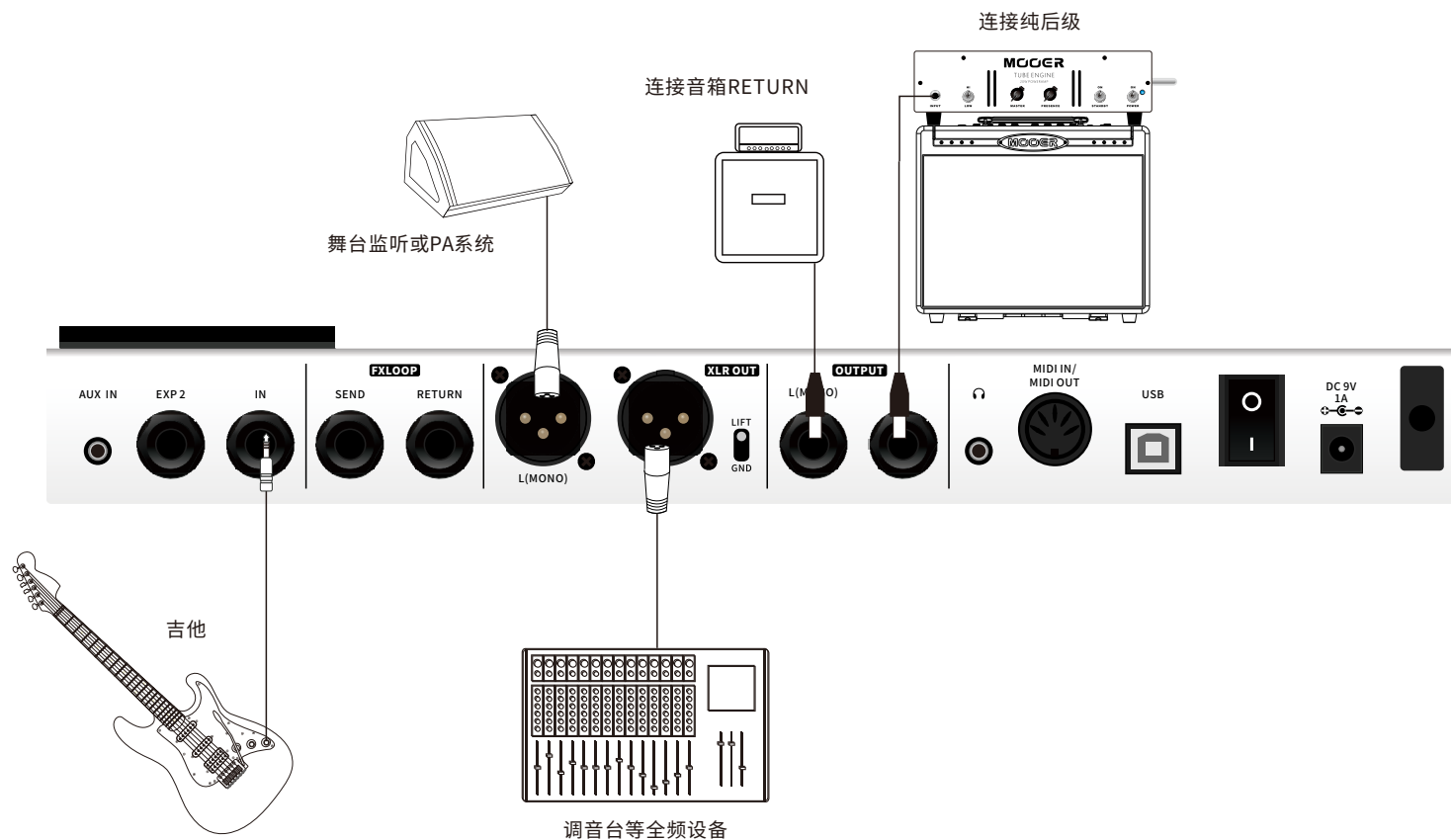
此连接场景包括带FX LOOP的吉他功放, 或纯后级设备。当您按此应用场景连接时建议开启AMP。  
GE250的AMP音色模拟将在该连接场景中发挥最大的优势。请参考下图连接方式:



# 全频/非全频设备混合连接

此连接方式结合了上述两种情形,当有同时连接全频设备与非全频设备(指吉他音箱、箱体)的需求时,可按照如下条件设置:

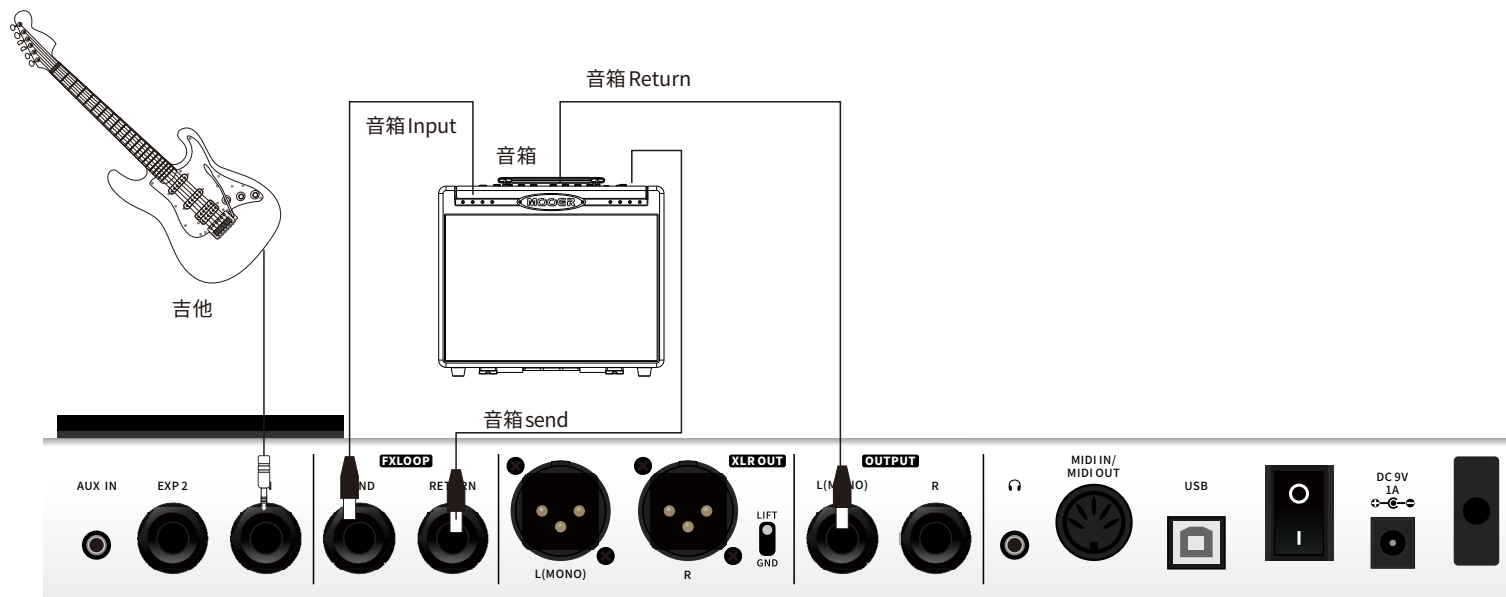
- 1、按下SYSTEM按键,进入系统设置,
- 2、选择CAB SIM THRU功能,
- 3、根据需求选择箱体模拟生效的输出口为“ON”,不带箱体模拟的输出口为“THRU”即可。



## 四线接法 (Four Cable Method)

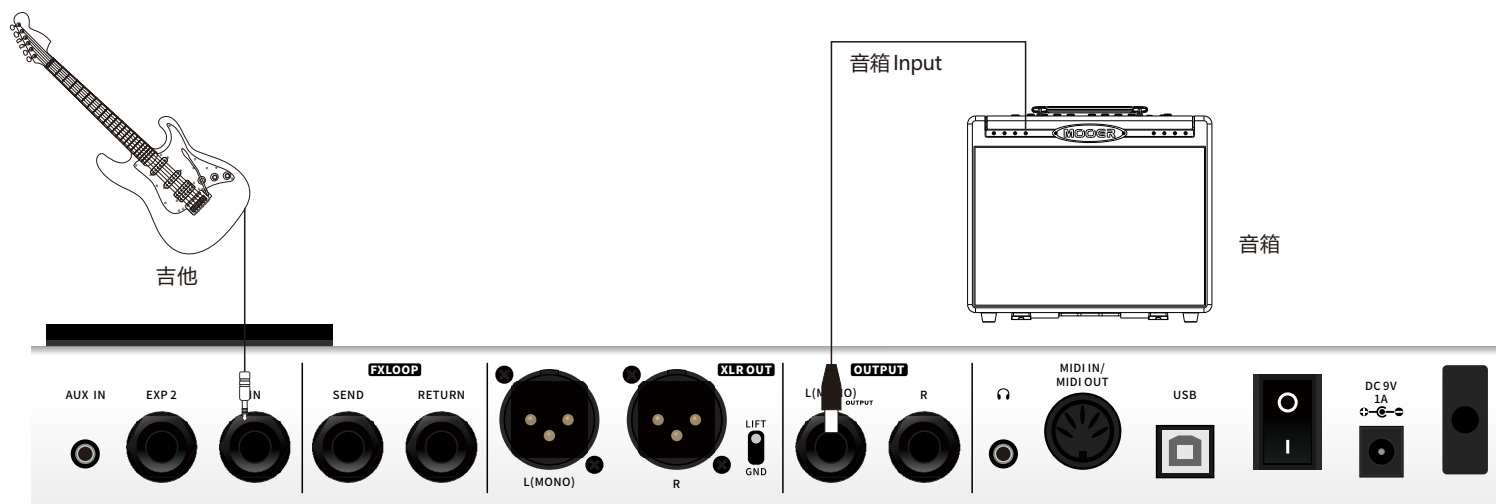
GE250的FX LOOP允许用户使用四线接法连接带有FX LOOP的音箱使用。此连接方式将使用GE250内的效果代替前置及后置的单块效果器,简单来说就是将GE250的效果链分成两部分,适合在前级之前使用的如哇音、压缩、前置均衡、移调、过载失真等效果接入音箱的前级,适合在前级之后的效果如部分调制、延迟、混响等接入音箱的后级。详细可参考如下条件来设置:

