

# MOOER

# GE 300

Amp modelling & Synth & Multi Effects

## 中文说明书

30 MIN  
LOOPER

  
SYNTH

  
TONE  
CAPTURE

108  
PREAMPS

164  
EFFECTS

IR  
LOADER

MIDI

  
AUDIO

3DSP

# 目 录

注意事项 .....	01
性能概述 .....	02
快速入门 .....	03
主面板 .....	03-04
接口面板 .....	05-06
应用场景连接示意 .....	07-09
开机 .....	10
主界面 .....	10
选择预置 .....	11
编辑预置 .....	12-13
保存预置 .....	14
TUNER校音器 .....	15
LOOPER乐句循环功能 .....	16
GLB-EQ全局均衡 .....	17
FX LOOP效果回路的使用 .....	18-21
表情踏板设置 .....	22-23
CTRL功能设置 .....	24
基础设置步骤 .....	24
具体功能说明 .....	25
系统设置 .....	26
INPUT输入电平调节 .....	26
OUTPUT输出电平及模式调节 .....	27
USB Audio声卡功能模式设置 .....	28-29

MIDI设置 .....	30-36
FS MODE踩钉模式设置.....	37
FS COLOR踩钉颜色设置.....	38
TAP类型设置 .....	38
Screen屏幕亮度调节 .....	38
Reset恢复出厂设置功能 .....	39
<b>效果模块及参数说明 .....</b>	<b>40-41</b>
SYNTH合成音色模块 .....	40-41
COMP压缩模块 .....	42
WAH哇音模块 .....	43
FXA/FXB模块 .....	44
OD/DS过载/失真模块.....	45
AMP功放模拟模块 .....	46-48
CAB箱体模拟模块 .....	49-51
NS 噪音抑制模块.....	52
TONE CAP模块.....	53-55
EQ 均衡模块 .....	56
FX LOOP效果回路模块.....	57
DELAY延迟模块.....	58
REVERB混响模块.....	59
<b>技术参数.....</b>	<b>60-61</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2A的电源适配器, 否则将会导致设备损坏、着火或者其他问题。

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

- 基于魔耳NR非线性建模技术的前级、后级模拟，结合IR脉冲响应箱体模拟，真实还原电子管音箱的动态和手感。
- 由三组振荡器、滤波器、琶音器组成的合成模块，让吉他拥有更多的音色可能。
- 创新的TONE CAPTURE智能听感捕获技术，可实现对任意吉他、失真过载单块、箱头以及箱体IR模型的采样。
- 内置108款真实采样前级、164种高品质效果、43款出厂箱体，最高支持2048采样点的脉冲响应箱体模拟并支持导入第三方IR文件
- 可设置串/并联的双声道FX LOOP，支持将您喜爱的效果器接入使用，并可任意调整FX LOOP在效果链的位置。
- 双声道TRS及XLR输出，可根据连接场景定义不同的输出内容。
- 支持作为MIDI受控设备，通过MIDI控制器控制其功能和音色的切换；也可作为控制设备，控制外接MIDI设备的预置切换。
- 丰富便捷的踩钉操作，支持多种自定义功能。
- 专业的低延迟ASIO USB声卡功能为吉他手提供一站式音频工作站解决方案。
- USB接口允许用户连接上位机编辑参数、备份音色、导入IR、固件更新、使用USB MIDI等功能。
- 内建高品质立体声LOOPER乐句循环，支持30分钟的录音，并可通过MOOER STUDIO导入、导出录制文件。
- 高精度的TUNER，随时维持乐器的音准。

# 快速入门

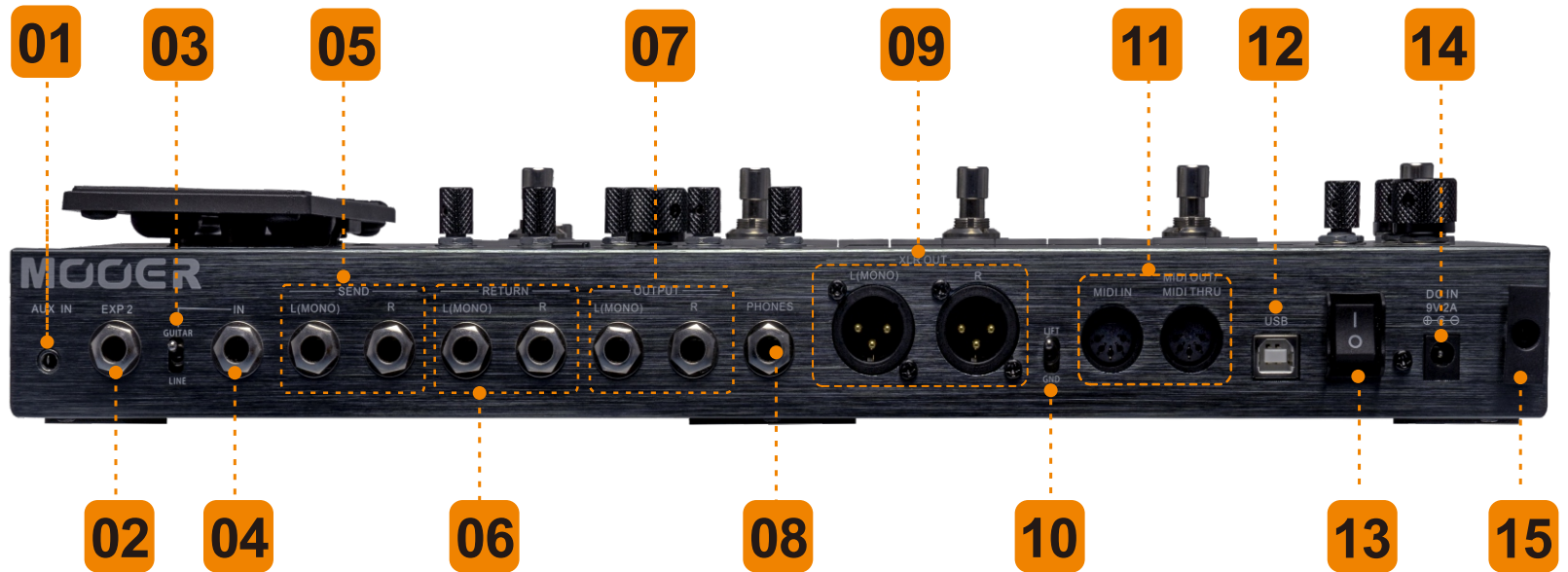
## 主面板



# 主面板

- 01 **MASTER控制:** 三个旋钮分别控制XLR卡农输出、耳机输出、1/4"非平衡输出的总音量。
- 02 **LCD屏幕:** 5英寸854\*480分辨率LCD全彩显示屏，显示当前的信息和相关状态。
- 03 **1-5编码器旋钮:** 在各界面下执行不同的参数编辑功能。
- 04 **SELECT编码器旋钮:** 在各界面下执行选择项目的操作。
- 05 **翻页按键:** 在编辑界面中，参数超过一页时通过这两个翻页按键来翻页。
- 06 **表情踏板状态指示灯:** LED亮灭指示表情踏板功能是否生效。EXP1为内置踏板，通过用力踩下踏板前方来控制LED亮灭；EXP2为外接表情踏板，当EXP2接口检测到有踏板接入时LED亮起。
- 07 **功能按键:**
  - DISPLAY:** 按下该按键循环在 踩钉功能 及 效果链 两个主界面间切换；
  - GLB-EQ:** 全局均衡设置按键，包含独立的6.35mm输出、XLR及耳机接口的全局均衡参数设置。按键灯亮表示至少有一个全局均衡开启，按键灯灭表示没有启用全局均衡。
  - CTRL:** 自定义踩钉功能设置按键，可针对CTRL踩钉定义多种不同的功能。
  - SYSTEM:** 系统设置功能按键。
  - SAVE:** 储存功能按键。
  - EXP:** 表情踏板功能按键。
- 08 **表情踏板:** 可设定控制指定的参数。向前踩下踏板轻触开关开启或关闭表情踏板功能，踩动踏板改变参数值。
- 09 **效果模块按键:** 效果模块带灯按键，按键灯亮代表模块开启，灯灭代表未开启。
- 10 **预置组切换踩钉:** GE300有256个预置音色，分为64个预置音色组，踩下预置组切换踩钉可向上或向下切换预置组
- 11 **预置及功能踩钉:** 可切换预置音色及使用已设定的自定义功能。

# 接口面板





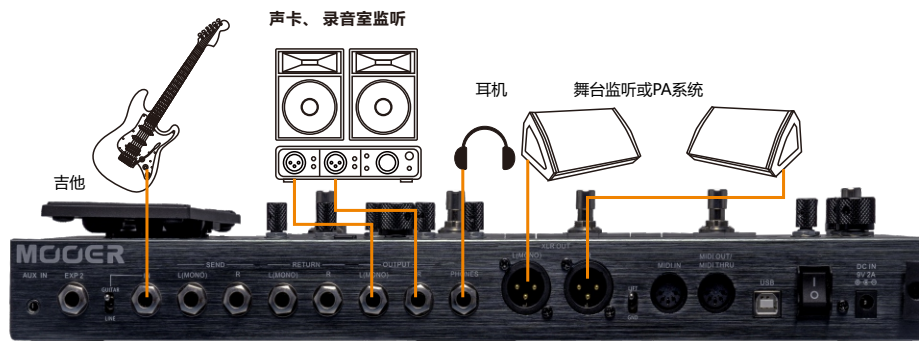
# 接口面板

- 01 **AUX IN:** 1/8"立体声辅助音频输入接口，可连接手机、MP3等音频设备输入音频至GE300。
- 02 **EXP2:** 1/4"三芯表情踏板接口，可连接外接表情踏板，控制被指定的参数。同时此接口也可设置为EXT CTRL功能，用以控制部分吉他功放的通道切换。
- 03 **输入阻抗拨档:** 可根据输入设备阻抗调整为吉他输入或线路输入，以适用更多的乐器。若连接乐器为吉他、贝斯等高阻抗信号乐器，请务必将此拨档选择至“Guitar”。
- 04 **IN:** 1/4"单声道信号输入接口。
- 05 **SEND:** 1/4"单声道效果回路输出接口，用于外接周边单块的INPUT，或连接四线接法时使用。外接单声道效果器时请连接L(MONO)，外接立体声效果器时请同时连接L和R接口。
- 06 **RETURN:** 1/4"单声道效果回路输入接口，用于外接周边单块的OUTPUT，或连接四线接法时使用。外接单声道效果器时请连接L(MONO)，外接立体声效果器时请同时连接L和R接口。
- 07 **OUTPUT:** 1/4"单声道非平衡信号输出接口。单声道输出时请连接L(MONO)接口，立体声输出请同时连接L和R接口
- 08 **PHONES:** 1/4"立体声耳机接口。
- 09 **XLR OUT:** 平衡输出信号接口，用来远距离传输信号至调音台、声卡等设备。单声道输出时请连接L(MONO)接口，立体声输出请同时连接L和R接口。
- 10 **GND/LIFT拨档:** 平衡输出接口的接地拨档。
- 11 **MIDI接口:** MIDI IN接口连接MIDI控制器，控制GE300的预置和功能切换；  
MIDI OUT接口连接MIDI受控设备，使用GE300切换受控设备的预置；  
当MIDI OUT设置为THRU时，GE300会将MIDI In接收到的命令从THRU接口中转发出至MIDI信号链的下一个设备
- 12 **USB:** 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。
- 13 **电源开关:** 电源开关按键。
- 14 **DC IN:** 电源输入接口，建议使用随机附带的专用适配器连接。
- 15 **线扣:** 固定电源线，防止在使用中意外挣脱导致断电。

# 应用场景连接示意

## 场景一：连接全频设备

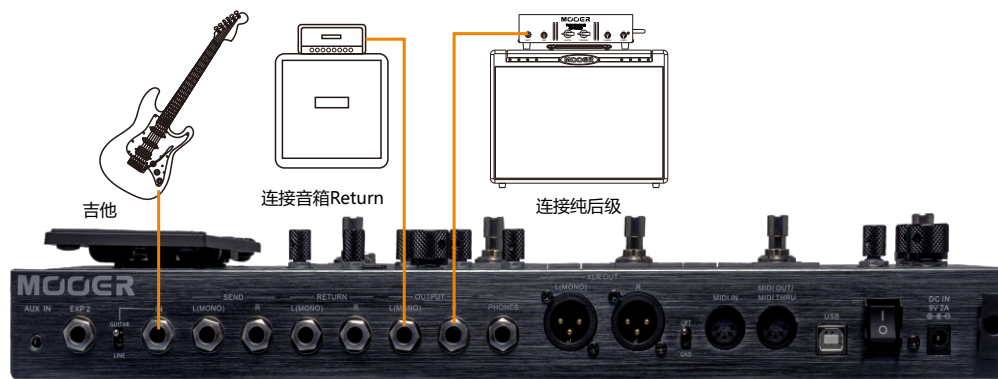
此连接场景设备包括录音室监听、声卡、有源舞台监听、PA系统(全频/分频功放+全频/分频喇叭)、耳机等全频设备。当您按此应用场景连接时建议开启AMP和CAB模块获得专业的吉他音色；若同时有使用SYNTH合成音色，建议将SYNTH输出节点（SYNTH参数 EFFECT OUT PORT TO）设置在CAB模块之后。请参考下图连接方式：



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。

## 场景二：连接吉他功放后级+吉他箱体

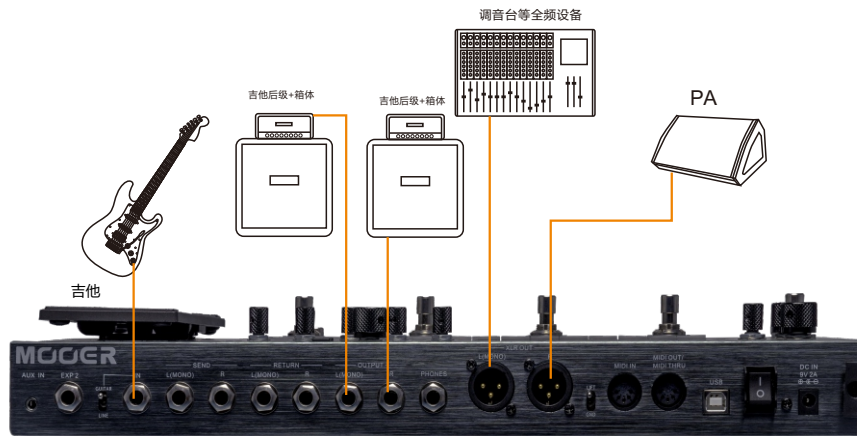
此连接场景包括带FX LOOP的吉他功放，或纯后级设备。当您按此应用场景连接时建议开启AMP，AMP内的TUBE模拟请根据您的喜好来选择或者关闭。GE300的AMP音色模拟将在该连接场景中发挥最大的优势。请参考下图连接方式：



### 场景三：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：

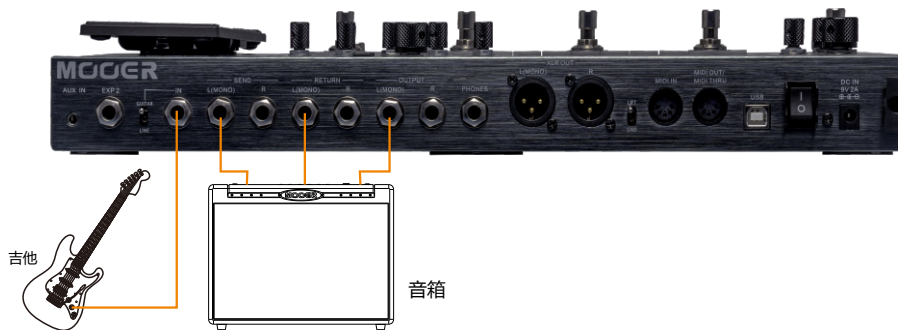
- 1、效果链中启用AMP和CAB模块。
- 2、在效果链设置界面（Display按键进入）将CAB模块移至效果链最末位（意图为保证除CAB以外的输出内容一致）
- 3、在效果链中按需求设置6.35mm输出“▲”及XLR平衡输出“●”分别在CAB模块前或后（在效果链界面中长按Select按键进入输出节点设置）。  
例如图标 ● 设置在CAB后，图标 ▲ 在CAB前，在此设置中XLR平衡输出的信号经过箱体模拟，而6.35mm输出的信号则不经过箱体模拟。  
请参考下图连接方式：



### 场景四：四线接法 (Four Cable Method)

GE300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GE300内的效果代替前置及后置的单块效果器，简单来说就是将GE300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：

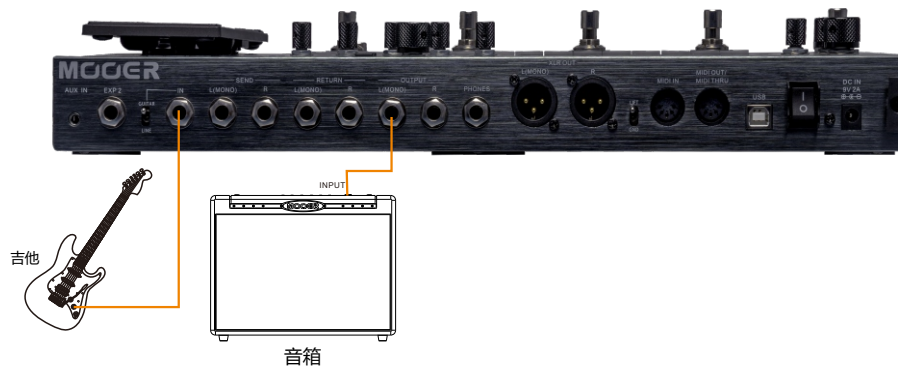
- 1、开启FX LOOP模块，并关闭AMP及CAB模块（已有真实的音箱和箱体）
- 2、在FX LOOP模块内设置FX LOOP类型为串联（Serial）
- 3、在效果链界面中选择好分别作用于音箱前级 之前与之后 的效果模块，并将前置效果移动至SEND ▲ 之前，后置效果在RETURN ▽ 之后（在效果链界面中长按Select按键进入输出节点设置）。



### 场景五：连接吉他功放的INPUT

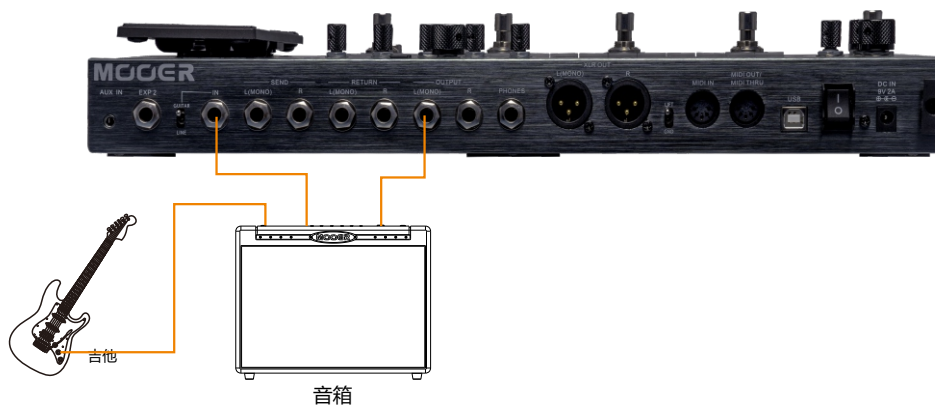
此连接方式是将GE300当前置效果来使用，或时您的吉他功放不具备FX LOOP接口时。

使用此连接方式时GE300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。



### 场景六：连接吉他功放的FX LOOP

此连接方式是将GE300作为后置效果来使用，搭配具备FX LOOP接口的吉他功放，GE300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。另再根据您吉他功放的SEND信号的大小，观察主屏幕的INPUT信号指示，若提示红色爆音，可尝试将INPUT阻抗拨档切换至“LINE”。



# 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、将面板上的三个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GE300的电源开关。
- 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。



# 主界面

开机后进入主界面，GE300设计了两种主界面，您可以根据个人喜好，通过按下DISPLAY按键来循环切换显示。

**踩钉功能主界面：**此界面显示当前预置号、预置名称及踩钉功能。屏幕内显示的信息参考如下：

**输入输出电平显示**  
分别显示INPUT输入、OUTPUT (6.35mm输出)、XLR (平衡输出) 及耳机输出的电平大小。

**DSP资源显示**  
显示当前启用效果的DSP资源占用量

**表情踏板功能显示**  
分别显示EXP及EXP2当前的表情踏板控制的模块和参数。

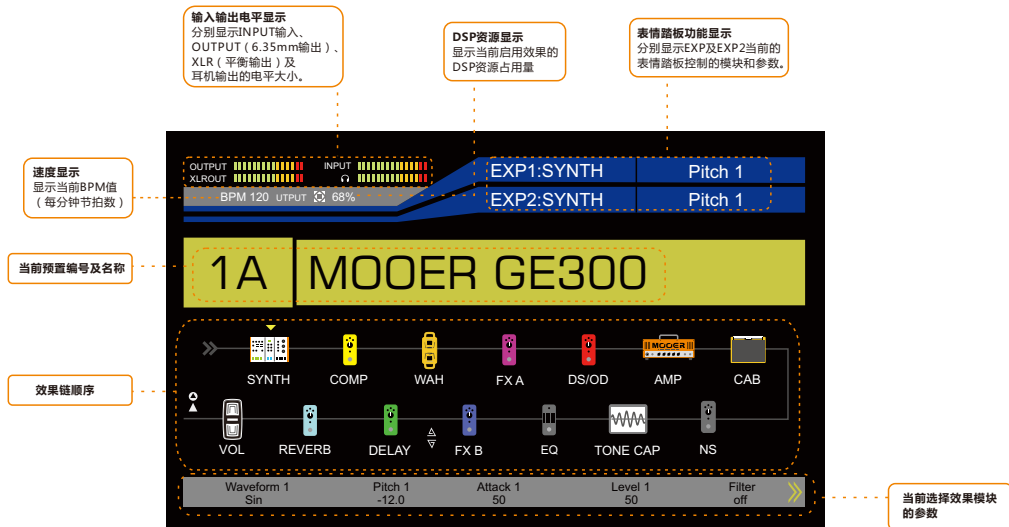
**速度显示**  
显示当前BPM值 (每分钟节拍数)

**当前预置编号及名称**

CTRL 1	CTRL 2	CTRL 3	CTRL 4
DS/OD	DELAY	REVERB	TAB
A	B	C	D
16 A	16 B	16 C	16 D

**当前踩钉功能**  
此区域显示踩钉的功能 (CTRL功能或预置位置)

**效果链界面：**此界面显示了当前的效果链构成及效果模块的参数，用户可直观地在此界面调整效果的顺序、输入输出节点，以及快速编辑模块参数。



## 选择预置

GE300包含15个效果模块，其中效果链顺序、效果类型、效果参数、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)。GE300 共有64个预置组，每组4个预置，共256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、D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。

- 注：**
- 1、在踩钉功能主界面您也可以直接使用SELECT旋钮上下滚动预置。
  - 2、GE300设置了2种踩钉模式供用户选择使用，详情请参考本手册 系统设置-FS MODE踩钉模式。
  - 3、出厂内置140个预置，其中1~15组为开启箱体模拟，用于连接耳机、监听及舞台音箱等全频设备使用；16~20组为合成器音色，在全频设备下使用效果最佳；21~35组为关闭箱体模拟，用于接入后级使用。
  - 4、在当前使用预置音色下，再次踩下当前踩钉（如使用3B预置时再次踩下当前B踩钉），会显示出当前组别4个预置的名称，方便用户寻找到想要切换的预置。
  - 5、当用户使用Bank踩钉切换组别后（只切换组别音色还未确认时），可通过同时踩下上下Bank踩钉进行取消操作回到之前的预置。

# 编辑预置

## 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，关闭效果（按键灯灭）；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（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：

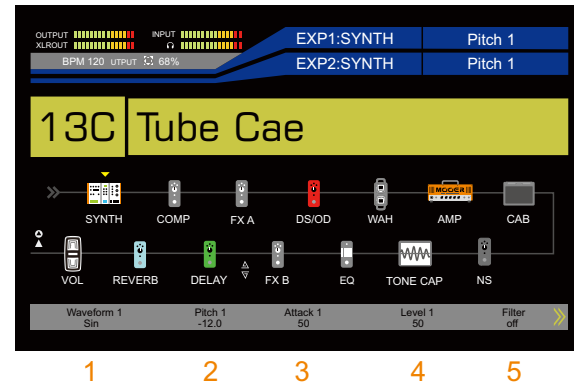
### A、常规调节方式

- 按下需要调节的模块按键进入编辑界面。
- 通过旋转SELECT旋钮选择需要的效果档位（部分模块如SYNTH则没有多个效果档位可选）
- 界面内高亮显示的旋钮对应屏幕右侧1-5旋转编码器，旋转以改变相应位置的参数值。
- 部分参数页面有两行可参数，则可按下SELECT编码器来切换上下行。
- 若该模块参数超过10个，则会在屏幕上显示页码，表示可通过翻页按键来翻页。



## B、主界面参数调节

- 按下Display按键直至屏幕显示效果链界面
- 通过Select编码器选中需要调节参数的效果模块
- 屏幕最下方参数值从左到右一次对应1-5号编码器，旋转编码器改变数值
- 参数超过5个 的可通过按下翻页按键进行翻页