- 1、开启FX LOOP模块,并关闭AMP及CAB模块(已有真实的音箱和箱体),
- 2、在FX LOOP模块内设置FX LOOP类型为串联(Serial),
- 3、在效果链界面中选择好分别作用于音箱前级之前与之后的效果模块,并将前置效果移动至SEND之前,后置效果在RETURN之后(通过VALUE编码器选中SEND或RETURN模块,移动至指定位置)。



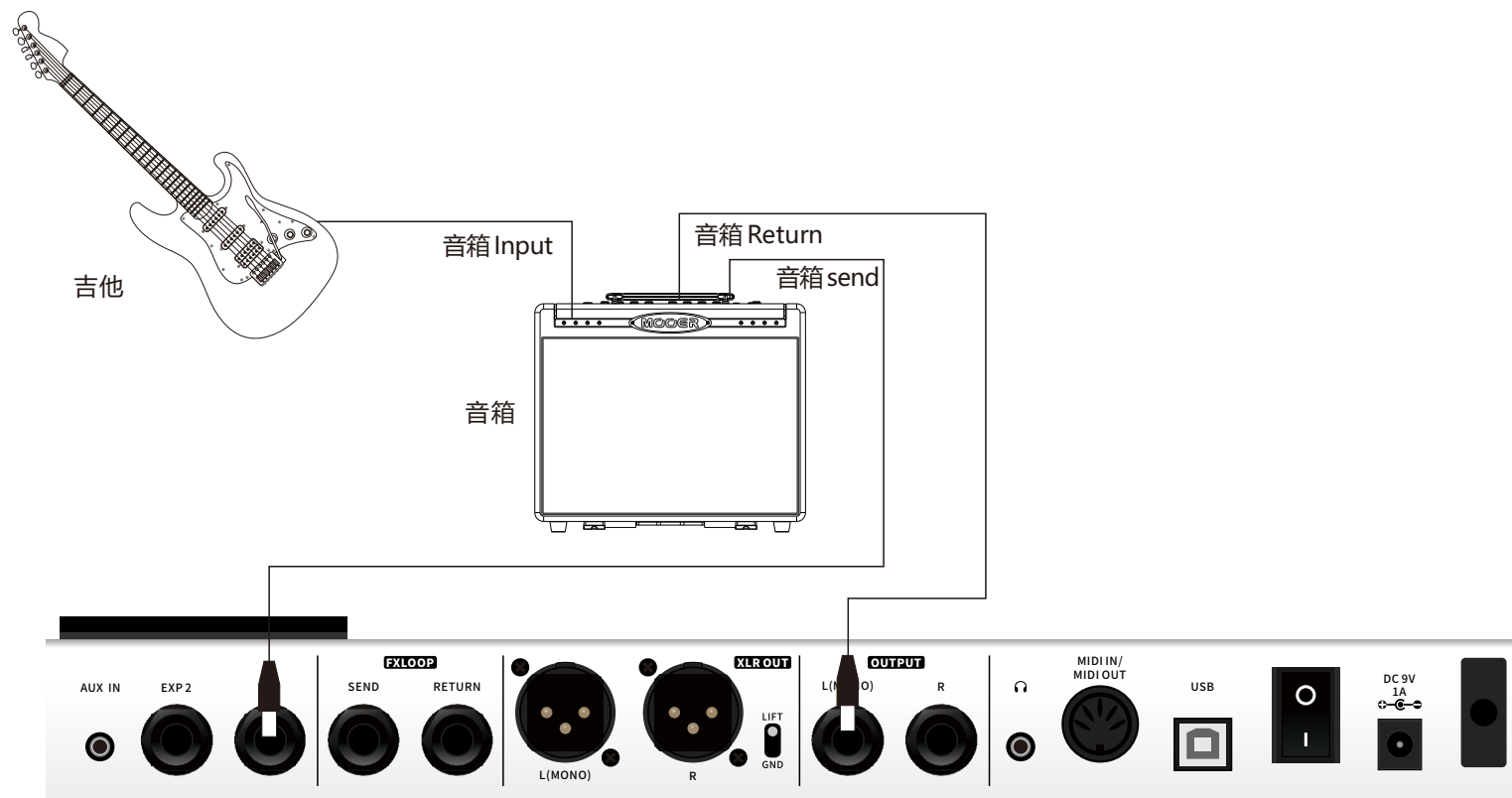
## 连接吉他功放的INPUT

此连接方式是将GE250当前置效果来使用，或是您的吉他功放不具备FX LOOP接口时。使用此连接方式时GE250的输出信号会经过音箱前级的处理，故不建议开启AMP及CAB模块，以免与吉他功放的前级与箱体产生音色叠加。



# 连接吉他功放的FX LOOP

此连接方式是将GE250作为后置效果来使用, 搭配具备FX LOOP接口的吉他功放, GE250的效果将作用于吉他功放的前级与后级之间。使用此连接方式时建议不要开启AMP及CAB模块, 以免与吉他功放的前级与箱体产生音色叠加。





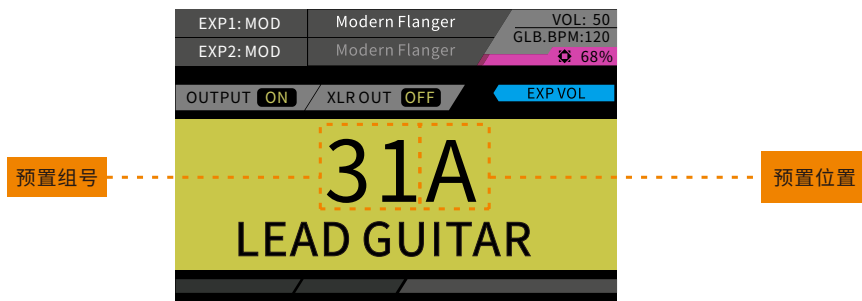
# 基本操作

## 开机

- 1、根据实际需求，按上述连接场景连接好设备的输入输出，
- 2、将面板上的两个MASTER音量旋钮关至最小位置，
- 3、连接随机附带的电源适配器，并打开电源开关，
- 4、开机进入界面后，根据实际连接的输出口，打开对应的MASTER旋钮至适当的音量。

## 选择预置音色

GE250包含10个效果模块，其中效果链顺序、效果类型、效果参数、开关状态、踏板控制、CTRL功能等都可以设置成不同的组合并保存，方便后续调用，即预置(PRESET)。共有85个预置组，每组3个预置，共255个储存位置。



您可以通过踩下▼▲踩钉来选择音色组，此时屏幕会预览当前组内的预置名称，确定音色组后踩下具体的A、B、C踩钉来确定预置位置。同组内切换预置则不需要选择音色组。

在预置编号主界面您也可以通过旋转VALUE编码器来滚动选择预置。

# 编辑预置音色

## 1. 效果模块开关：

**开启模块：**在模块关闭时（按键灯灭时），按一次该模块按键开启效果（按键灯亮）。

**关闭模块：**在模块开启时（按键灯亮）且显示界面为当前模块时，按一次该模块按键以关闭效果；如在其他界面下需要关闭模块，需按一次进入该模块界面，再次按下关闭效果。  
模块被关闭后相应的按键灯灭。

**注：**在已开启的效果模块间相互切换，只改变当前显示的模块界面，不改变开关状态。

## 2. 参数编辑：

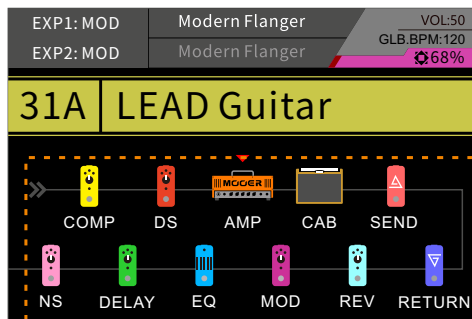
- 按下需要调节的模块按键进入编辑界面，
- 通过旋转VALUE选择需要调节的项目，按下VALUE进入音色类型选择或参数编辑，旋转VALUE改变效果类型或参数，再次按下VALUE返回选择需要调节的项目，
- 模块内的效果类型设有不同的参数，均可进行调节。

## 3. 效果链编辑：

GE250支持用户自定义效果链的顺序，操作如下：

按下DISPLAY一次或两次进入效果链界面，此时DISPLAY按键灯亮起；效果链上方显示当前音色编号与名称；若效果模块已打开，效果链中模块将有彩色图标显示；若模块未打开，效果链中则显示灰色图标；图标下方显示模块名称。

- 旋转VALUE选择需要移动的模块，模块上黄色光标指示当前选择的模块，
- 按下VALUE选中需要移动的模块，光标反显红色表示选中，旋转VALUE调整该模块至需要调整的位置，再次按下VALUE完成操作。

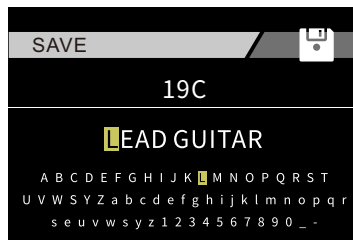
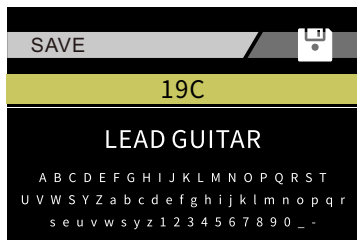


**注:1.所有模块打开均会按照默认的效果链顺序,用户更改后的效果链顺序需执行SAVE后才会被储存。  
2.当在SYSTEM-CAB SIM THRU选项中设置了两路输出状态不一致时,CAB模块将默认置于效果链最末端。**

## 音色储存

编辑好需要的音色后,按下SAVE按键;

- 踩下踩钉▼、▲或旋转VALUE旋钮可向上向下选择储存位置;
- 按下VALUE确定储存位置并跳转至预置名称编辑;
- 旋转VALUE选择写入字符的位置,按下VALUE选择当前位置的字符,再次按下确定并返回。
- 编辑好名称后按下SAVE按键,保存成功。在执行最后一步之前按下SAVE & VALUE以外的任意按键,放弃保存操作。