注：此方式支持针对当前效果参数快速调节，如需操作模块开关或更换效果模型可直接通过按键方式进行编辑。

## 3、效果链编辑:

GE300 效果链内包含14个效果模块、及4个输入输出接口，您可以在效果链主界面内编辑它们的连接顺序及节点。

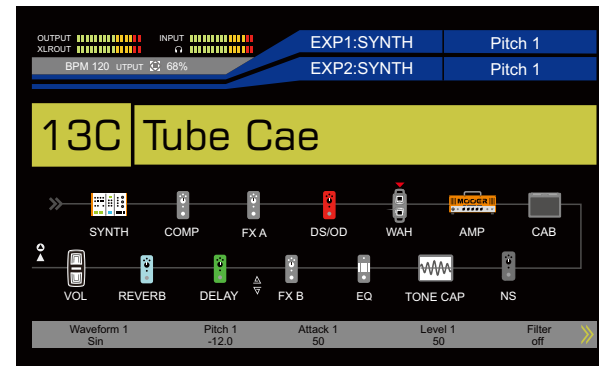
### 移动效果模块：

- 按下DISPLAY按键一次或两次至效果链主界面显示。
- 旋转SELECT旋钮移动黄色小三角光标至您想要移动的效果模块。
- 按下SELECT旋钮，此时三角光标变为红色。
- 旋转SELECT旋钮改变该模块的位置。
- 移动至目标位置时，再次按下SELECT旋钮，光标恢复正常选择状态。

注: Synth模块默认在效果链第一个位置并不可移动，如需调整Synth输出并联效果，可通过Synth最后一页参数 'Effect out port to' 调整。

### 移动输入输出节点：

- 包括四个节点：▲ 6.35mm输出，● XLR输出，△ SEND输出，▽ RETURN输入。
- 按下SELECT旋钮并保持1.5秒，光标变为选中节点。
- 旋转SELECT旋钮高亮循环显示这四个节点图标（黄色图标）。
- 再次按下SELECT旋钮选择所需移动的图标（红色图标）。
- 旋转SELECT旋钮改变当前选中图标的位置。
- 再次按下SELECT并保持1.5秒，光标恢复正常效果模块选择状态。



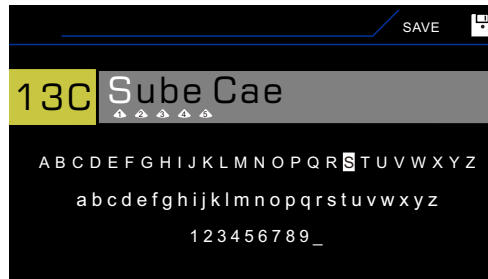
- 注: 1、SYNTH模块在效果链中不可移动位置，固定为第一位。  
2、为避免出现信号反馈，RETURN节点无法设置在SEND之前。  
3、效果链界面下方显示了当前光标选中模块的参数，您可以在此界面通过1-5编码器快速调节参数（不包括开关模块及改变效果档位的操作）



# 保存预置

当您调节好一个预置音色后，可以通过保存操作来将其存储以便后续调用。操作步骤如下：

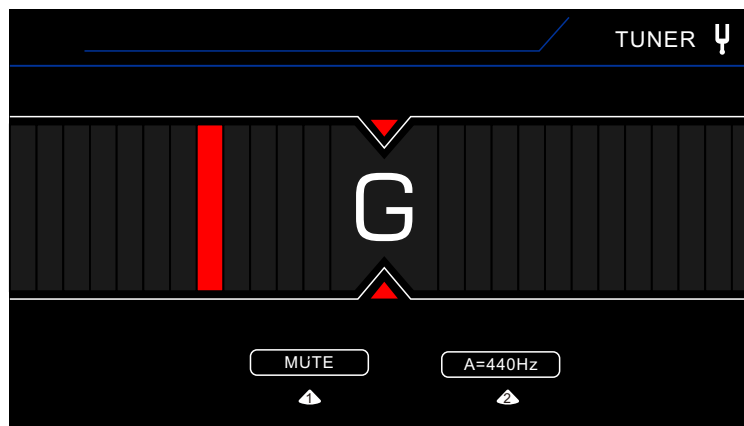
- 1、按下SAVE按键进入保存界面
- 2、旋转SELECT旋钮选择储存位置。
- 3、按下SELECT旋钮进入名称编辑。
- 4、此时通过1-5编码器依次输入前五个字符，按下SELECT切换下一组
- 5、持续按下SELECT旋钮会在储存位置及名称字符选择状态循环切换
- 6、完成储存位置及名称的编辑后按下SAVE按键完成保存。
- 7、在最后一次按下SAVE前按下其他任意按键，放弃保存操作。



注: GE300预置名称最长支持15个字符的显示，实际显示会根据不同字符有所差异。

# TUNER校音器

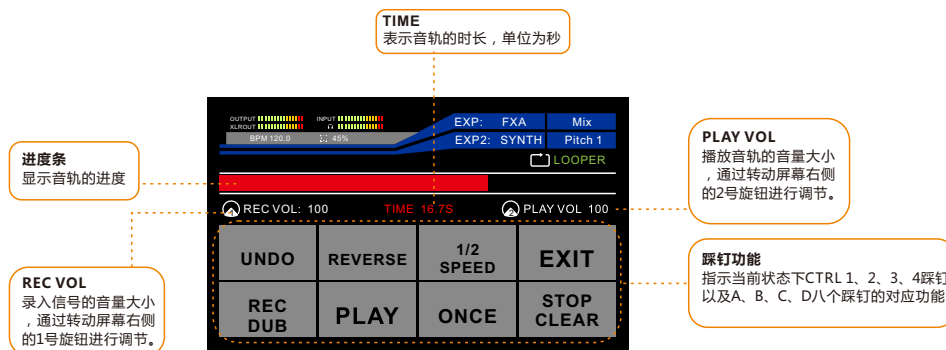
- 1、同时踩下A和B 踩钉进入TUNER校音模式
- 2、依次弹响吉他空弦，屏幕将会显示当前音名及音高
- 3、调节吉他上的上旋钮，让屏幕音高指针指示正中位置为该音高准音状态
- 4、在此界面内旋转1号编码器可以切换MUTE静音调弦或BYPASS直通调弦
- 5、旋转2号编码器可以选择校音基准频率，默认为440Hz，范围为435Hz~445Hz。
- 6、校音完毕踩下除BANK DOWN/UP外的任意踩钉退出TUNER校音模式。



注：您也可以将CTRL踩钉设置为TUNER功能，无需双踩进入，详细功能请参考本手册 CTRL功能设置。

# LOOPER乐句循环功能

GE300 内置30分钟的乐句循环功能，让您在舞台上尽情释放演奏魅力。通过同时踩下**C**和**D**踩钉进入LOOPER界面。



## LOOPER操作说明：

- REC录制第一轨:** 在空轨状态下踩下踩钉A (REC)进行录制，此时屏幕里的REC将会亮起 **REC DUB**，TIME开始计时。
- PLAY播放:** 第一轨内容弹奏完后踩下踩钉B，开始播放刚才录制的内容，同时屏幕里PLAY **PLAY** 图标亮起。
- DUB叠录:** 您也可以再在REC状态时再次踩下踩钉A，此时LOOPER在播放第一轨内容同时开始DUB叠录第二轨 **REC DUB**。  
在使用过程中需要播放或添加叠录只需按上述步骤执行即可。
- UNDO/REDO撤销/重做:** 当叠录的音轨大于等于2条时，您可以踩下CTRL 1踩钉来执行撤销上一轨的操作。若想恢复撤销的内容，只需再次踩下CTRL 1踩钉，撤销的音轨将会恢复。
- REVERSE反向:** 踩下CTRL 2踩钉，可将录制的内容进行反向播放，此时屏幕进度条会同时显示向反方向运行。
- 1/2 SPEED半速:** 可将录制的音轨速度放慢一倍播放，并且音高也会降低一个八度，踩下CTRL 3踩钉开启，开启后进度条和TIME的显示速度也会比正常速度慢一倍；
- ONCE单次播放:** 踩下踩钉C后，LOOPER会执行完当前音轨后自动停止。
- STOP/CLEAR停止/清除:** 踩下踩钉D，将停止当前播放的音轨，此时STOP亮灯；长踩踩钉D两秒，将清除所有音轨，STOP灯熄灭；
- EXIT退出LOOPER:** 踩下CTRL4踩钉，退出LOOPER模式。

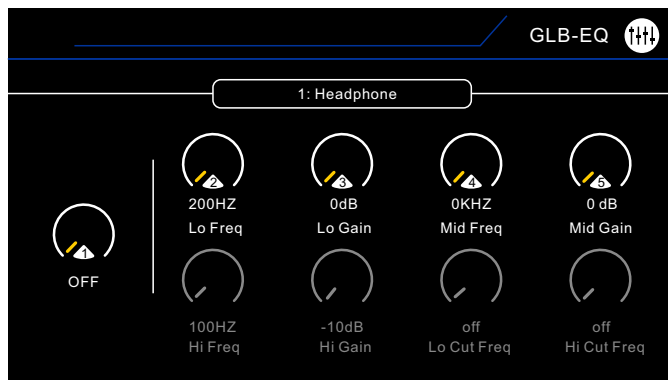
## 注:

- 在播放和录制状态下退出LOOPER模式，LOOPER将会继续在后台运行，您可以在正常模式操作GE300 预置切换、执行CTRL、编辑参数等。
- GE300的LOOPER支持掉电存储，您上一次录制的内容可以在下次开机后继续打开使用，同时储存的音轨可以通过MOOER STUDIO上位机软件将音频导入导出。
- Rec Vol和Play Vol默认值为50，这个设置将保持回放的音量等于实时演奏的音量，您可以根据需求调节录音音量 (Rec Vol) 和播放音量 (Play Vol) 的大小。

# GLB-EQ全局均衡

GLB-EQ是针对OUTPUT、XLR、HEADPHONE三个模拟输出出口的全局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。

- 按下GLB-EQ按键进入设置界面。
- 通过转动SELECT旋钮选择需要启用全局均衡的接口（OUTPUT、XLR、HEADPHONE），可以独立开启一个或多个，并设置不同的参数。
- 旋转旋钮1选择开启或关闭GLB-EQ模块，开启后，GLB-EQ模块内若有任一全局均衡为ON的状态，面板上的按键灯将会亮起；
- 根据实际需求通过旋钮2-5调整当前参数值
- 按下Select编码器可切换上下行的参数进行编辑；



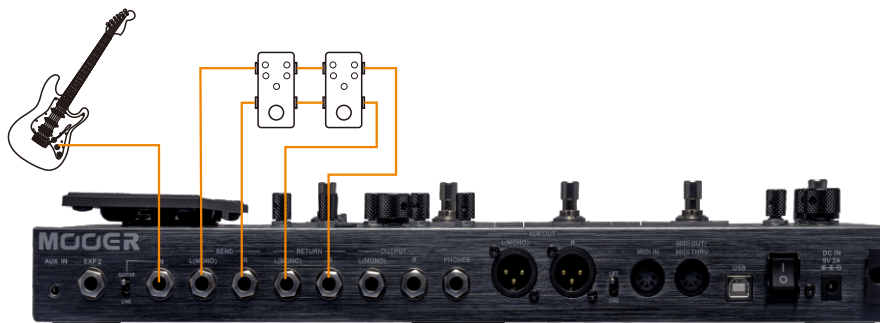
**注:** 开启任意一个全局均衡时，在正常界面GLB-EQ的灯亮起表示至少已开启1路全局均衡。当所有全局均衡关闭时该灯灭，表示所有输出出口均没有开启全局均衡。

# FX LOOP效果回路的使用

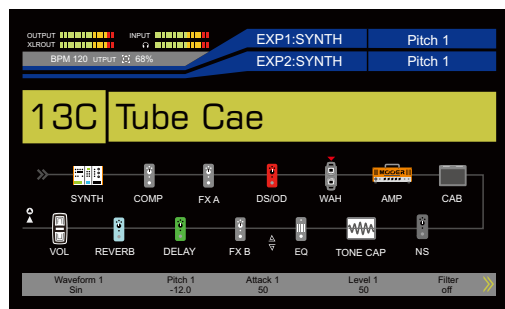
GE300 提供立体声的效果回路接口，可在多种连接需求下发挥作用。

## 1、在效果链中嵌入外接效果器使用

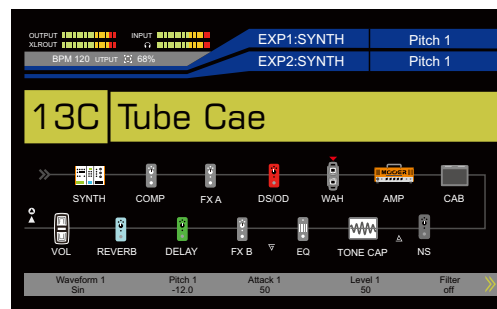
- 当您想将手边的效果器接入在GE300效果链中使用时，可按下图连接



- 按使用需求在效果链界面中调节SEND RETURN节点，具体操作请参考本手册“预置编辑-效果链编辑-移动输入输出节点”。

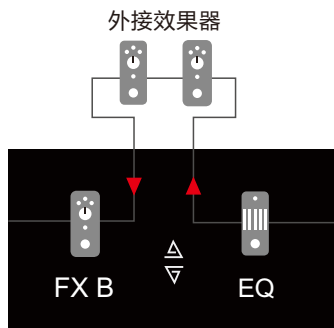


上图所示,外接效果器  
将设置在EQ模块与FX B模块之间。

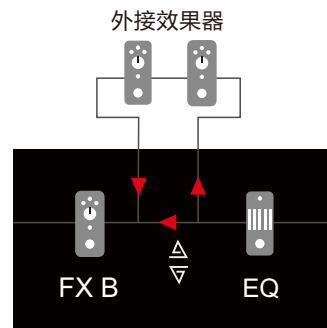


上图所示，外接效果器  
的信号将来自NS模块之后，  
再接入FX B模块。

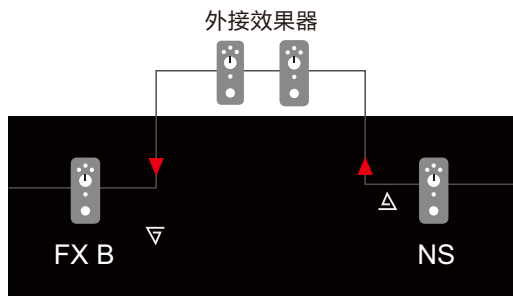
- 按下FX LOOP模块按键打开FX LOOP，并在菜单内按需求选择是单声道/立体声模式、或串联/并联模式。以上图两种FX LOOP设置为例，下面两幅图分别标识了设置在同一节点和跨节点的串并连信号流图。