# TONE CAPTURE功能

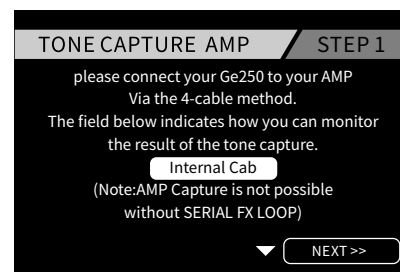
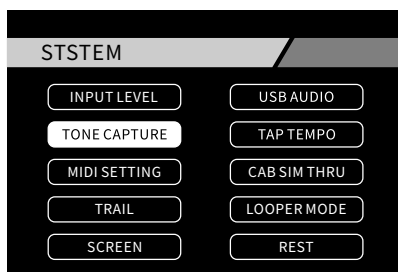
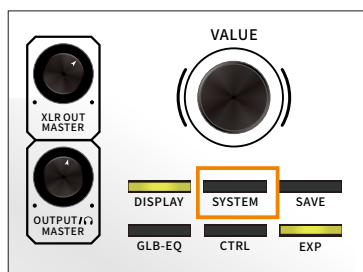
Tone Capture听感智能捕获技术是魔耳创新的动态分层线性拟合算法,通过对目标设备与源设备的差异分析获得补偿模型,使源设备在听感上完整地拟合目标设备。通过GE250的Tone Capture功能您可以对任意一款带有串联效果回路接口的音箱进行自主采样。

## Tone Capture采集模式

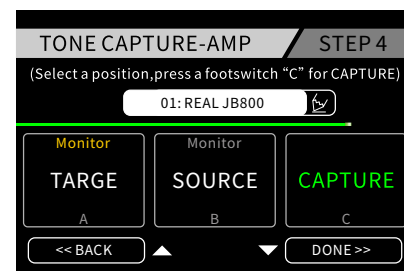
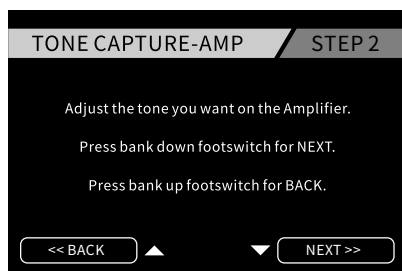
通过进入Tone Capture采集模式您可以按步骤对目标音箱进行采集,在采集之前请再次确认采集目标是否带有串联的效果回路接口(Serial FX LOOP)。GE250无法采集没有FX LOOP的音箱,若您的音箱是并联式的效果回路,采集的结果也许会受到影响。

### 操作步骤:

- 1、按下SYSTEM按键进入系统设置,
- 2、选择TONE CAPTURE进入采集模式,
- 3、在STEP1界面按提示,用四线接法连接GE250和音箱(连接方式参考本文“应用场景连接示意-四线接法”的内容),并用VALUE编码器选择本次采集过程是使用真实箱体(EXTERNAL CAB)或是内置箱体模拟(INTERNAL CAB)作为监听。若选择使用内置箱体模拟作为监听,采集过程会开启CAB模块。
- 4、踩下▼踩钉进入下一步,或使用VALUE编码器选择并按下NEXT>>图标进入下一步,



- 5、在STEP2, GE250会将内部信号调整为监听真实音箱的信号,在此步骤GE250的效果模块不对声音结果有任何影响。按照该界面文字提示,您可以在这一步对真实音箱的音色进行调节。
- 6、踩下▼踩钉或用VALUE编码器选中按下NEXT>>图标进入下一步,如需返回上一步请踩下▲踩钉或用VALUE编码器选中按下<<BACK图标。
- 7、进入STEP3界面,此步骤您可通过VALUE编码器选择一个与目标音箱音色较为接近的AMP模型作为采集的SOURCE,并调节GAIN,MST参数,让增益度和音量与目标音色尽可能达到一致。
- 8、踩下▼踩钉或用VALUE编码器选中按下NEXT>>图标进入下一步,如需返回上一步请踩下▲踩钉或用VALUE编码器选中按下<<BACK图标。
- 9、进入STEP4界面,踩下A踩钉来监听真实音箱的音色,踩下B踩钉监听GE250的源音色,请在此步骤再次比对TARGET (真实音箱)和SOURCE (GE250的AMP)的增益度与音量的差异。如需调整SOURCE,请踩下▲踩钉返回上一步进行调节,如需调整TARGET,则直接在音箱面板上调节。
- 10、确认好TARGET和SOURCE的音色后,用VALUE编码器选择一个空的CAPTURE位置(名称显示为“Null”)。踩下C踩钉后,在屏幕进度条进行时弹奏您想弹奏的内容,进度条结束后屏幕“CAPTURE”字样亮起,表示采集完成。




**小技巧-采集时的弹奏方式:第一下清晰完整地弹奏出一个开放和弦,而后弹奏的内容和技巧尽量符合这个音色所要被应用的内容,另外尽可能地覆盖指板上更多的品位。**



- 11、踩下A、B、C踩钉来监听对应的音色:A=真实音箱的音色,B=GE250的原AMP音色,C=经过TONE CAPTURE后的拟合音色。踩下▼踩钉结束本次的学习,界面退出正常至主界面。若对学习结果不满意,可踩下并保持C踩钉1s删除本次结果并重复STEP4的采集步骤即可。
- 12、学习步骤结束。

**注:**

- 1、在Capture过程中,请尽可能将Source (GE250源音色)与Target (真实音箱音色)的增益度和音量调节为一致,这两个参数将直接对学习结果造成影响。
- 2、当进入Tone Capture采集状态时,AMP和CAB(若选择INTERNAL CAB)会默认调取这两个模块在常规状态时的选型和设置,AMP模块的选型和设置可以在采集步骤的STEP3进行调整,如需在采集步骤更换或调整CAB模块,请直接按下CAB按键(退出采集)进行调整后再次进入采集状态。
- 3、在STEP4中,已有数据的CAPTURE位置对应的“CAPTURE”字样显示为绿色,同时其名称显示为“User”或其他重命名名称同样表示该储存位置已经存在CAPTURE数据。空的CAPTURE位置对应的“CAPTURE”字样为灰色,名称显示为“Null”。
- 4、若要删除原有CAPTURE数据请在STEP4界面中长按C踩钉直至“CAPTURE”字样变为灰色。
- 5、在得到采集结果后,您可通过编码器选中STEP4中的笔头图标 ,对结果进行另存或重命名,步骤同正常的SAVE储存操作,编辑完毕后按下SAVE按键完成保存。

## Tone Capture采集结果调用

在得到采集结果后,可在正常的PRESET状态下按下TONE CAP按键来启用先前采集的结果:

- 1、按下TONE CAP按键,
- 2、在TONE CAPTURE界面使用VALUE编码器选择所需要的TONE CAPTURE位置,
- 3、使用VALUE编码器将SOURCE SYNC参数选择为“ON”,开启SOURCE SYNC后,AMP模块内的选型和参数设置将自动同步到先前采样的AMP设置,此步骤确保您调用的音色和采集结果是一致的。
- 4、视情况调节其他模块的参数,执行SAVE保存操作。

注:

- 1、开启了SYNC ON后您仍然可以对AMP模块的选型和参数进行调节。
- 2、若采集时启用“INTERNAL CAB”内置作为监听方式,则调用时选择的CAB类型及参数设置也会对音色造成影响, Tone Capture只保证在SYNC ON后GE250的AMP+TONE CAP=TARGET(目标音箱的前级部分)。
- 3、当选择一个没有结果的Capture位置 (Null) 时, GE250会MUTE信号输出。
- 4、为避免增加使用难度, TONE CAP模块在效果链界面中隐藏, 在实际算法模块内介于AMP和CAB之间, 且不支持在效果链内改变位置。

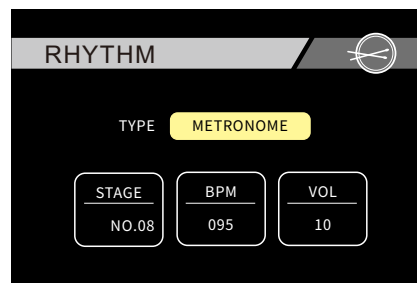
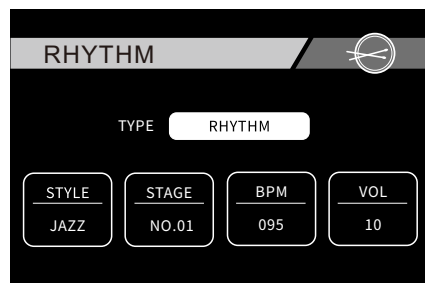
# TUNER校音器

- 1、同时踩下A踩钉和B踩钉进入TUNER校音模式。
- 2、依次弹响吉他空弦，屏幕将会显示当前音名及音高。
- 3、调节吉他上的上弦钮，让屏幕音高指针指示正中位置为该音高准音状态。
- 4、在此界面使用VALUE编码器可以切换MUTE静音调弦或BYPASS直通调弦。
- 5、另可对校音基准频率进行调整，默认为440Hz，范围为430Hz~450Hz。
- 6、校音完毕踩下任意踩钉退出TUNER校音模式。

# RHYTHM鼓机模块

GE250内置6种风格的鼓机模块，每种风格10条节奏型，另包含10种节拍器类型。  
按下RHYTHM按键进入鼓机界面，RHYTHM按键灯亮起表示鼓机开启，按键灯灭表示关闭。





通过VALUE编码器依次选中该界面下的参数并调整:

**TYPE:**选择启用鼓机(RHYTHM)或节拍器(METRONOME);

**STYLE:**选择鼓机的风格类型,依次有BLUES, FUNK, JAZZ, METAL, POP, ROCK六种风格可选;

**STAGE:**选择节奏类型;

**BPM:**调节鼓机/节拍器的速度,范围40~260 BPM;

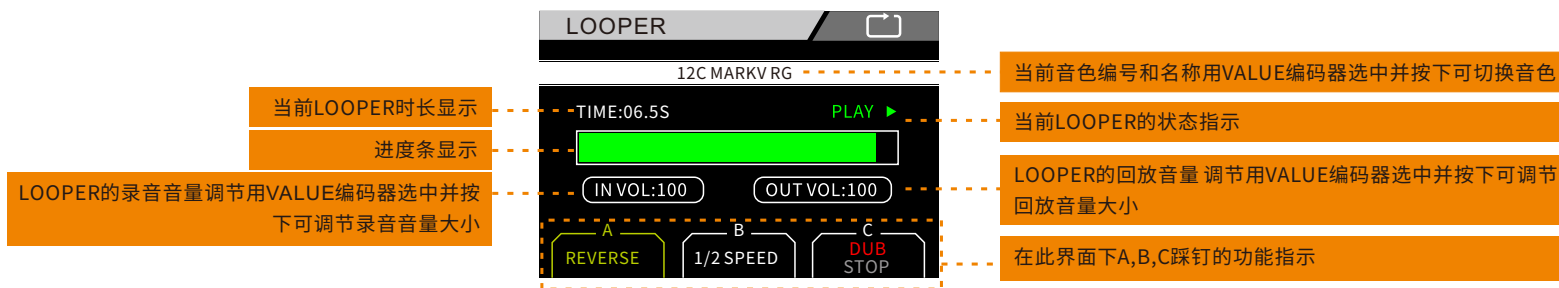
**VOL:**调节鼓机/节拍器的音量。

注:在该界面下可通过当前亮起的踩钉进行打点设速,若踩钉为长亮状态,请踩下并保持此踩钉切换到TAP TEMPO(踩钉灯按当前BPM闪烁)功能再进行打点。

# LOOPER乐句循环功能

GE250内置70秒的LOOPER(立体声),同时踩下B踩钉和C踩钉进入LOOPER循环录音模式。

## LOOPER界面



## LOOPER踩钉功能

**A踩钉:** REVERSE反向效果开关, REVERSE生效后A踩钉灯以及屏幕REVERSE字样显示绿色;

**B踩钉:** 1/2SPEED半速效果开关, 半速生效后B踩钉灯以及屏幕1/2SPEED字样显示绿色;

**C踩钉:** 按当前LOOPER状态不同, 此踩钉执行RECORD, PLAY, DUB, STOP, CLEAR操作;

**RECORD-** 录制第一层乐句, 踩钉灯显示红色长亮;

**PLAY-** 回放录制的内容, 踩钉灯显示蓝色长亮;

**DUB-** 在已有乐句的基础上叠录, 踩钉灯显示紫色长亮;

**STOP-** 停止运行, 踩钉灯显示蓝色闪烁;

**CLEAR-** 清除所有内容, 踩钉灯灭。

# LOOPER操作

**REC录制:**在OFF或CLEAR状态时踩下C踩钉,开始录制第一层;

**PLAY播放:**在REC、DUB、STOP状态时单踩C踩钉开始播放;

**DUB叠录:**在PLAY状态时单踩C踩钉开始DUB叠录;

**STOP停止:**在LOOPER任意状态下快速双踩C踩钉停止播放或录音;

**CLEAR清除:**任意状态下踩下C踩钉保持超过1秒,CLEAR清除所有叠层。

注:

1.若RECORD状态下至进度条满(70秒),LOOPER将会自动转入PLAY状态;

2.在SYSTEM菜单界面可将LOOPER设置为PRE(前置)或POST(后置)模式,PRE模式录制的是吉他干声,切换预设可改变LOOPER回放的效果;POST模式则将效果录制进LOOPER,后期改变预置不会改变LOOPER的回放效果。

3.GE250的LOOPER数据将在断电后清空

## 同时使用鼓机LOOPER的同步操作

在GE250中您可以同时开启鼓机和LOOPER进行练习和演奏,只要遵循如下规则,录制的乐句循环将与鼓机保持同步播放:

- 按下RHYTHM按键开启鼓机并选择一个节奏型
- 进入LOOPER界面开始录制REC(鼓机刷新从起始位置播放)
- 在进行至某个小节结束的附近执行PLAY,LOOPER将和鼓机保持同步
- 若超过某个小节但未达到该小节的1/2处时执行PLAY操作,鼓机和LOOPER将同时从起始位置运行,且LOOPER放弃最后一个小节多出的音频数据;
- 若超过某个小节的1/2处但未满该小节时执行PLAY操作,REC状态将持续至该小节结束,再转为PLAY状态。
- 当LOOPER执行暂停后再次执行播放,鼓机也将随LOOPER从起始位置同步运行。

## 举个例子：

以4/4拍的节奏型为例，开启鼓机后，录制LOOPER至第三个小节的第1拍时踩下PLAY，此时LOOPER将与鼓机同时从起始位置开始播放，并放弃第三个小节第一拍的音频数据（LOOPER长度为两个小节）；

若在第三个小节的第三拍踩下PLAY，此时LOOPER会持续REC至第三小节结束，再转为PLAY（LOOPER长度为三个小节）。

## 如下的操作方式不会满足同步要求：

- 1、鼓机LOOPER同步运行时执行半速 (1/2 SPEED) 或反向 (REVERSE) 操作；
- 2、先执行LOOPER录制，再开启鼓机；
- 3、鼓机LOOPER同步运行时改变鼓机速度；
- 4、鼓机LOOPER同步运行时切换节奏型、拍号。

# GLB-EQ全局均衡

GE250的GLB-EQ是针对¼" & 耳输出、XLR两个模拟输出口的全局EQ设置，方便在不同的使用场地迅速调整全局频响，免去逐个预置调节的麻烦。

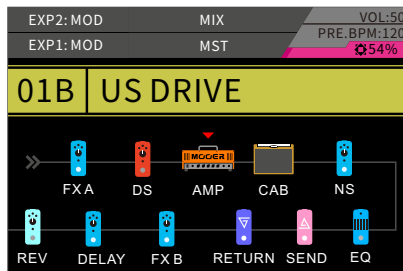
- 1、按下GLB-EQ按键进入设置界面。
- 2、通过VALUE编码器选择需要启用全局均衡的接口（可分别独立开启OUTPUT&PHONES或XLR的全局均衡，并设置不同的参数）
- 3、通过VALUE编码器调节ON/OFF参数来开启或关闭，任意一路全局均衡开启后，GLB-EQ按键灯亮起。
- 4、根据实际需求调整当前参数值



# FX LOOP效果回路的使用

GE250包含一组FX LOOP效果回路接口,可外接效果器或连接“四线接法”使用。

在效果链界面内,SEND、RETURN节点以模块图标的形式呈现,您可以通过正常调整模块顺序的方法来自定义效果回路的输入(RETURN)、输出(SEND)位置。



按下FX LOOP按键,进入参数调节界面,FX LOOP按键灯亮起代表效果回路被启用。

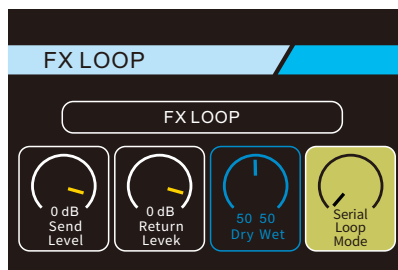
通过VALUE编码器选中目标参数进行调节:

**LOOP MODE:** 设置为串联 (Serial) 或并联 (Parallel) 模式;

**DRY/WET:** 并联模式下内部信号和效果回路的比例Dry=GE250内部信号, Wet=效果回路信号;

**RETURN LEVEL:** 效果回路输入电平, 默认为0dB;

**SEND LEVEL:** 效果回路的输出电平, 默认为0dB。



**注:** 为避免产生自激回路,在效果链内,RETURN无法被设置在SEND之前。

# 表情踏板设置

GE250拥有内置踏板(EXP1)及外接踏板接口(EXP2), EXP2需要使用¼”立体声线连接外置表情踏板。两个踏板的功能都可在EXP菜单内进行设置。(初次使用外接踏板时需要先对踏板进行校准)

## 设置为音量踏板功能

### 设置为前置音量：

- 按下EXP按键进入表情踏板设置界面, 选择需要进行设置的项目(EXP1或EXP2);
- 在FUNCTION子菜单内选择该PRESET已经开启模块内相关音量的参数, 如FX A/B内的LEVEL、DS/OD内的VOLUME、AMP内的MST(MASTER);
- 选择完成后用力踩下踏板前方, 点亮EXP按键灯, 踏板功能生效。

### 设置为总音量：

- 按下EXP按键-EXP VOL进入表情音量踏板设置界面, 将EXP VOL PEDAL选择至EXP
- 选择完成后主界面右上方会显示EXP VOL图标, 表示当EXP按键灯熄灭时, EXP1内置踏板控制效果模块输出总音量。

注:外接踏板EXP2无法设置为“EXP VOL”。

## 设置为哇音踏板功能

### 设置内置踏板为哇音：

- 按下EXP按键，选择EXP1，在FUNCTION子菜单内选择FX A- \*POSITION\*，按下DISPLAY按键退出菜单完成选择。
- 将该预置的FX A模块选择至CRY WAH或535WAH。
- 此时用力踩下踏板前方，踏板和哇音模块会同步开关。(同步开关功能 需满足两个条件，一、选择EXP1为FX A- \*POSITION\*，二、FX A 模块选择至CRY WAH或535WAH)

### 设置外接踏板为哇音：

- 按下EXP按键，选择EXP2，在FUNCTION子菜单内选择FX A- \*POSITION\*，按下DISPLAY按键退出菜单完成选择
- 将该预置的FX A模块打开并选择至CRY WAH或535WAH，哇音功能生效

**注：外接踏板没有开关，无法通过踏板来开关哇音模块，此时建议设置 CTRL功能为哇音模块开关，或另设一个PRESET来关闭哇音。**

## FUNCTION-控制指定的单个参数

- 按下EXP按键进入表情踏板设置界面，选择需要进行设置的项目(EXP1或 EXP2)。
- 在FUNCTION子菜单内旋转VALUE编码器选择您所需要参数所在的模块，确定后再按下VALUE选择模块内的参数，当前显示的结果即生效。
- 按下DISPLAY退出该菜单，踩下踏板前方点亮EXP按键灯，此时踏板即控制先前设置的参数。

## MERGE控制指定的多个参数

GE250的表情踏板支持设定为多个参数,我们称这个功能为“MERGE”。

- 按下EXP按键进入表情踏板设置界面,选择需要进行设置的项目(EXP1或EXP2)
- 选择MERGE后跳出提示界面,再次按下VALUE跳过提示界面,此时EXP按键灯自动点亮
- 将踏板完全抬起,调节您想要参数
- 完成后将踏板完全踩下(勿用力过猛),调节另外一组参数
- 设定了两端范围的参数外框会显示颜色表示该项已经成功设定。踩动踏板,你将发现所有设定过的参数在同时变化。通过这项功能您大可以设定踏板的一端为清音,另一端为过载或失真,如果设定了周边音色的LEVEL或MIX,同样能实现周边效果的开关。

**注:**设置为EXP1控制的MERGE参数外框显示为**红色**,设置为EXP2控制的MERGE参数外框显示为**紫色**,EXP1、EXP2同时控制的MERGE参数外框显示为**黄色**。

## 踏板校正(CALIBRATE)

**当出现如下情况时请给踏板进行校正:**

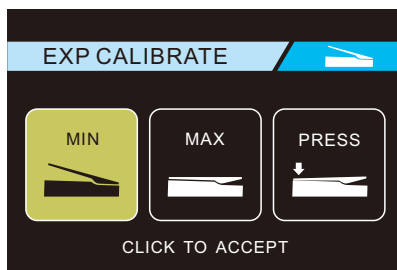
- 踏板无法工作
- 踏板行程不正常
- 初次使用外接踏板

**校正步骤如下:**

- 按下EXP按键进入表情踏板设置界面,选择需要进行设置的项目(EXP1或EXP2),选择CALIBRATE。
- 先将表情踏板完全抬起,按下VALUE旋钮,确定踏板最小值位置。
- 再将表情踏板向前完全踩下,按下VALUE旋钮,确定踏板最大值位置。



- 最后用力踩一次表情踏板顶部, 按下VALUE旋钮校准完成(此步骤踩下的踏板形变力度决定了后续开关表情踏板所需的形变力度, 外接表情踏板无此步骤)。若校准不成功, 请重复上述步骤



注:

1. 表情踏板被定义后, 需要按下SAVE来储存。
2. 如表情踏板被定义为没有开启的效果模块内的参数, 将不会产生效果的变化。
3. EXP1及EXP2可分别独立设置两套MERGE参数。
4. EXP2外接表情踏板接口适用规格为10k~100k的TRS型表情踏板。

## CTRL功能设置

GE250支持将当前预置踩钉设置为CTRL功能, 在某个预置位置下再次踩下该踩钉可以控制模块的开关或TAP TEMPO打点设速。

在使用过程中您可以通过当前预置踩钉灯的颜色快速判断功能:

当踩钉灯为绿色时, 是未设置CTRL功能的状态, 此时再次踩下该踩钉屏幕会预览当前组的音色名称;

当踩钉灯为蓝色或紫色时, 表示再次踩下当前踩钉为CTRL-ON/OFF开关模块功能;

当踩钉灯为红色闪烁时, 表示连续踩下当前踩钉为CTRL-TAP TEMPO打点设速功能。

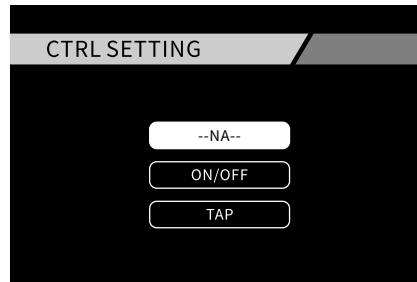
## CTRL功能的设置

- 按面板上的CTRL按键进入当前预置踩钉的CTRL设置页面
- 旋转VALUE编码器在三个项目间选择：

**NA:**表示未设置CTRL功能,选中即生效;

**ON/OFF:**表示设置为模块开关功能,需选中此项并按下VALUE编码器进入下一级菜单,再通过VALUE编码器来指定模块后生效;

**TAP:**表示设置为TAP TEMPO打点设速功能,选中即生效。

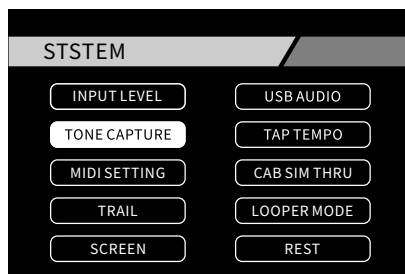


### 注：

1. CTRL设置完成后需要执行保存操作才能将功能保存到当前预置音色中。
2. ON/OFF功能可设置多个模块的开关。
3. 设置ON/OFF功能后,循环踩下该踩钉循环切换蓝/紫两种颜色以表示两个状态。
4. 设置为TAP TEMPO功能后,踩钉灯按主屏幕右上方的BPM值来闪烁,连续踩下TAP TEMPO踩钉两次以上以改变当前的BPM值。
5. 当设置了CTRL功能后,您可以通过长踩当前踩钉在ON/OFF和TAP TEMPO打点设速功能间切换。

# 系统设置

按下面板上的SYSTEM按键进入系统设置页面,在此页面您可以针对各项全局系统设置进行调节。



## INPUT LEVEL输入电平设置

您可根据当前使用乐器的输出大小调整GE250的全局输入电平。使用VALUE旋钮选择INPUT LEVEL进入菜单,通过旋转VALUE旋钮可调整全局输入信号的大小,范围从 $-\infty$ ~+6dB。

# USB AUDIO声卡功能设置

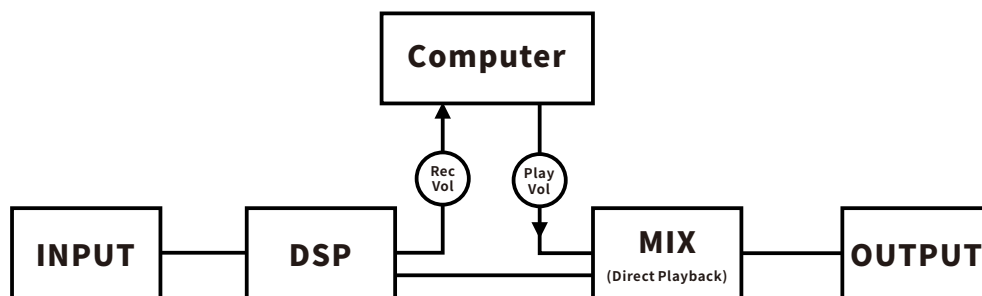
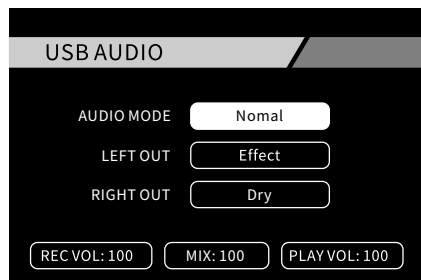
GE250支持24位44.1kHz低延迟声卡功能,支持Windows和Mac系统的绝大多数宿主软件。

其中Windows系统用户需要安装专用ASIO驱动来实现低延迟录音/监听,请到官网指定下载区域下载GE250的专用ASIO驱动;Mac用户无需安装声卡驱动,可即插即用

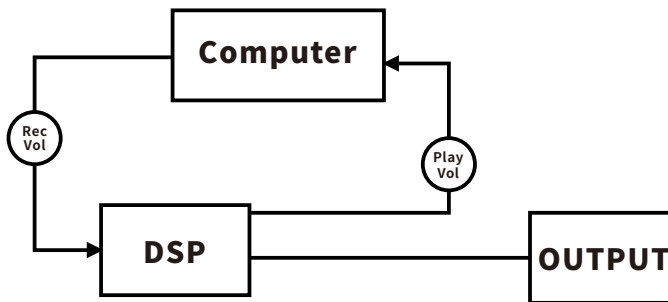
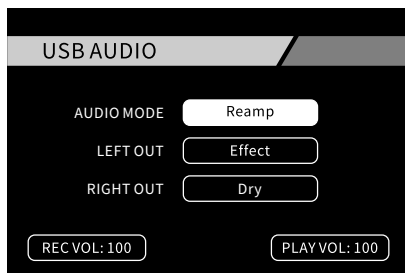
## 1、参数说明

### AUDIO MODE:

**NORMAL**-常规模式,即把GE250当做音频效果器声卡使用,输入端为GE250的INPUT接口,输出端为GE250的USB数字输出口(数字信号)输出至PC;



**REAMP**-数字音频信号再处理的功能,输入端为 GE250的USB信号输入口(PC播放的数字信号),输出端会自动设置为GE250的USB数字输出口(数字信号)输出至PC。GE250默认出厂设置为Normal。



### LEFT OUT/RIGHT OUT:

EFFECT-表示当前选择声道输出内容为湿声(经过GE250打开的模块效果处理)。通过设定左右输出信号的干湿,可以方便录音时保留干信号进行后期处理,实现听湿录干功能。GE250默认出厂设置Left Out和Right Out均为EFFECT。

DRY-表示当前选择声道输出内容为干声输出(不经过GE250打开的模块效果处理)。

### REC VOL:

调节GE250声卡功能的录制电平。当Rec Vol值为50时,此时USB数字输出信号电平与硬件输出信号电平比例为1:1;当Rec Vol值为0时,此时USB数字输出信号为静音状态。GE250默认出厂设置为Rec Vol=50。

### PLAY VOL:

调节GE250声卡功能数字输入的音量电平大小,即返听音量。当Play Vol值为50时,此时USB数字输入信号与硬件输入信号电平比例为1:1;当Play Vol值为0时,此时USB数字输入信号为静音状态。GE250默认出厂设置为Play Vol=50。

### MIX:

调节硬监听和软监听的混合比例。MIX=0时为纯硬件输出, MIX=100时表示USB数字输入,当值为50的时候,硬件输出与USB数字输入的比例为1:1;当值为0时,此时只有硬件输出的声音,USB数字输入静音;当值为100时,表示此时只有USB数字输入的声音,硬件输出静音。GE250默认出厂设置为MIX=50。

## NORMAL常规模式设置步骤

- 将Audio Mode设置为Normal，
- 打开录音宿主，在宿主软件中设置调用GE250的声卡驱动“MOOER USB AUDIO”，并设置输入输出为GE250的“Analogue1/Analogue2”，
- 根据录音的需要将左右声道干湿设置为Effect (过效果湿声) 或Dry (吉他干声)，
- 新建录音轨道，在弹奏时观察输入电平是否饱满并在大力弹奏下没有产生波形失真，如遇输入信号过大的情况应将Rec Vol值减少，反之增加Rec Vol，
- 通过播放录制的音轨或其他音频文件确认返听音量是否合适，如返听音量过大应将Play Vol减少，如返听音量过小应将Play Vol加大，
- 最后播放音频文件的时候同时使用GE250演奏，判断播放的音频和演奏音量是否平衡，如遇到不平衡的情况，可通过调整MIX播放音频与演奏的音量比例，数值越小表示演奏的音量越大，数值越大表示播放音频的音量越大，
- 确认输入输出电平后即可开始录制。

## REAMP模式设置步骤

REAMP模式即音频信号再处理功能，可将电脑端的干信号轨道通过GE250的效果模块进行重新录制，变成另一轨湿声轨道。此功能在录音领域较常使用，在乐手录制干声轨后可以随时进行效果修改，减少重复录制，提高效率。