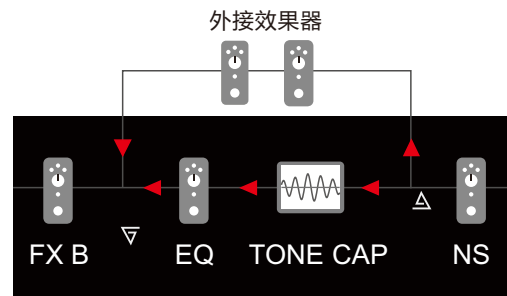
同一节点串联，开启LOOP



同一节点并联，开启FX LOOP



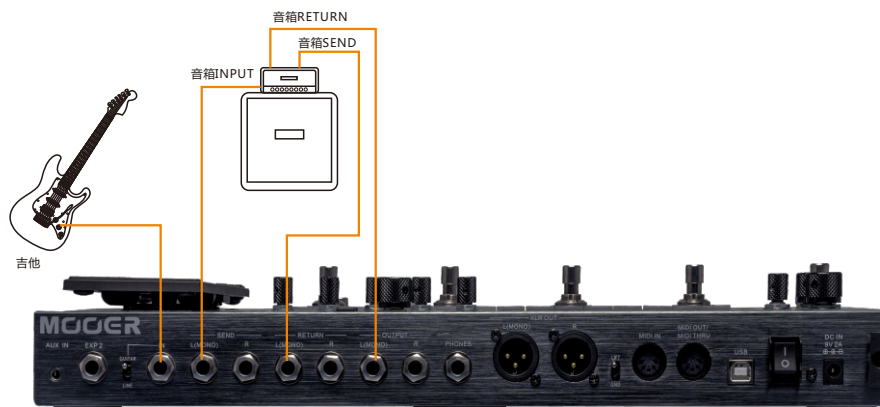
跨节点串联，开启FX LOOP



跨节点并联，开启FX LOOP

## 2、四线接法 (4 Cable Method) 连接带有FX LOOP的音箱

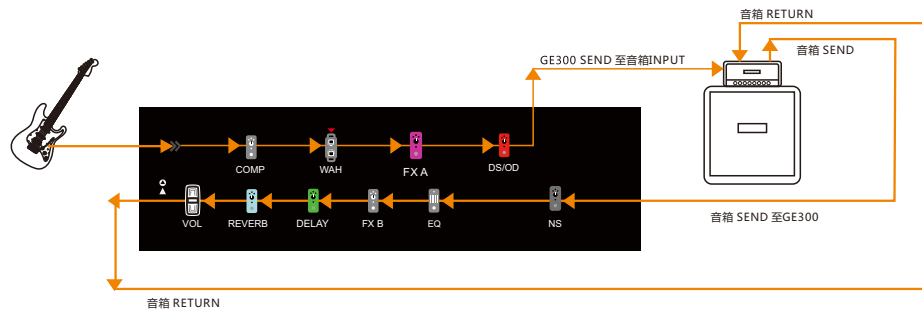
四线接法在本手册 连接示意图 中有介绍过，这里列举两种关于四线接法的用法。




### 用法一:

将GE300的效果链通过FX LOOP分成两部分，SEND之前的模块进入音箱INPUT，RETURN之后的模块在音箱前级之后。例如将前置类效果如哇音、压缩、失真过载、移调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、混响等在音箱的前级之后，以此获得最佳的效果。详细可参考如下条件来设置：

- 按照上图的四线接法连接好音箱。
- 开启FX LOOP模块，并按实际需求开启相应的模块。
- 在FX LOOP模块内设置FX LOOP类型为串联 (Serial)
- 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前,后置效果在RETURN之后。



3、如上图所示， 这些模块作用在音箱的INPUT前，而  
SEND之后，RETURN之前。

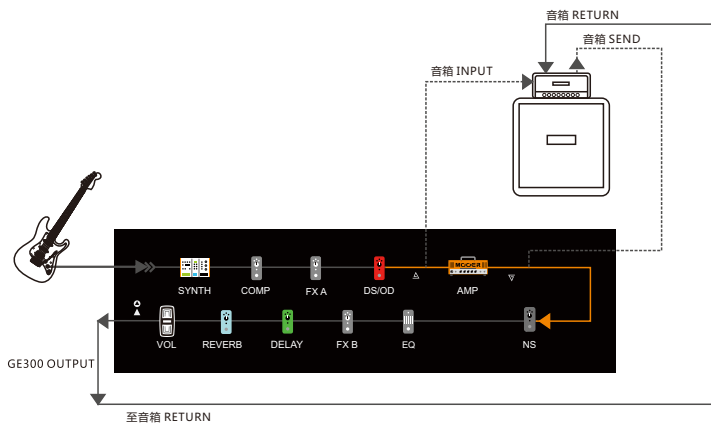
 这些模块则作用在音箱的

注：为避免混淆，上图隐去了此用法中不大可能使用的模块，如合成，AMP, CAB,等。

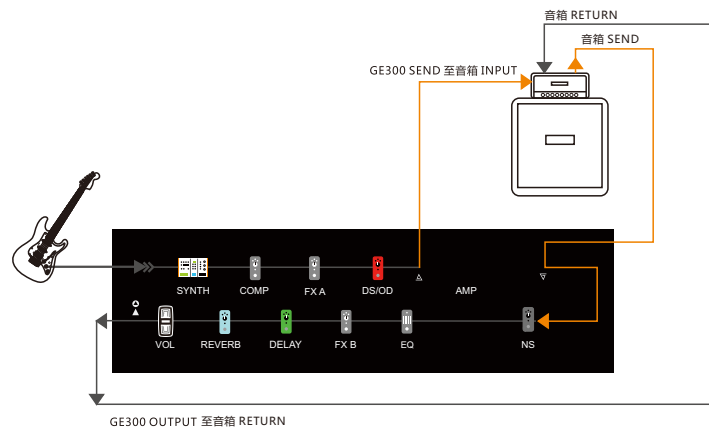
## 用法二：

用四线接法A/B切换内置模块与外置设备。例如连接了音箱，并打开了内置AMP模块，通过合理的设定，可以实现内置AMP和外接音箱前级的切换。以AMP模块为例设置步骤如下：

- 按照四线接法连接好音箱
- 按实际需求开启相应的模块（这里需要开启AMP）
- 在FX LOOP模块内设置FX LOOP类型为串联（Serial）
- 在效果链界面中将SEND设置在AMP模块之前，RETURN设置在AMP模块之后
- 设置CTRL功能为FX LOOP的ON/OFF（具体方式请参考本手册“CTRL功能设置-ON/OFF”）



FX LOOP关闭，信号经过内置的AMP模块



FX LOOP开启，信号经过外接音箱的前级

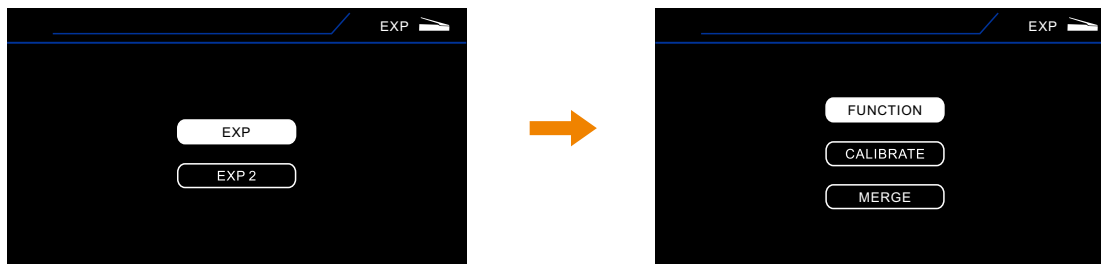
●如上图所示，当您执行开关FX LOOP时，实际的信号在内置AMP及外接音箱前级之间切换。上图设置方法不仅限于AMP，同理，您也可以接入其他效果器来实现切换内置、外置的效果。

- 注：
- 1、为避免产生自激回路，在效果链内，RETURN无法被设置在SEND之前
  - 2、当外接立体声效果器使用时，最终输出信号是否为立体声取决于RETURN与OUTPUT之间的效果模块是否都为立体声。
  - 3、若您的外接设备是单声道，只需连接GE300 SEND和RETURN的L ( MONO ) 接口即可。



# 表情踏板设置

GE300自带一个表情踏板（EXP1），并设计了一个外接踏板接口（EXP2）以满足用户的扩展需求。表情踏板的功能包括如下，您可以按下EXP按键进入相关设置界面，并进入EXP（自带踏板）或EXP2（外接踏板）进行设置：



**FUNCTION:** 控制指定的单个参数值的改变。

**MERGE:** 可设置为多个参数值的改变，并分别定义每个参数的范围及踩动踏板时的方向。

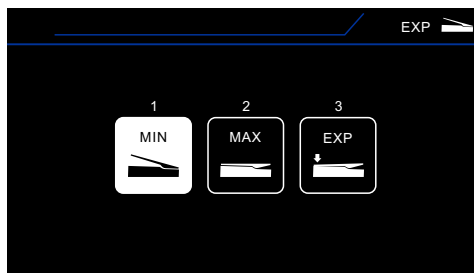
**CALIBRATE:** 踏板校正。请在以下情况下进行踏板校正，1、第一次使用踏板时。2、第一次接入外置踏板时。3、踏板行程、范围、触发阈值不正常时

注：GE300的EXP2接口支持TRS类型、10K的表情踏板，使用时请先确认外接踏板的类型和规格

## 操作说明：

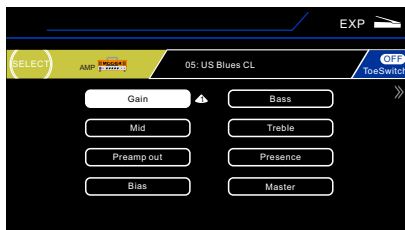
### 1、CALIBRATE-首先我们从踏板校正开始：

- 进入EXP1或EXP2设置菜单后，旋转SELECT旋钮选择Calibrate，并按下SELECT旋钮。
- 按屏幕指示，将踏板抬起到您所需要的MIN(踏板起始位置)，按下SELECT旋钮确定并进入下一步。
- 将踏板踩下到您所需要的MAX(踏板结束位置)，按下SELECT旋钮确定，并进入下一步。
- 最后用力踩一次表情踏板前方，按下SELECT旋钮校准完成，此时踩下的力度决定了开关表情踏板的力度阈值（外接表情踏板无此步骤）。若校准不成功，重复上述步骤即可。



## 2、FUNCTION-通过表情踏板设置指定单个参数的控制

- 在EXP1或EXP2菜单内通过SELECT选择"Function"并按下进入设置界面。
- 在"Function"设置界面,转动SELECT选择效果模块,转动旋钮1选择效果模块内的参数,当前显示的参数即为踏板控制的参数。
- 设置好参数后踩下踏板前方激活EXP1 LED灯,此时踩动踏板即实时控制先选中了的参数了。



**注:**在EXP1的Function界面按下SELECT编码器,可打开或关闭右上角的Toe Switch。当Toe Switch为ON状态时,表示当前被设置模块的开关状态与EXP1踏板开关相关联,可实现通过EXP1踏板开关指定模块的功能,譬如EXP1设置为WAH模块的Position参数,并打开ToeSwitch=On,此时即可像传统哇音踏板一样踩下踏板前端的感应开关来开启或关闭哇音模块。

## 3、MERGE-设置踏板控制多个参数(可指定移动方向及两端范围)

- 在EXP1或EXP2菜单内通过SELECT选择MERGE并按下进入设置界面。
- 再次按下SELECT两次跳过提示界面。
- 根据个人需求,按下需要控制的模块按键进入参数编辑界面,比如按下OD/DS模块按键,进入该模块的参数界面。
- 将踏板完全抬起或踩下,调节您在该踏板位置想要参数以及值
- 完成后将踏板移至另一端,调节另外一组参数以及值
- 设定了两端范围的参数屏幕内对应的旋钮外边会显示彩色弧线指示其范围。
- 踩动踏板,所有设定过的参数会同时在设定范围内变化。通过这项功能您可以设定一个预置内的多个模块参数,指定范围、不同方向的变化。

**注:**当踏板位置未在最大值或最小值时,无法定义Merge参数范围,需先将踏板值定义在最大值或最小值后再通过旋转参数定义。

## 4、音量踏板功能(EXP1)

GE300设计有一个VOL音量模块,当VOL模块开启,且EXP1 LED指示灯灭时,自带的踏板即为音量踏板功能,您可以将音量踏板移动至效果链的任意位置,以达到特定的音量控制需求。如将音量踏板设置在DS/OD或AMP之前,改变音量的同时也会改变增益度;设置在AMP与周边效果之间,改变音量的同时不会影响延迟混响的尾音;设置在效果链最后则是影响整体的音量。此音量功能仅对自带踏板有效,如需设置外接踏板为音量只需将外接表情踏板参数分配为所需模块的Output即可。

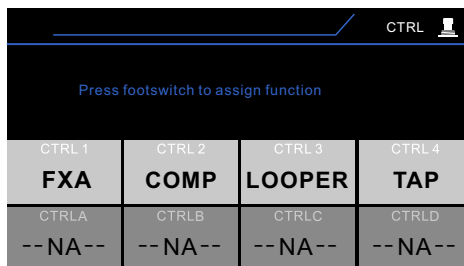
- 注:**
- 1、表情踏板功能可以设置为旋钮型的参数控制,不可设置档位型的参数。
  - 2、EXP1及EXP2的绝大部分设置内容是一致的,除EXP2的踏板校正不包含“表情踏板的开关力度阈值”以及EXP1踏板不包含EXP2 EXT CTRL功能(控制音箱通道切换,详细操作请参考本手册CTRL功能设置)。”
  - 3、Function功能内,界面显示的参数项目,取决于当前模块内所选择效果档位的参数,非当前模块内效果档位的参数不会显示在内。
  - 4、表情踏板的设置内容需要执行SAVE储存操作才会被记忆到当前预置中。
  - 5、Function菜单内只显示效果模块内当前效果类型所对应的参数,并不会显示该模块所有的参数。
  - 6、假设Function踏板已被设定为某个参数项目,此时改变该模块内的效果类型,且新效果类型不包含之前设定的参数项目,则Function功能会自动指定当前效果类型的第一个参数为踏板控制项。

# CTRL功能设置

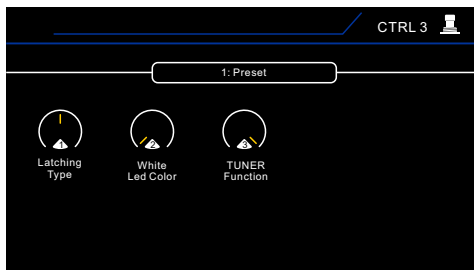
GE300允许用户在PRESET内设置自定义踩钉功能（自定义踩钉的数量取决于当前FS MODE的类型选择，FS MODE1可设置四个CTRL功能，FS MODE2可设置八个CTRL功能），设定完成后，通过CTRL踩钉的操作，可实现特定的功能控制。

## 基础设置步骤

- 按下面板上的CTRL按键，进入设置页面。
- 屏幕显示的八个方格分别对应下方八个踩钉，踩钉没有被设置的情况下，状态显示为NA，若定义完成后，则显示定义功能的名称；
- 按照提示，按下需要设置CTRL功能的踩钉，进入功能选择界面。



- 进入CTRL设置页面后，使用SELECT旋钮定义此CTRL踩钉为预置属性（Preset）或全局属性（Global）。
- 通过3号编码器选择CTRL功能，2号编码器定义该CTRL踩钉颜色，1号编码器设置踩钉触发形式是自锁（Latching）或瞬时（Momentary）。



# 具体功能说明

A、NA: 代表没有定义任何功能。

B、SUB-PATCH: 基于当前预置，储存不同模块的开关状态，类似使用线路切换器来控制单块。设置方法如下：

- 在CTRL踩钉选择界面选择需要设置的踩钉进入功能设定页面
- 通过3号编码器设置Function为“SUB-PATCH”；
- 按下DISPLAY回到踩钉功能主界面；
- 踩下“SUB-PATCH”踩钉，（屏幕内字样点亮显示）；
- 按照实际需求设置一组有别于正常预置的模块开关组合；
- 按下SAVE，执行储存，设置完成

您可以根据需求，设置多个不同的SUB-PATCH组合。

注: SUB-PATCH功能仅对效果模块的开关组合做储存，不包括效果参数、效果类型或效果链顺序。

C、ON/OFF: 设置CTRL踩钉控制任意一个或多个模块的开关，操作如下：

- 使用3号编码器旋转至“ON/OFF”档。
- 界面新增显示Block1~Block7 七个档位旋钮，您可设置最多7个模块的开关。
- 按下DISPLAY按键回到踩钉功能显示主界面，若仅设置1个模块时，此踩钉方格会显示该模块名称，若设置了2个模块以上时则显示“ON/OFF”。

D、TAP TEMPO: 设置该踩钉为打点设速的功能。例如在DELAY延迟模块中启用TEMPO SYNC，并选择需要的节奏型档位（Sub-Division），就可使用TAP TEMPO踩钉来控制延迟的时间参数值。使用SELECT选中此项并按下即完成设置。在FX A与FX B模块内大部分涉及Rate与Speed参数的模块都可以设置节奏型档位关联Tap Tempo，只需把Rate或Speed值范围旋转至值100后即可看见节奏型档位选择。

E、TUNER: 将踩钉设置为TUNER开关，设置完毕后踩下踩钉进入TUNER模式，再次踩下退出。

F、LOOPER: 将踩钉设置为LOOPER功能的开关，设置完毕后踩下踩钉进入LOOPER模式。

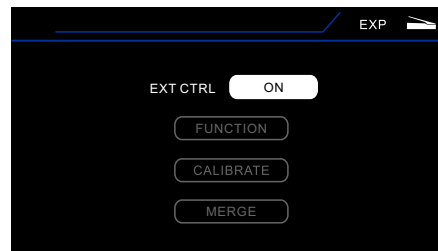
G、MUTE: 将踩钉设置为静音开关，设置完毕后踩下踩钉GE300进入静音模式，再次踩下退出。

H、EXT CTRL: 设置GE300 CTRL踩钉控制音箱的通道切换。

此功能需要使用EXP2的接口以及音箱支持此种受控方式。使用方法如下：

- 按下EXP按键，选择EXP2，在EXP2菜单内将EXT CTRL设置为ON开启（此时EXP2的三个踏板功能变为灰色，不能被设置）
- 使用6.35mm 2芯信号线连接EXP2接口及音箱的FOOT SWITCH接口。
- 按下CTRL按键，在需要的踩钉设置界面选择EXT CTRL。（若在EXP2菜单中未将EXT CTRL开启，则CTRL设置界面中的EXT CTRL无法被选中）
- 设置完成按下DISPLAY返回主界面。

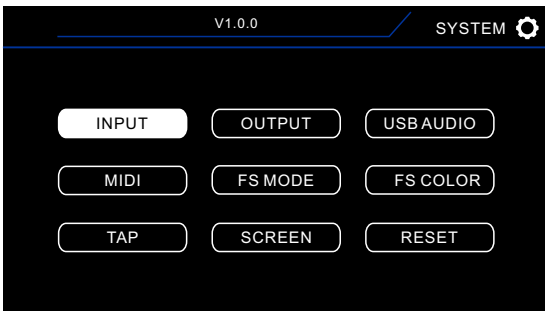
注：GE300的EXT CTRL功能只支持使用6.35mm单声道连接线，通过信号线与地线短接/断开原理实现通道切换的音箱，在使用此项功能之前请查阅音箱说明书或与音箱厂商确认。



注: 设置了CTRL后需执行SAVE操作，否则不会被保存。

# 系统设置

点击SYSTEM按键，进入系统菜单目录。用户可通过旋转SELECT编码器选择需要调整的功能模块，通过按下SELECT编码器进行确认进入下一级菜单。

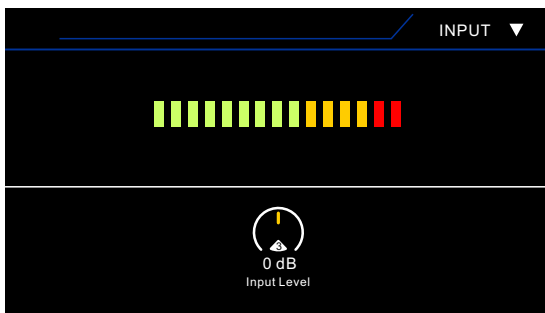


## INPUT输入电平调节

INPUT输入电平调节用于调节全局输入信号的大小。

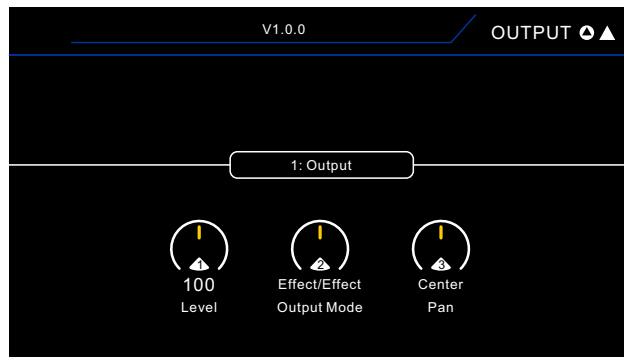
您可通过对应的1号编码器调节INPUT LEVEL的值。

INPUT LEVEL范围从 $-\infty$ 到+6dB。可根据手中的输入乐器来调整输入的电平。GE300默认出厂设置为INPUT LEVEL=0 dB（无+增益/衰减）。



# OUTPUT输出电平及模式调节

此设置项可以针对6.35mm输出及XLR输出全局调整电平大小、左右声道干湿模式以及左右声道音量比例。可通过对应的1号编码器调整Output Level，2号编码器调整OUTPUT Mode，3号编码器调整Pan。



**Level:** 值为100时，表示GE300输出的全局信号电平大小无衰减；当OUTPUT LEVEL值为50时，表示GE300输出的全局信号电平大小为1/2；当OUTPUT LEVEL值为0时，表示GE300输出的全局信号电平大小衰减至静音。GE300默认出厂设置为LEVEL 100。

**Output Mode**分为Dry/Effect、Effect/Dry、Dry/Dry、Effect/Effect共4种模式。Dry表示干声输出，即输入信号经过硬件放大或衰减后直接输出至对应的输出口。Effect表示效果输出，即输入信号经过硬件放大或衰减以及DSP效果处理（GE300当前打开的效果模块）后的输出信号输出至对应的输出口。Dry/Effect表示左声道为干声输出，右声道为效果输出；Effect/Dry表示左声道为效果输出，右声道为干声输出；Dry/Dry表示左右声道均为干声输出；Effect/Effect表示左右声道均为效果输出。GE300默认出厂设置为Effect/Effect。

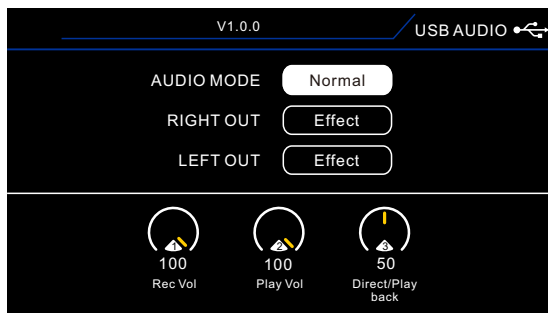
**Pan:** 用于调整全局的左右声道输出的比例，范围为L100 – Center – R100。L表示Left Channel左声道，R表示Right Channel右声道。当值调整至L100时，表示声相整体偏向左边，右声道静音；当值调整至Center时，表示左右声道居中平衡；当值调整至R100时，表示声相整体偏向右边，左声道静音。GE300默认出厂设置为Center。

# USB Audio声卡功能模式设置

GE300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，我们已将驱动安装程序整合进MOOER STUDIO软件中，Windows用户在安装MOOER STUDIO编辑软件时会同时安装声卡驱动；Mac用户无需安装声卡驱动，可即插即用。

## A、参数说明

连接好设备并完成驱动设置后，通过SELECT编码器选择USB Audio，按下进入USB Audio模式及参数设置。Audio Mode、Right Out、Left Out参数可通过旋转SELECT编码器选择，按下选中参数后旋转调节。下方Rec Vol通过1号编码器调节，Play Vol通过2号编码器调节，Direct/Play Back比例通过3号编码器调节。