- 打开录音软件，添加两轨，其中一轨为需要REAMP的干声轨道（预先录制或拖入干声音频），一轨为空白轨道。
- 播放干声轨道，观察输入电平窗口信号是否饱满且没有失真（削峰），如电平过大或过小可通过Rec Vol进行调节。在播放干声轨道的同时，可以根据需要的效果调整GE250的模块开关以及参数，达至合适的效果，如返听音量过大或过小可通过Play Vol进行调节。
- 将AUDIO MODE选择至REAMP模式，选择空白轨道，激活录音按钮并播放干声轨进行录制，待完整播放录制完成，REAMP结束。

### 注：

1. 打开录音软件后，应在录音软件的系统设置或驱动设置中将GE250的驱动设置为调用驱动，并将输入输出设置为GE250的输入和输出，否则会出现没有输入录音信号、输出播放信号、延时过大等不正常工作情况。
2. 建议在REAMP过程中如非特殊需要，尽量不要操作GE250，否则可能会导致REAMP结果异常。
3. GE250 USB AUDIO为固定44.1kHz 24bit，请注意将宿主工程内的采样率与采样精度统一为44.1kHz 24bit，若设置数据不一致有可能导致使用异常。
4. 如遇到延迟过大，可打开声卡驱动控制面板，调整缓存设置，在不影响使用的前提下得到一个相对短的延迟时间。
5. 使用完REAMP功能后，建议及时恢复为正常模式，避免在下次启动时因没有退出REAMP模式造成没有吉他输入信号的现象。

## TONE CAPTURE采集

详细内容请参考本文的“TONE CAPTURE功能”

## TAP TEMPO设置

此菜单内可设置TAP TEMPO的类型。选择为“GLOBAL”时BPM速度值为全局，即所有预置的BPM值统一；选择为“PRESET”时，BPM值可以随每个预置设置为独立的值。

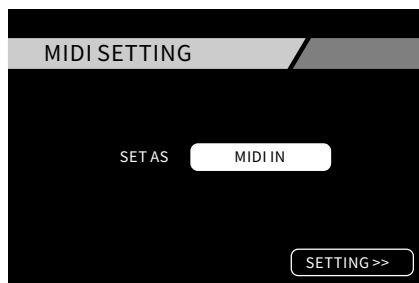
注：

- 1、“BPM”是“Beat Per Minute”的缩写，即每分钟拍子数，用以确定歌曲的节拍速度。GE250的BPM值显示在主界面右上角，开启延迟效果模块的Sub-D参数后，相关的时值会按照Sub-D所设定的节奏型关系换算得来。
2. 调节BPM值的界面在功能主界面内，按下VALUE编码器跳转至BPM值调节位置，通过旋转VALUE编码器调节或通过定义踩钉功能为Tap Tempo，通过踩下踩钉两次以上调节BPM值。

## MIDI SETTING MIDI设置

此菜单内可以将GE250的MIDI接口设置为MIDI IN或者MIDI OUT，设置为MIDI IN时，GE250为MIDI受控设备，使用外部MIDI控制器来控制其功能及预置切换；设置为MIDI OUT时GE250作为控制设备来控制受控设备的预置切换（MIDI PC#）。相应的功能可以在MIDI设置界面 MIDI IN、MIDI OUT内进行设置。

- 在SYSTEM界面使用VALUE编码器选中MIDI SETTING,按下VALUE编码器进入下一级菜单,
- 选中SET AS项目后按下VALUE可设置MIDI接口为MIDI IN或MIDI OUT,
- 选中右下角SETTING>>并按下VALUE进入下一级设置。



## 1、MIDI IN

**SYNC MIDI CLOCK:** MIDI 输入MIDI时钟开关。

**PC MAPPING:** 子菜单内可设置接收到的PC码所响应的预置编号。

**CHANNEL:** MIDI 输入的通道设定, 可选择1-16个通道或OMNI (全部通道响应)。

**CC REFERENCE:** 子菜单内可查询CC码对应的功能控制项目。



CC REFERENCE 及 PC MAPPING 内还有子菜单可进入浏览或设置

CC REFERENCE		MIDI IN
PAGE 1		
FUNCTION	CC#	VALUE
MIDI BANK SELECT	0	0-1
FX A ON/OFF	10	0-127
DS/OD/OFF	11	0-127
AMP ON/OFF	12	0-127
TOPE CAPTURE ON/OFF	13	0-127
CAB ON/OFF	14	0-127
NS ON/OFF	15	0-127
EQ ON/OFF	16	0-127

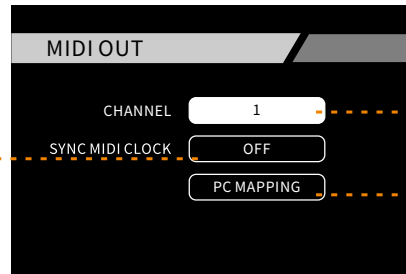
在CC REFERENCE菜单内旋转VALUE编码器以翻页浏览CC码对应的控制功能(不可自定义)

PC MAPPING		MIDI IN
PAGE 1		
MIDI BANK	PC#	PATCH
0	8	3 C
0	9	4 A
0	10	4 B
0	11	4 C
0	12	5 A
0	13	5 B
0	14	5 C
0	15	6 A

在PC MAPPING菜单内可使用VALUE编码器来对PC码响应的预置编号进行编辑或者翻页。

## 2. MIDI OUT

**SYNC MIDI CLOCK:** MIDI OUT 的MIDI 时钟开关。



**CHANNEL:** MIDI 输出的通道设定, 可选择 1-16个通道

**PC MAPPING:** 子菜单内可设置每个预置所对应发送的PC码

PC MAPPING 内还有子菜单可进入浏览或设置

PC MAPPING / MIDI OUT	
PAGE 1	
PATCH	PC#
1A	0
1B	1
1C	2
2A	3
2B	4
2C	5
3A	6
3B	7

在PC MAPPING菜单内可使用VALUE编码器  
来对每个预置音色所发送的PC码进行编辑

## CAB SIM THRU设置

此菜单内可针对开启了CAB模块的预置,指定¼“常规输出&耳机输出(这两路为混合的相同信号)及XLR输出做全局的箱体模拟开关。选择为ON的输出口保持箱体模拟效果,选择为THRU的输出口则将箱体模拟(CAB模块)旁通。

**注:当该菜单内两个选项指定为不同的状态时(一个为ON,另一个为THRU),CAB模块自动置于效果链最末端,且无法移动CAB的顺序。**

## TRAIL效果尾音保持设置

此项设置可针对延迟、混响效果做全局的效果尾音保持开关,达到在预置内开关模块或特定条件下的预置切换的延迟混响尾音保持的效果。

**Trail ON**情况下支持DELAY延时以及REVERB混响在CTRL模块开关的情况下保持效果尾音至自然衰减结束;

**Trail ON**情况下,两个DELAY或REVERB效果类型相同的预置间切换将支持对应的效果尾音至自然衰减结束。

注：

- 1、预置切换的效果尾音将以目的预置的效果参数运算尾音，为避免切换效果过于突兀，请尽量保持两个预置的延迟混响参数差异不要过大。
- 2、若两个预置所选择的DELAY或REVERB效果类型不一致，对应效果的尾音将不会在目的预置得以保持。

## LOOPER模式设置

可设置LOOPER循环录音模块在效果链中的位置。PRE表示在效果链的最前端，LOOPER录制的音轨为纯干声，可通过开关模块或切换预设改变此时监听的LOOPER音效；POST表示在效果链的最后端，LOOPER录制的音轨为录制时打开效果模块的音色，与平时使用LOOPER的方式习惯相同。支持在LOOPER使用途中随时更换PRE/POST位置。

## SCREEN屏幕亮度调节

使用VALUE旋钮选择SCREEN进入菜单，通过旋转VALUE旋钮可调整屏幕亮度。

## RESET恢复出厂设置

使用VALUE旋钮选择RESET进入菜单，通过VALUE旋钮选择“YES”来恢复出厂设置，如需中断请选择“NO”或按下其他按键。同时在此菜单内会显示当前固件版本号信息。

# 效果/参数说明

FX A和FX B模块以调制效果为主,同时整合了如哇音、压缩,噪音门等常用效果方便用户按照需求灵活选用。

## FX A & FX B调制合辑模块

FX A & FX B调制合辑模块		
序号	效果名称	效果说明
1	CRY WAH	基于DUNLOP® GCB95 的哇音效果
2	535 WAH	基于DUNLOP® Crybaby 535Q的哇音效果
3	AUTO WAH	基于MOOER® @WAH 的自动哇音效果
4	TALK WAH AH	基于MOOER® RedKid Talk wah 模拟人声' AH' 哇音效果
5	TALK WAH OH	基于MOOER® RedKid Talk wah 模拟人声' OH' 哇音效果
6	TOUCH WAH	基于 MOOER® Envelope 自动哇音效果器
7	YELLOW COMP	基于MOOER® YELLOW COMP 压缩效果器
8	BLUE COMP	基于MOOER® BLUE COMP 压缩效果器
9	PHASER	标准正弦波移相效果
10	STEP PHASER	基于方波的移相效果
11	FAT PHASER	突出低频的移相效果
12	FLANGER	标准镶边效果
13	JET-FLANGER	具有喷气式飞机音效的强烈反馈镶边效果
14	TREMOLO	标准音量震音效果
15	STUTTER	基于方波的音量震音效果
16	VIBRATO	标准音高颤音效果
17	DETUNE	基于原音高叠加细微差异音高的特色效果

## FX A & FX B调制合辑模块

序号	效果名称	效果说明
18	ROTARY	模拟回旋喇叭的音效
19	ANA-CHORUS	模拟合唱音色
20	RING MOD	铃声调制效果
21	Q-FILTER	调制滤波效果
22	HIGH PASS	高通调制滤波效果
23	LOW PASS	低通调制滤波效果
24	SLOW GEAR	慢发音效果
25	LOFI	降采样效果
26	DIGITAL DELAY	数字延迟效果
27	INTEL REDUCER	适合在失真前使用的智能降噪
28	NOISE GATE	适合在失真后使用的手动噪音门
29	POLY PITCH	复弦移调效果
30	TRI-CHORUS	三重合唱效果
31	MONO PITCH	单弦移调效果
32	ANALOG DELAY	模拟延迟效果
33	NOISE KILLER	简单调节阈值的噪音门