**AUDIO MODE:** 包含两种模式，一为Normal常规模式，即把GE300当做音频效果器声卡使用，输入端会自动设置为GE300的INPUT接口，输出端会自动设置为GE300的USB数字输出口（数字信号）输出至PC；另一种为Re-Amp模式，即为把GE300当做音频效果器声卡使用的同时，支持数字音频信号再处理的功能，输入端会自动设置为GE300的USB信号输入口（PC播放的数字信号），输出端会自动设置为GE300的USB数字输出口（数字信号）输出至PC。GE300默认出厂设置为Normal。

**LEFT OUT / RIGHT OUT:** 当使用GE300声卡录音功能时，这两项可针对设置左右输出是为干声还是经过处理的效果音。选择为DIRECT时，表示当前选择声道输出内容为干声输出（不经过GE300打开的模块效果处理）；选择为EFFECT时，表示当前选择声道输出内容为湿声（经过GE300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。GE300默认出厂设置Left Out和Right Out均为EFFECT。

**Rec Vol:** 调节GE300声卡功能的录制电平。当Rec Vol值为100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。GE300默认出厂设置为Rec Vol 100。

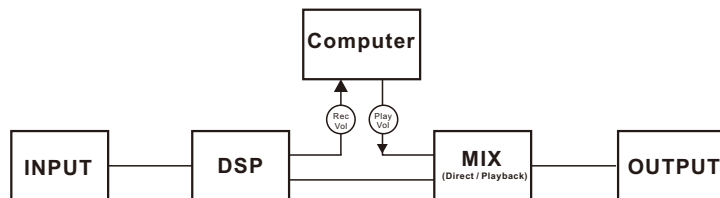
**Play Vol:** 调节GE300声卡功能数字输入的音量电平大小，即返听音量。当Play Vol值为100时，此时USB数字输入信号与硬件输入信号电平比例为1:1；当Play Vol值为0时，此时USB数字输入信号为静音状态。GE300默认出厂设置为Play Vol 100。

**Direct/Play Back:** 调节硬监听和软监听的混合比例。Direct表示硬件输出，Play Back表示USB数字输入。简单理解，Direct就是GE300 INPUT到OUTPUT的环节，不经过DAW（电脑录音软件、插件等）；而PLAY BACK则是从电脑播放出的所有内容。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。GE300默认出厂设置为Direct/Play Back 50。

## B、模式说明

### Normal常规模式

Normal模式即为音频效果器声卡模式，此时GE300将充当一张带效果的外置声卡，配合录音软件进行录音使用。

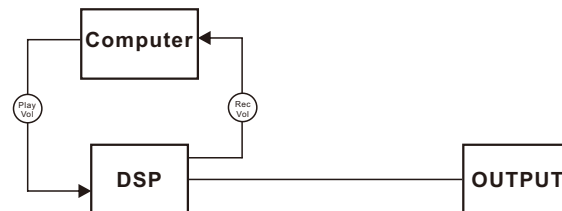


#### 设置步骤:

- 1、先将Audio Mode设置为Normal
- 2、打开录音宿主，在宿主软件中设置调用GE300的声卡驱动“MOOER USB AUDIO”，并设置输入输出为GE300的“Analogue1/Analogue2”
- 3、根据需要录音的左右声道干湿设置Effect（过效果湿声）或Direct（吉他干声）。
- 4、按需求建立录音轨道，观察输入电平窗口的Effect声道是否饱满并在大力弹奏下没有产生信号失真（削峰），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（适配不同的监听设备，如耳机或监听音箱），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。最后通过在播放音频文件的时候同时使用GE300演奏，判断播放的音频和演奏是否在平衡音量上，如遇到不平衡的情况，可通过调整Direct/Play Back调整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。
- 5、确认输入输出电平后即可开始录制

### Re-Amp模式

Re-Amp模式即为数字音频信号再处理功能，可将PC端的干信号轨道通过GE300的效果模块进行重新录制，变成另一轨湿声轨道，实现Re-Amp的功能。此功能为录音领域常用功能，可以把录制好的干信号通过Re-Amp功能变成多轨不一样音色的湿声轨道。当Audio Mode设置为Re-Amp时，GE300连接至PC的输入端会自动设置为GE300的USB信号输入口（PC播放的数字信号），输出端会自动设置为GE300的USB数字输出口（数字信号）输出至PC。



#### 操作步骤:

- 1、打开录音软件，添加两轨，其中一轨为需要Re-Amp的干声轨道（预先录制或拖入干声音频），一轨为空白轨道。
- 2、此时可以通过播放干声轨道，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Re-Amp的效果调整GE300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。
- 3、完成后，选择空白轨道，激活录音按钮并播放录制，此时Re-Amp正式开始，待完整播放录制完成，Re-Amp结束。

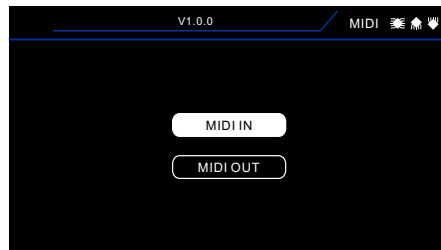
#### 注：

- 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GE300的驱动设置为调用驱动，并将输入输出设置为GE300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Re-Amp过程中如非特殊效果需要，尽量不要调节或开关GE300，否则可能会导致Re-Amp结果不正常。
- 3、GE300 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RE-AMP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RE-AMP模式造成没有吉他输入信号的现象。



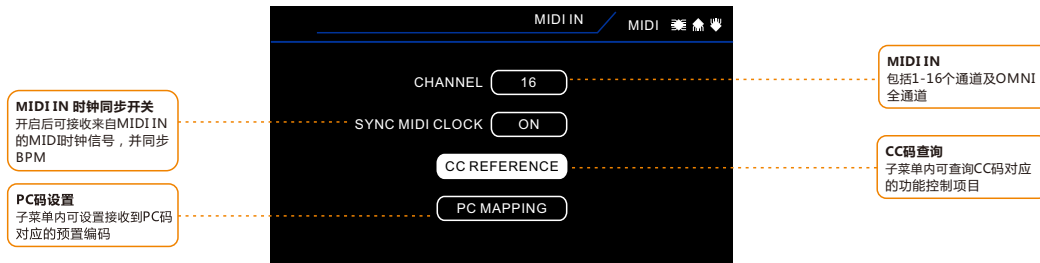
# MIDI设置

GE300支持作为MIDI受控设备，使用外部MIDI控制器来控制其功能及预置切换；同时也支持作为控制设备来控制受控设备的预置切换。相应的功能可以在MIDI设置界面 MIDI IN、MIDI OUT内进行设置。

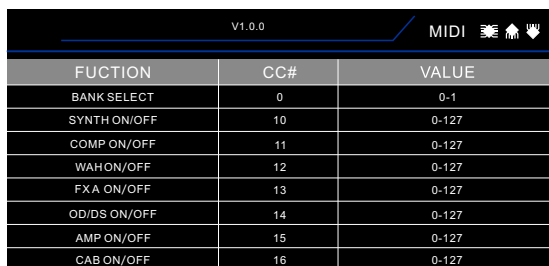


## A、MIDI IN

MIDI In包含的设置项目可参考下图

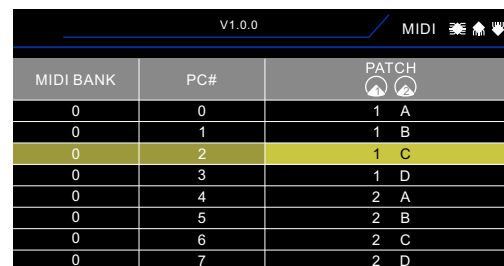


其中CC REFERENCE 及 PC MAPPING 内还有子菜单可进入浏览或设置



FUNCTION	CC#	VALUE
BANK SELECT	0	0-1
SYNTH ON/OFF	10	0-127
COMP ON/OFF	11	0-127
WAHON/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

CC REFERENCE可旋转SELECT浏览CC码对应的控制功能（不可自定义）

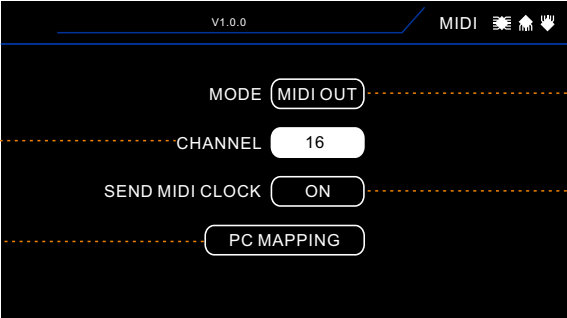


MIDI BANK	PC#	PATCH
0	0	1 A
0	1	1 B
0	2	1 C
0	3	1 D
0	4	2 A
0	5	2 B
0	6	2 C
0	7	2 D

MIDI IN – PC MAPPING可旋转SELECT滚动选中PC码  
1号编码器设定当前高亮的预置组 2号编码器设定组内的预置号

## B、MIDI OUT

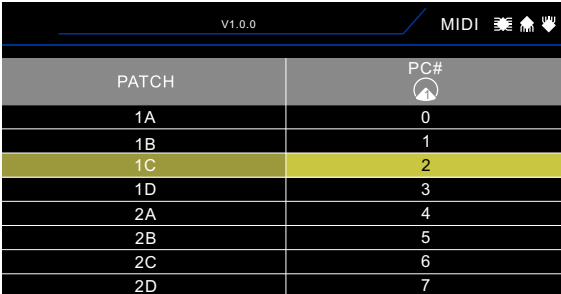
MIDI OUT包含的设置项目可参考下图



The screenshot shows the MIDI OUT settings menu. At the top, it says 'V1.0.0' and 'MIDI'. The menu options are: MODE (MIDI OUT), CHANNEL (16), SEND MIDI CLOCK (ON), and PC MAPPING. Three callout boxes provide additional information:

- MIDI OUT 通道设置**  
包含1-16个通道
- PC码设置**  
子菜单内可设置预置编号  
对应发送的pc码
- MODE模式**  
可选为MIDI OUT或者MIDI THRU  
设置为MIDI THRU时。将MIDI IN  
接收到的命令从THRU接口中转发出  
至MIDI信号链的下一个设备
- MIDI OUT MIDI 时钟开关**  
开启后可发送MIDI时钟  
给受控设备同步速度

其中PC MAPPING内还有子菜单可进入设置



The screenshot shows the PC MAPPING sub-menu. It has a table with two columns: PATCH and PC#. The PC# column has a small upward arrow icon next to it. The table lists patches 1A through 2D and their corresponding PC# values from 0 to 7. Patch 1C and PC# 2 are highlighted in yellow.

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

MIDI OUT – PC MAPPING可旋转SELECT滚动PC码1号  
编码器设定高亮预置对应要发送的PC码使用翻页按键  
进行翻页

出厂MIDI信息请参考下列表格

CC# Control Change功能表		
功能项目	CC#	值
MIDI 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
NS ON/OFF	17	0-127
TONE CAP ON/OFF	18	0-127
EQ ON/OFF	19	0-127
FX B 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

CC# Control Change功能表		
功能项目	CC#	值
LOOPER REC/DUB	50	0-1
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

作为接收设备时，PC码对应的PRESET号支持自定义

PC# Program Change列表 RX 接收			
1A	0.0	8C	0.30
1B	0.1	8D	0.31
1C	0.2	9A	0.32
1D	0.3	9B	0.33
2A	0.4	9C	0.34
2B	0.5	9D	0.35
2C	0.6	10A	0.36
2D	0.7	10B	0.37
3A	0.8	10C	0.38
3B	0.9	10D	0.39
3C	0.10	11A	0.40
3D	0.11	11B	0.41
4A	0.12	11C	0.42
4B	0.13	11D	0.43
4C	0.14	12A	0.44
4D	0.15	12B	0.45
5A	0.16	12C	0.46
5B	0.17	12D	0.47
5C	0.18	13A	0.48
5D	0.19	13B	0.49
6A	0.20	13C	0.50
6B	0.21	13D	0.51
6C	0.22	14A	0.52
6D	0.23	14B	0.53
7A	0.24	14C	0.54
7B	0.25	14D	0.55
7C	0.26	15A	0.56
7D	0.27	15B	0.57
8A	0.28	15C	0.58
8B	0.29	15D	0.59

PC# Program Change列表 RX 接收			
16A	0.60	24C	0.94
16B	0.61	24D	0.95
16C	0.62	25A	0.96
16D	0.63	25B	0.97
17A	0.64	25C	0.98
17B	0.65	25D	0.99
17C	0.66	26A	0.100
17D	0.67	26B	0.101
18A	0.68	26C	0.102
18B	0.69	26D	0.103
18C	0.70	27A	0.104
18D	0.71	27B	0.105
19A	0.72	27C	0.106
19B	0.73	27D	0.107
19C	0.74	28A	0.108
19D	0.75	28B	0.109
20A	0.76	28C	0.110
20B	0.77	28D	0.111
20C	0.78	29A	0.112
20D	0.79	29B	0.113
21A	0.80	29C	0.114
21B	0.81	29D	0.115
21C	0.82	30A	0.116
21D	0.83	30B	0.117
22A	0.84	30C	0.118
22B	0.85	30D	0.119
22C	0.86	31A	0.120
22D	0.87	31B	0.121
23A	0.88	31C	0.122
23B	0.89	31D	0.123
23C	0.90	32A	0.124
23D	0.91	32B	0.125
24A	0.92	32C	0.126
24B	0.93	32D	0.127