**注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型**

## FX A & FX B调制合辑模块

序号	参数名称	参数说明
1	Q	Q值调节, 控制滤波器的宽度, 值越大带宽越小, 效果越明显
2	POSITION	踏板哇音的踏板行程位置, 通过表情踏板设置为Position参数踩动踏板来获得哇音效果
3	PEAK	控制共振峰高度, 值越大共振峰越高, 哇音越明显
4	LEVEL	该模块的音量调节
5	RATE	调制效果的速率调节
6	RANGE	调制效果的调制范围调节
7	ATTACK	效果启动时值调节
8	SENS	效果敏感度调节
9	THRES	效果阈值调节
10	RATIO	压缩效果的压缩比率调节
11	DEPTH	调制效果深度调节
12	MIX	调制效果混合比例调节
13	F.BACK	效果的反馈强度调节
14	TONE	调制效果的效果明暗度调节
15	PITCH	效果音高调节
16	RISE	慢发音起音速度调节
17	SAMPLE	降采样效果的的采样率调节
18	BIT	降采样效果的采样精度调节

**注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有, 此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型**

# DS/OD失真/过载模拟模块

DS/OD失真/过载模拟模块		
序号	效果名称	效果说明
1	TUBE DR	基于B.K. Butler® Tubedrive 的电子管过载音色
2	808	基于 IBANEZ® TS808 的过载效果
3	PURE BOOST	基于MOOER® PURE BOOST激励效果
4	FLEX BOOST	基于MOOER® FLEX BOOST激励效果
5	DDRIVE	基于BARBER® Direct Drive 的过载效果
6	BLACKRAT	基于 ProCo® Rat 的失真效果
7	GREY FAZE	基于 Dunlop® Fuzz Face 的法兹效果
8	MUFFY	基于 EHX® Big Muff 的法兹效果
9	MTL ZONE	基于BOSS® METAL ZONE的失真效果
10	MTL MASTER	基于Digitech® METAL MASTER的失真效果
11	OBSESSVIE DIST	基于 Fulltone® OCD 的失真效果
12	JIMMY OD	基于 Paul Cochrane® Timmy OD 的过载效果
13	FULL DRV	基于 Fulltone® Fulldrive 2 的过载效果
14	SHRED	基于 Marshall® Shred master 的失真效果
15	BEEBEE PRE	基于 Xotic® BB Preamp 的过载激励效果器
16	BEEBEE+	基于 Xotic® BB Plus 的过载失真效果器
17	RIET	基于 Suhr® Riot 的失真效果
18	TIGHT DS	基于Amptweaker® TightRock的失真效果
19	FULL DS	基于Fulltone® GT-500的失真效果
20	GOLD CLON	基于Klon® Centaur gold的过载效果
21	VX TUBE OD	基于 VOX® Tube Od的过载效果
22	TIGHT METAL	基于Amptweaker® TightMetal的失真效果

23	THE JUICER	基于MOOER® The Juicer的过载效果
24	RUMBLE DRIVE	基于MOOER® Rumble Drive的过载效果
25	SOLO	基于MOOER® Solo的失真效果
26	BLUES MOOD	基于MOOER® Blues Mood的过载效果
27	BLUES CRAB	基于MOOER® Blues Crab的过载效果
28	HUSTLE DRIVE	基于MOOER® Hustle Drive的失真效果

DS/OD失真/过载模拟模块		
序号	参数名称	参数说明
1	VOLUME	该模块的输出电平调节
2	TONE	音色明暗度调节
3	GAIN	该模块的增益度调节

注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型



# AMP前级模拟模块

AMP前级模拟模块		
序号	效果名称	效果说明
1	65 US DX	基于 Fender® 65 Deluxe reverb 音箱前级部分
2	65 US TW	基于 Fender® 65 Twin Reverb 音箱前级部分
3	59 US BASS	基于 Fender® 59 Bassman 音箱前级部分
4	US SONIC	基于 Fender® Super Sonic 音箱前级部分
5	US BLUES CL	基于 Fender® Blues Deluxe 音箱前级部分的清音通道
6	US BLUES OD	基于 Fender® Blues Deluxe 音箱前级部分的过载通道
7	J800	基于 Marshall® JCM800 音箱前级部分
8	J900	基于 Marshall® JCM900 音箱前级部分
9	PLX100	基于 Marshall® Plexi 100 音箱前级部分
10	E650 CL	基于 ENGL® E650 音箱的清音通道
11	E650 DS	基于 ENGL® E650 音箱的失真通道
12	POWERBELL CL	基于 ENGL® E645 音箱的清音通道
13	POWERBELL DS	基于 ENGL® E645 音箱的失真通道
14	BLACKNIGHT CL	基于 ENGL® E650 Blackmore 音箱的清音通道
15	BLACKNIGHT DS	基于 ENGL® E650 Blackmore 音箱的失真通道
16	MARKIII CL	基于 MESA/Boogie® MARK III 音箱的清音通道
17	MARKIII DS	基于 MESA/Boogie® MARK III 音箱的失真通道
18	MARKV CL	基于 MESA/Boogie® MARK V 音箱的清音通道
19	MARKV DS	基于 MESA/Boogie® MARK V 音箱的失真通道
20	TRI REC CL	基于 MESA/Boogie® Triple Rectifier 的清音通道
21	TRI REC DS	基于 MESA/Boogie® Triple Rectifier 的失真通道
22	ROCK VERB CL	基于 Orange® Rockerverb 音箱的清音通道

## AMP前级模拟模块

序号	效果名称	效果说明
23	ROCK VERB DS	基于Orange® Rockerverb 音箱的失真通道
24	CITRUS 30	基于Orange® AD 30音箱的前级部分
25	CITRUS 50	基于Orange® OR 50音箱的前级部分
26	SLOW 100 CR	基于Soldano® SLO-100 音箱的Crunch通道
27	SLOW 100 DS	基于Soldano® SLO-100 音箱的失真通道
28	DR.ZEE 18 JR	基于DR.Z® Maz18 Jr 音箱的前级部分
29	DR.ZEE 18 RECK	基于DR.Z® Z-Wreck音箱的前级部分
30	JET 100H CL	基于Jet City® JCA100H音箱的清音通道
31	JET 100H OD	基于Jet City® JCA100H音箱的过载通道
32	JAZZ 120	基于Roland® JC-120 音箱的前级部分
33	UK30 CL	基于Vox® AC30 音箱清音设置
34	UK30 OD	基于Vox® AC30 音箱过载设置
35	HWT 103	基于Hiwatt® DR-103音箱的前级部分
36	PV 5050 CL	基于Peavey® 5150 音箱的清音通道
37	PV 5050 DS	基于Peavey® 5150 音箱的失真通道
38	REGAL TONE CL	基于Tone King® Falcon 音箱的Rhythm通道
39	REGAL TONE OD1	基于Tone King® Falcon 音箱的Tweed通道
40	REGAL TONE OD2	基于Tone King® Falcon 音箱的Lead通道
41	CAROL CL	基于Two Rock® Coral 音箱的清音通道
42	CAROL OD	基于Two Rock® Coral 音箱的过载通道
43	CARDEFF	基于Two Rock® Cardiff 音箱的前级部分
44	EV 5050 CL	基于EVH® 5150 音箱的清音通道
45	EV 5050 DS	基于EVH® 5150 音箱的失真通道
46	HT CLUB CL	基于Blackstar® HT Stage 100音箱的清音通道
47	HT CLUB DS	基于Blackstar® HT Stage 100音箱的失真通道

## AMP前级模拟模块

序号	效果名称	效果说明
48	HUGEN CL	基于Diezel® Hagen 音箱的清音通道
49	HUGEN OD	基于Diezel® Hagen 音箱的过载通道
50	HUGEN DS	基于Diezel® Hagen 音箱的失真通道
51	KOCHE OD	基于Koch® Powertone 音箱的过载通道
52	KOCHE DS	基于Koch® Powertone 音箱的失真通道
53	US GOLD 100 CL	基于Friedman® Be100音箱的清音通道
54	US GOLD 100 DS	基于Friedman® Be100音箱的失真通道
55	CALI JPA	基于Mesa Boogie® JP-2C音箱的清音通道
56	CALI JPB	基于Mesa Boogie® JP-2C音箱的Crunch通道
57	CALI JPC	基于Mesa Boogie® JP-2C音箱的失真通道
58	PETHEY SATCH CL	基于Peavey® JSX 音箱的清音通道
59	PETHEY SATCH CR	基于Peavey® JSX 音箱的Crunch通道
60	PETHEY SATCH UL	基于Peavey® JSX 音箱的Ultra通道
61	CUSTOM 100 CH1	基于Custom Audio Amplifiers® PT100 音箱的清音通道
62	CUSTOM 100 CH2	基于Custom Audio Amplifiers® PT100 音箱的过载通道
63	CUSTOM 100 CH3	基于Custom Audio Amplifiers® PT100 音箱的失真通道
64	Mr. SMITH CL	基于PRS® ARCHON 音箱的清音通道
65	Mr. SMITH DS	基于PRS® ARCHON 音箱的失真通道
66	TAXIDEA TAXUS A	基于Suhr® Badger 30音箱的Low Gain音色
67	TAXIDEA TAXUS B	基于Suhr® Badger 30音箱的High Gain音色
68	ACOUSTIC 1	原声吉他音色模拟1
69	ACOUSTIC 2	原声吉他音色模拟2
70	ACOUSTIC 3	原声吉他音色模拟3
71-80	EMPTY	可使用MOOER STUDIO导入官方发布的AMP模型

注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型

AMP前级模拟模块		
序号	参数名称	参数说明
1	GAIN	该模块的增益度调节
2	BASS	该模块的低频调节
3	MID	该模块的中频调节
4	TREBLE	该模块的高频调节
5	PRES	该模块的临场度调节
6	MST	该模块的总输出调节

注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型

## TONE CAPTURE模块

TONE CAPTURE模块		
序号	参数名称	参数说明
1	SOURCE SYNC	在得到学习结果后,设置此项为ON,AMP模块会自动关联至采样时的效果选型及参数设置,确保调用的音色与采样时一致