PC# Program Change列表 RX 接收			
33A	1.0	40C	1.30
33B	1.1	40D	1.31
33C	1.2	41A	1.32
33D	1.3	41B	1.33
34A	1.4	41C	1.34
34B	1.5	41D	1.35
34C	1.6	42A	1.36
34D	1.7	42B	1.37
35A	1.8	42C	1.38
35B	1.9	42D	1.39
35C	1.10	43A	1.40
35D	1.11	43B	1.41
36A	1.12	43C	1.42
36B	1.13	43D	1.43
36C	1.14	44A	1.44
36D	1.15	44B	1.45
37A	1.16	44C	1.46
37B	1.17	44D	1.47
37C	1.18	45A	1.48
37D	1.19	45B	1.49
38A	1.20	45C	1.50
38B	1.21	45D	1.51
38C	1.22	46A	1.52
38D	1.23	46B	1.53
39A	1.24	46C	1.54
39B	1.25	46D	1.55
39C	1.26	47A	1.56
39D	1.27	47B	1.57
40A	1.28	47C	1.58
40B	1.29	47D	1.59

PC# Program Change列表 RX 接收			
48A	1.60	56C	1.94
48B	1.61	56D	1.95
48C	1.62	57A	1.96
48D	1.63	57B	1.97
49A	1.64	57C	1.98
49B	1.65	57D	1.99
49C	1.66	58A	1.100
49D	1.67	58B	1.101
50A	1.68	58C	1.102
50B	1.69	58D	1.103
50C	1.70	59A	1.104
50D	1.71	59B	1.105
51A	1.72	59C	1.106
51B	1.73	59D	1.107
51C	1.74	60A	1.108
51D	1.75	60B	1.109
52A	1.76	60C	1.110
52B	1.77	60D	1.111
52C	1.78	61A	1.112
52D	1.79	61B	1.113
53A	1.80	61C	1.114
53B	1.81	61D	1.115
53C	1.82	62A	1.116
53D	1.83	62B	1.117
54A	1.84	62C	1.118
54B	1.85	62D	1.119
54C	1.86	63A	1.120
54D	1.87	63B	1.121
55A	1.88	63C	1.122
55B	1.89	63D	1.123
55C	1.90	64A	1.124
55D	1.91	64B	1.125
56A	1.92	64C	1.126
56B	1.93	64D	1.127

注：GE300作为受控设备接收PC#码时，涉及到MIDI Bank的设置，上文以0.XXX表示MIDI Bank为0，1.XXX表示MIDI Bank为1。MIDI Bank为0时，接收PC#码控制预置音色范围为1A至32D；MIDI Bank为1时，接收PC#码控制预置范围为33A至64D。支持自定义更改PC#码对应预置音色编号。

作为发送设备时，每个PRESET发送的PC码支持自定义

PC# Program Change列表 TX 发送			
1A	0	8C	30
1B	1	8D	31
1C	2	9A	32
1D	3	9B	33
2A	4	9C	34
2B	5	9D	35
2C	6	10A	36
2D	7	10B	37
3A	8	10C	38
3B	9	10D	39
3C	10	11A	40
3D	11	11B	41
4A	12	11C	42
4B	13	11D	43
4C	14	12A	44
4D	15	12B	45
5A	16	12C	46
5B	17	12D	47
5C	18	13A	48
5D	19	13B	49
6A	20	13C	50
6B	21	13D	51
6C	22	14A	52
6D	23	14B	53
7A	24	14C	54
7B	25	14D	55
7C	26	15A	56
7D	27	15B	57
8A	28	15C	58
8B	29	15D	59

PC# Program Change列表 TX 发送			
16A	60	24C	94
16B	61	24D	95
16C	62	25A	96
16D	63	25B	97
17A	64	25C	98
17B	65	25D	99
17C	66	26A	100
17D	67	26B	101
18A	68	26C	102
18B	69	26D	103
18C	70	27A	104
18D	71	27B	105
19A	72	27C	106
19B	73	27D	107
19C	74	28A	108
19D	75	28B	109
20A	76	28C	110
20B	77	28D	111
20C	78	29A	112
20D	79	29B	113
21A	80	29C	114
21B	81	29D	115
21C	82	30A	116
21D	83	30B	117
22A	84	30C	118
22B	85	30D	119
22C	86	31A	120
22D	87	31B	121
23A	88	31C	122
23B	89	31D	123
23C	90	32A	124
23D	91	32B	125
24A	92	32C	126
24B	93	32D	127

PC# Program Change列表 TX 发送			
33A	0	40C	30
33B	1	40D	31
33C	2	41A	32
33D	3	41B	33
34A	4	41C	34
34B	5	41D	35
34C	6	42A	36
34D	7	42B	37
35A	8	42C	38
35B	9	42D	39
35C	10	43A	40
35D	11	43B	41
36A	12	43C	42
36B	13	43D	43
36C	14	44A	44
36D	15	44B	45
37A	16	44C	46
37B	17	44D	47
37C	18	45A	48
37D	19	45B	49
38A	20	45C	50
38B	21	45D	51
38C	22	46A	52
38D	23	46B	53
39A	24	46C	54
39B	25	46D	55
39C	26	47A	56
39D	27	47B	57
40A	28	47C	58
40B	29	47D	59

PC# Program Change列表 TX 发送			
48A	60	56C	94
48B	61	56D	95
48C	62	57A	96
48D	63	57B	97
49A	64	57C	98
49B	65	57D	99
49C	66	58A	100
49D	67	58B	101
50A	68	58C	102
50B	69	58D	103
50C	70	59A	104
50D	71	59B	105
51A	72	59C	106
51B	73	59D	107
51C	74	60A	108
51D	75	60B	109
52A	76	60C	110
52B	77	60D	111
52C	78	61A	112
52D	79	61B	113
53A	80	61C	114
53B	81	61D	115
53C	82	62A	116
53D	83	62B	117
54A	84	62C	118
54B	85	62D	119
54C	86	63A	120
54D	87	63B	121
55A	88	63C	122
55B	89	63D	123
55C	90	64A	124
55D	91	64B	125
56A	92	64C	126
56B	93	64D	127

注：GE300作为受控设备接收PC#码时，涉及到MIDI Bank的设置，上文以0.XXX表示MIDI Bank为0，1.XXX表示MIDI Bank为1。MIDI Bank为0时，接收PC#码控制预置音色范围为1A至32D；MIDI Bank为1时，接收PC#码控制预置范围为33A至64D。支持自定义更改PC#码对应预置音色编号。

# FS MODE踩钉模式设置

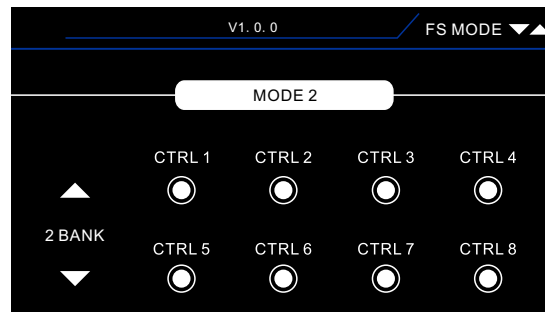
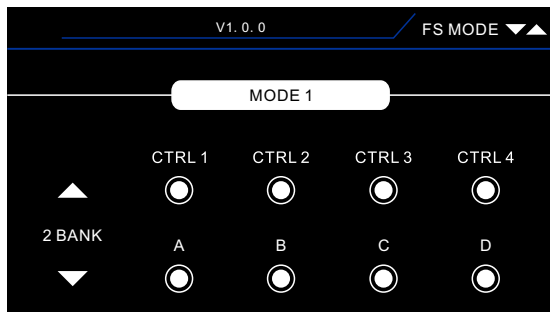
GE300设计了两种踩钉模式，用户可根据自己的喜好来选用。进入FS MODE菜单后，旋转SELECT编码器选择的模式生效，再次按下SYSTEM按键返回上一级目录，或直接按下DISPLAY按键返回主界面。

## MODE1(模式一):

- \*下排为四个预置踩钉（A、B、C、D），可直接切换当前音色组内的四个预置；
- \*上排为四个CTRL功能踩钉（CTRL 1、CTRL 2、CTRL 3、CTRL 4），可设置为基于当前音色的自定义控制功能；
- \*踩下换组踩钉 ▼ 或 ▲ 可预览目标音色组的编号及名称信息；
- \*选定具体音色位置后，音色完成切换。

## MODE2(模式二):

- \*默认八个踩钉为CTRL功能（CTRL 1~ 4，CTRL A~D），可设置为基于当前音色的自定义控制功能。
- \*默认界面首次踩下换组踩钉 ▼ 或 ▲ ，跳转显示当前组及相邻音色组的预置编号及名称信息，持续踩下 ▼ 或 ▲ 执行换组操作。此时上下两排踩钉对应屏幕的上下两排预置；
- \*选定具体音色位置后，音色和界面完成切换。

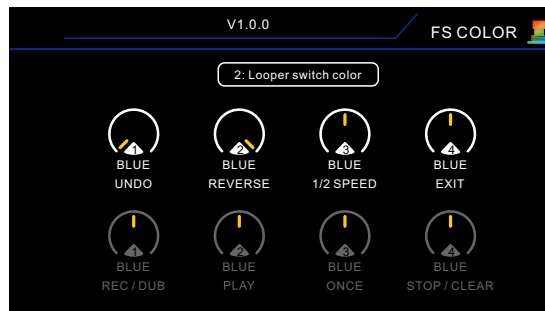
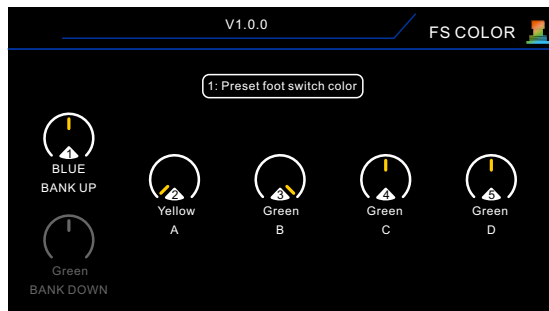


- 注：1、GE300出厂默认为FS MODE1模式—  
2、CTRL功能可在CTRL按键内定义，详细操作请参考本手册“CTRL功能设置”。



# FS COLOR踩钉颜色设置

此界面可自定义预置切换踩钉以及LOOPER功能踩钉的颜色，共提供7种颜色可选。旋转Select编码器切换预置踩钉颜色设置页面及 LOOPER踩钉颜色设定界面，通过1-5号编码器选定相应踩钉的颜色，踩钉灯会在此界面即显预览。



# TAP类型设置

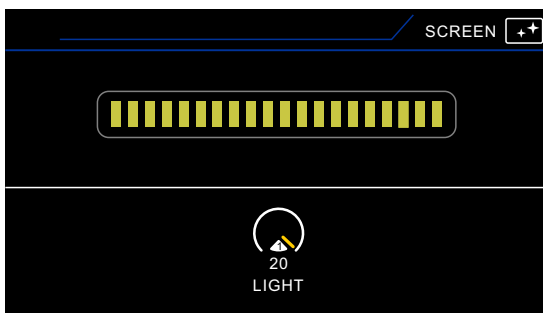
此菜单内可设置TAP TEMPO的BPM值的类型。选择为“Global”时BPM速度值为全局，即所有预置的BPM值统一；选择为“Preset”时，BPM值可以随每个预置设置为独立的值。

## 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。GE300的BPM值显示在主界面左上角，开启调制或延迟的Sub-Division后，相关模块的速率、时值会按照Sub-Division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Select编码器跳转至BPM值调节位置，通过旋转Select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。

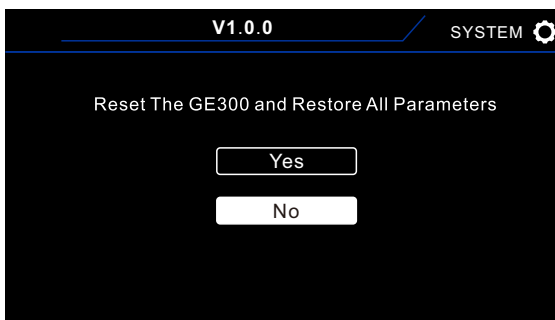
## Screen屏幕亮度调节

Screen屏幕亮度调节可根据不同的使用环境调节明暗度。进入Screen屏幕亮度调节菜单后，通过旋转1号编码器调节屏幕明暗度，再次按下SYSTEM按键返回上一级目录。