# CAB箱体模拟模块

CAB箱体模拟模块		
序号	效果名称	效果说明
1	US DLX 112	基于Fender® 65 Deluxe reverb 112箱体
2	US TWN 212	基于Fender® 65 Twin Reverb 212箱体
3	US BASS 410	基于Fender® 59 Bassman 410箱体
4	SONIC 112	基于Fender® Super Sonic 112箱体
5	BLUES 112	基于Fender® Blues Deluxe 112箱体
6	1960 412	基于Marshall® 1960A 412箱体
7	EAGLE P412	基于ENGL® Pro XXL 412箱体
8	EAGLE S412	基于ENGL® Vintage XXL 412箱体
9	MARK 112	基于MESA/Boogie® Mark 112箱体
10	REC 412	基于MESA/Boogie® Rectifier® STD 412箱体
11	CITRUS 412	基于Orange® PPC412箱体
12	CITRUS 212	基于Orange® PPC212箱体
13	SLOW 412	基于Soldano® SLO 412箱体
14	DR.ZEE 112	基于DR.Z® Maz 112 箱体
15	DR.ZEE 212	基于DR.Z® Z-Wreck 212 箱体
16	JAZZ 212	基于Roland® JC120 212 箱体
17	UK 212	基于VOX® AC30 212 箱体
18	HWT 412	基于Hiwatt® AP412 箱体
19	PV 5050 412	基于Peavey® 5150 412 箱体
20	REGAL TONE 110	基于Tone King® Falcon 110 箱体
21	TWO STONES 212	基于Two Rock® 212 箱体
22	CARDEFF 112	基于Two Rock® 112 箱体

注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型

CAB箱体模拟模块		
序号	效果名称	效果说明
23	EV 5050 412	基于EVH® 5150 412 箱体
24	HT 412	基于Blackstar® HTV 412 箱体
25	GAS STATION 412	基于Diezel® Hagen 412 箱体
26	CUSTOM 212	基于Custom Audio® 212箱体
27	US GOLD 412	基于Friedman® 412箱体
28	CALI 412-1	基于MESA/Boogie® Recto Trad 412箱体
29	PETEY 412	基于Peavey® 6505 412箱体
30	Mr. SMITH 112	基于PRS® Archon 50 Combo 112箱体
31	TAXIDEA TAXUS 112	基于Suhr® 112箱体
32	ACOUSTIC 112	模拟1只12寸喇叭的木吉他箱体
33-42	EMPTY	可使用MOOER STUDIO导入第三方IR文件
序号	参数名称	参数说明
1	TUBE	提供4种后级管音色模拟选择
2	MIC	提供10种麦克风模型
3	CENTER	MIC与喇叭的偏心距离, 值=0为中心位置, 值=100为边缘
4	DISTENCE	MIC与喇叭的远近距离, 值=0表示最近, 值=100表示最远
5	SYNC	开启此项为ON, 切换AMP会自动关联默认的CAB参数
6	LEVEL	该模块的输出, 值=50为无增益无衰减

注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有, 此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型

## NS 降噪模块

序号	效果名称	效果说明
1	NOISE KILLER	基于MOOER Micro Noise Killer单块,通过简单的阈值调节,快速有效地解决噪音烦恼。
2	INTEL REDUCER	适合在失真前使用的智能降噪
3	NOISE GATE	适合在失真后使用的手动噪音门
序号	参数名称	参数说明
1	THRES	噪音门的阈值调节
2	SENS	智能降噪的敏感度调节
3	ATTACK	信号超过设定阈值后噪音门由工作状态转为不工作状态所用的时间,值越大时间越短
4	RELEASE	信号小于设定阈值后噪音门开始介入所用的时间,值越大时间越短

## EQ均衡模块

### EQ均衡模块

序号	效果名称	效果说明
1	MOOER G	带音量调节的5段吉他均衡模块,每段提供±16dB增益范围
2	MOOER HM	带音量调节的5段吉他均衡模块(重型音色频点),每段提供±16dB增益范围
3	MOOER G-6	6段吉他均衡模块,每段提供±16dB增益范围
4	CUSTOM EQ	带音量调节的3段可定义频点均衡模块,每段提供±10dB增益范围,并可设置高/低切

## EQ均衡模块

序号	参数名称	参数说明
1	固定频点增益调节	调节固定频点的增益范围(±16dB)
2	LEVEL	该模块的输出电平, 值=50为中间位置, 无增益/衰减
3	CUSTOM EQ 频点	自定义频点调节, 范围:60Hz~18kHz
4	CUSTOM EQ 频点增益	调节范围为±10dB
5	LOW-C	CUSTOM EQ的低切调节, 范围:OFF, 0~800Hz
6	HI-C	CUSTOM EQ的高切调节, 范围:OFF, 20k~1kHz

## FX LOOP效果回路模块

### FX LOOP效果回路模块

序号	参数名称	参数说明
1	RETURN LEVEL	效果回路输入电平调节, 默认为0dB
2	SEND LEVEL	效果回路输出电平调节, 默认为0dB
3	DRY WET	并Parallel联模式下的干湿比调节, DRY表示GE250内部信号, WET表示并联效果回路的信号
4	MODE	提供Serial串联模式及Parallel并联模式选择

## DELAY延迟模块

### FX LOOP效果回路模块

序号	效果名称	效果说明
1	DIGITAL	基础的数字延迟效果, 每一次都清晰重复弹奏的信号
2	ANALOG	用数字技术重现了模拟电路延迟温暖柔和的特色
3	REAL	重现了真实空间的回声音色
4	TAPE	模拟经典的磁带延迟的音色
5	MOD	在延迟效果音种增加了调制效果



序号	效果名称	效果说明
6	REVERSE	反向播放的延迟效果音色
7	PINGPONG	极具空间感的左右乒乓延迟
8	DYNAMIC	数字动态延迟效果
9	DUAL DELAY	具有两个独立延迟时间的效果
序号	参数名称	参数说明
1	LEVEL	延迟效果音的音量调节
2	F.BACK	延迟效果音的反馈次数调节
3	TIME	延迟时间调节, 当SUB D参数为OFF时可手动调节时间
4	SUB D	Sub-Division, TAP TEMPO关联延迟效果的时值调节, 举例此参数设置为1/4,则表示延迟效果time为当前预置BPM值的分音符为延迟效果时间。此参数设置为非OFF状态时无法手动调节TIME。
5	THRES	动态延迟效果的阈值调节

## REVERB混响模块

REVERB混响模块		
序号	效果名称	效果说明
1	ROOM	重现了较小空间的房间混响音色
2	HALL	重现了较大空间的大厅混响, 拥有丰富的漫反射和较长的衰减时间
3	CHURCH	更大空间的教堂混响, 拥有更长的衰减时间
4	PLATE	明亮的金属板混响效果
5	SPRING	复古的弹簧混响效果
6	MOD	在混响效果音种加入了合唱, 以获得细节丰富的混响效果
7	CAVE	重现了洞穴内不规则表面漫反射的混响效果

## REVERB混响模块

序号	参数名称	参数说明
1	PRE DELAY	混响效果的预延迟调节
2	LENGTH	弹簧混响的弹簧长度模拟
3	LEVEL	混响效果的效果音量调节
4	DECAY	混响的效果衰减时间调节
5	TONE	混响效果的明暗度调节

注:本手册中所述涉及的厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅用于说明本产品中模拟的效果音色类型

# 固件更新

当官方有新固件发布时您可以从官网下载新版本的MOOER STUDIO FOR GE250软件, 通过新的软件更新GE250的固件。请按如下步骤进行:

1. 到官网下载最新版本的编辑软件
2. 解压后进行安装,若原先有安装旧版本MOOER STUDIO则需要注意保持安装路径一致
3. 安装完新的软件后, 通过USB线连接GE250到电脑
4. 在GE250未开启时按▼下踩钉或按下VALUE保持并启动电源, 此时GE250会进入更新模式
5. 在电脑端打开新版本MOOER STUDIO FOR GE250, 在弹出的对话框中点击“START”
6. 等待更新进度条完成(期间可能需要若干分钟)
7. 更新完成后GE250会自动重启, 在启动界面会显示新的版本号
8. 进入系统后再次打开新版本软件, 将先前备份的预置文件再次导入即大功告成

## 注:

1. 若更新后发现版本号并未改变, 请检查新版本的MOOER STUDIO FOR Ge250是否被正确安装, 若发现仍是旧版本, 可执行卸载旧程序, 并再次安装新程序进行更新。
2. 在更新过程中尽量避免断电或打断更新进程, 避免出现未知情况。
3. 目前的系统设置项例如MIDI设置, TAP TEMPO属性设置等有可能不会在固件更新后保留(取决于新固件是否需要), 请留意官方发布的更新通告。

# 技术参数

<b>效果模块数量:</b>	11个
<b>效果个数:</b>	超过180个
<b>预置音色数量:</b>	255个
<b>输入接口:</b>	1个1/4英寸单声道2芯输入接口, 输入阻抗1 M $\Omega$
<b>输出接口:</b>	2个1/4英寸单声道2芯输出接口, 输出阻抗600 $\Omega$ 2个XLR卡农输出接口, 输出阻抗600 $\Omega$
<b>AUX IN接口:</b>	1个1/8英寸立体声3芯输入接口, 输入阻抗10 K $\Omega$
<b>耳机接口:</b>	1个1/8英寸立体声3芯输出接口, 输出阻抗24 $\Omega$
<b>EXP2接口:</b>	1个1/4英寸3芯接口, 适用10k~100k TRS型表情踏板
<b>SEND接口:</b>	1个1/4英寸2芯接口, 输出阻抗600 $\Omega$
<b>RETURN接口:</b>	1个1/4英寸2芯接口, 输入阻抗1 M $\Omega$
<b>MIDI接口:</b>	5pin MIDI母头接口
<b>USB接口:</b>	1个USB TYPE-B接口, 支持数据传输, USB MIDI, USB AUDIO
<b>采样率:</b>	44.1kHz
<b>采样深度:</b>	24bit
<b>信噪比:</b>	100 dB
<b>脉冲响应(IR)</b>	
<b>格式:</b>	.wav
<b>采样率:</b>	44.1kHz (MOOER STUDIO支持全采样率转换)
<b>采样精度:</b>	24bit (MOOER STUDIO支持全采样精度转换)
<b>采样点数:</b>	2048pts
<b>电源供应:</b>	9v直流, 大于1A, 内负外正 推荐使用原厂电源
<b>尺寸:</b>	324mmX162mmX60mm
<b>重量:</b>	1.7kg
<b>附件:</b>	USB数据线, 电源适配器, 快速指导手册

**MOOER**  
[www.moeraudio.com](http://www.moeraudio.com)  
**SHENZHEN MOOER AUDIO CO. LTD**  
6F, Unit D, Jinghang Building, Luxian 3rd Road,  
Bao'an 71 District, Shenzhen, China. 518133