## Reset恢复出厂设置功能

Reset恢复出厂设置功能可供清除所有用户设定恢复出厂模式。进入Reset菜单后，屏幕会弹出是否需要恢复出厂设定的提示，通过旋转SELECT编码器选择Yes或No，按下表示确认，等待GE300恢复出厂设置自动重新启动。



- 注: 1、建议在恢复出厂设置前先通过PC端软件备份用户设置的Preset预置。  
2、在恢复出厂设置过程中不要断开GE300的电源，以免未知故障。

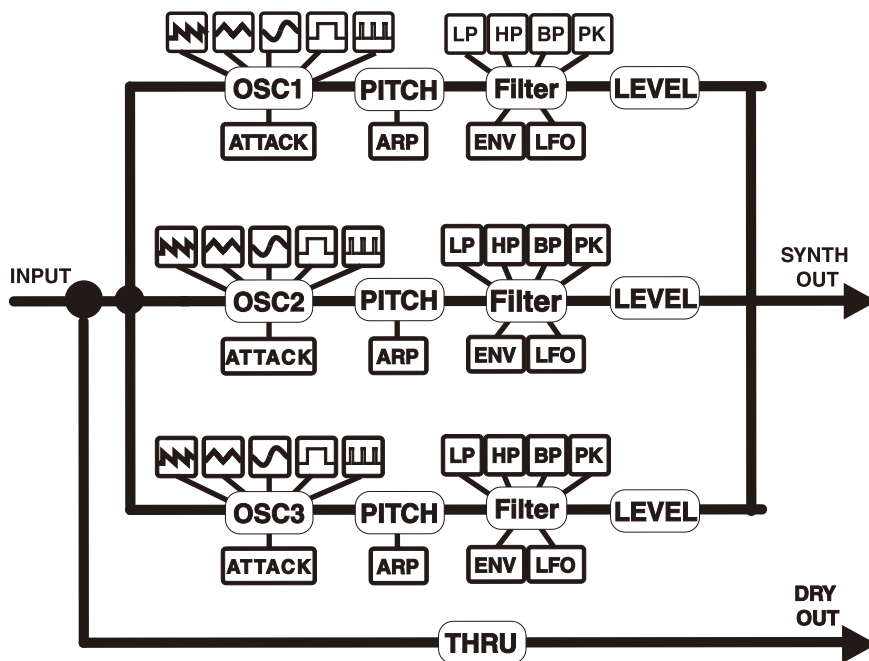
# 效果模块及参数说明

## SYNTH合成音色模块

GE300内的SYNTH模块由三组振荡器、滤波器、琶音器组成，可以将吉他信号转换成合成信号，让吉他获得合成器的音色。

同时在SYNTH模块内我们设计了吉他信号的直通以及合成音色输出节点参数，通过直通音量调节以及输出节点的设置，允许用户得到互不影响同时相互叠加的合成与吉他音色，大大提高了合成模块与其他模块共同使用的可玩性。下图大致示意了合成模块的信号流图。

注：SYNTH模块默认在效果链的第一个，且不支持在效果链中任意移动。



SYNTH参数说明		
参数名称	参数说明	范围
Waveform	合成音色的波形选择	Sin ( 正弦波 )、Saw ( 锯齿波 )、 Tri ( 三角波 )、Sqr ( 方波 )、Imp ( 脉冲波 )
Pitch	音高调节, 提供正负2个八度的音高范围调节。 值为0时=原音音高, 12为1个八度, 24为2个八度。	-24~+24
Attack	起音时间 Attack=0: 起音最慢, Attack=100: 起音最快	0~100
Level	合成音量 Level=0: 无输出, Level=100: 音量最大	0~100
Filter	滤波器类型选择	Off、LP ( Low Pass低通 )、HP ( High Pass高通 )、 BP ( Band Pass 带通 )、PK ( Peak 峰值频率 )
Mode	滤波器工作模式	Static ( 固定频段 )、Touch ( 包络滤波 )、 LFO ( 低频振荡器 )
FC	选择固定频率滤波的频点	60Hz~10kHz
Sensitivity	包络滤波模式的触发敏感度调节 值越小需要较大的输入信号触发滤波器 值越大较容易触发滤波器	0~100
Rate	低频振荡器 ( LFO ) 模式的速率。 旋钮前段为速度频率选择, Rate=0: 速率最慢, Rate=100: 速率最快; 后段为节奏型档位选择, 选择一个节奏型档位后可通过 TAP TEMPO打点设速功能设置当前效果的速度。	0~100 节奏型档位: 全音符、二分音符、四分音符、 八分音符、十六分音符、 三十二分音符以及各项的附点音符(D)和三连音(T)
Pattern	琶音器类型, 提供50个固化琶音类型组合。	Off, 0~50;
Arp Speed	琶音器速度。 旋钮前段为速度频率选择; 后段为节奏型档位选择, 选择一个节奏型档位后可通过 TAP TEMPO打点设速功能控制琶音器的速度。	速度频率: 0.2Hz~20Hz, 节奏型档位: 四分音符、八分音符、十六分音符、 三十二分音符以及各项的附点音符(D)和三连音(T)
Thru Level	旁通一路吉他原声的信号大小	0~100
Effect Out Port to	设置合成模块信号的输出节点。例如设置为“5”, 则合成音色实际输入效果链的位置是SYNTH后的第5个 模块之后, 而之前的模块则与SYNTH形成并联关系, 不对SYNTH音色产生影响。	0~12

注: SYNTH模块前3页参数为3组互不影响的合成参数, 相同的参数名在上表不做重复解释

# COMP压缩模块

GE300内置10种参数、音色不尽相同的压缩模块可供选用。

压缩器是一种动态处理类的效果，在吉他信号处理应用中，压缩效果器通常可以帮助达到平均弹奏力度、提高音符颗粒感、延长延音等目的。同时不同的压缩电路通常在压缩处理前会对均衡进行处理，所以压缩效果器也拥有不同的音色影响。而这些都成为其音色魅力所在。在GE300中，大家可以按需求选择适合自己的类型来使用。

参数名称	参数说明	范围
<b>Output</b>	该模块的输出电平，可补偿压缩处理造成的音量差	-80dB ~ +12dB/30dB
<b>Sensitivity、Comp、Peak Reduction、Sustain</b>	综合了压缩的阈值、压缩比率、启动时间以及音量参数。数值越大，压缩效果越明显	0~100
<b>Threshold</b>	触发压缩效果的电平阈值。数值小越容易触发压缩，为0dB时近似关闭压缩	-60dB~0dB
<b>Ratio</b>	压缩比率。超出阈值后的输入电平与输出电平的比值。一定程度上比值越大压缩效果越明显。	1:1 ~ 20:1
<b>Attack</b>	信号超过设置阈值后压缩器的启动时间。数值越大，压缩启动时间越慢，数值越小，启动时间越快。	0~100
<b>Low</b>	激励压缩效果的低频调节	-8dB ~ +8dB
<b>High</b>	激励压缩效果的高频调节	-8dB ~ +8dB
<b>Gain</b>	部分压缩效果的增益度调节	0~100
<b>Mix、Blend</b>	未压缩信号与压缩信号的混合比例。 Mix/Blend=0时未压缩信号100%，Mix/Blend=100时压缩信号100%	0~100
<b>Release</b>	输入电平低于设定阈值后，信号恢复正常大小所用的时间。数值越大时间越长，数值越小时间越短。	0~100
<b>Low Threshold</b>	三频带压缩效果内的低频阈值。	-60dB ~ 0dB
<b>Low Gain</b>	三频带压缩效果内的低频增益度。	-80dB ~ + 30dB
<b>Mid Threshold</b>	三频带压缩效果内的中频阈值。	-60dB ~ 0dB
<b>Mid Gain</b>	三频带压缩效果内的中频增益度。	-80dB ~ + 30dB
<b>High Threshold</b>	三频带压缩效果内的高频阈值。	-60dB ~ 0dB
<b>High Gain</b>	三频带压缩效果内的高频增益度。	-80dB ~ + 30dB

# WAH哇音模块

GE300的WAH哇音模块共有10款不同的效果可供选用，包含了常见三类不同原理来实现的哇音。一是传统的通过踏板移动共振峰频点获得的哇音；二是通过调制手段的自动滤波哇音；三是包络滤波哇音，或俗称的动态哇音。GE300的WAH模块中，参数含有“Position”为第一类，参数含有“RATE”的为第二类，参数含有“Sens”的为第三类。

WAH参数说明		
参数名称	参数说明	范围
Output	该模块的输出音量	-60dB ~ +3dB
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。	0~100
Q	哇音Q值调节，控制带通滤波器的宽度，值越大带宽越小，哇音越明显。	0~100
Peak	控制共振峰高度，值越大共振峰越高，哇音越明显	0~100
Low Fc	哇音中心频率移动范围的最低频点	100Hz~500Hz
High Fc	哇音中心频率移动范围的最高频点	500Hz~5000Hz
Rate	调制哇音的调制速率。 旋钮前段为速度频率选择, Rate=0：速率最慢，Rate=100：速率最快； 后段为节奏型档位选择，选择一个节奏型档位后可通过TAP TEMPO打点设速功能设置当前效果的速度。	0~100 节奏型档位：全音符、二分音符、四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符以及各项的附点音符(D)和三连音(T)
Range	调制哇音的幅度，值越大效果越明显。	0~100
Curve	调制滤波的波形选择。	Triangle (三角波)、 Sine (正弦波)、 Step (阶梯波)、 Random (随机波)
Attack	包络滤波的启动时间，数值越大启动时间越短。	0~100
Sens	触发包络滤波的输入电平灵敏度值（阈值）。 数值越大越容易触发滤波器。实际使用时请结合拾音器功率大小来调节。	0~100
Direction	包络滤波哇音的音色方向。 Low to Hi：正常包络滤波的哇音方向，输入信号触发阈值后滤波频点由低频移至高频，低于阈值后滤波频点回到低频。 Hi to Low：与正常哇音相反的方向，当输入信号触发阈值后滤波频点由高频移至低频，低于阈值后滤波频点回到高频。	Lo to Hi, Hi to Lo
Mix	Custom Wah效果中未处理信号和已处理信号的混合比例。Mix值越大，哇音信号占比越大，效果越明显。	0~100

# FXA/FXB模块

GE300的音色模块按效果类型来分类，其中FXA和FXB这两个模块一调制类效果为主，除此之外也整合了若干种其他的效果类型，方便用户按照需求灵活选用，类型包括了均衡、延迟、滤波，其中FXA比FXB多出5个增益类效果（激励、过载）。以下参数列表针对调制效果的参数做说明，其余类型的参数请参考本文的相应模块说明。

FXA/FXB参数说明		
参数名称	参数说明	范围
<b>Output</b>	该模块的输出音量。	-60dB ~ +3dB
<b>Attack</b>	Slow Gear慢发音音头的快慢调节，值越小起音速度越慢。	0~100
<b>Sub</b>	低八度音量调节。	0~100
<b>Sub tone</b>	低八度的音色明暗调节，值越大音色越亮。	0~100
<b>Upper</b>	高八度音量调节。	0~100
<b>Upper tone</b>	高八度的音色明暗调节，值越大音色越亮。	0~100
<b>Dry</b>	八度效果的干声音量	0~100
<b>Rate、Speed</b>	调制类效果的速率/速度。 旋钮前段为速度频率选择, Rate=0: 速率最慢, Rate=100: 速率最快; 后段为节奏型档位选择, 选择一个节奏型档位后可通过TAP TEMPO打点设速功能设置当前效果的速度。	0~100 节奏型档位: 全音符、二分音符、四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符以及各项的附点音符(D)和三连音(T)
<b>Time</b>	FXA/FXB中延迟模块的时值调节。 旋钮前段为常规时值调节; 后段为节奏型档位选择, 选择一个节奏型档位后可通过TAP TEMPO打点设速功能设置当前效果的速度	20ms~2000ms 节奏型档位: 四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符以及各项的附点音符(D)和三连音(T)
<b>Tone</b>	Tone调制类效果的音色明暗调节，值越大音色越亮。	0~100
<b>Depth、Manual</b>	Depth、Manual 调制类效果的调制深度，值越大调制效果越明显。	0~100
<b>Range、Width、Sweep</b>	Range、Width、Sweep调制类效果的调制范围，值越大调制效果越明显。	0~100
<b>Resonance</b>	Resonance相位效果的共振点强度调节。	0~100
<b>Feedback、Intensity</b>	Feedback、Intensity调制效果强度调节。	0~100
<b>Mix</b>	Mix效果混合度, Mix=0为纯干声, Mix=100为纯湿声	0~100
<b>Mono/Stereo</b>	效果的单声道/立体声选择。	Mono/Stereo
<b>Pitch</b>	Detune内的音高调节, 提供正负100个音分的调节范围; Pitch Shift内的音高调节, 提供正负1个八度的音高范围调节。	-100Cent ~ 100Cent ; -12 ~ +12
<b>Sample</b>	降采样效果的采样率调节。	1.5KHz ~ 44.1KHz
<b>Bit</b>	降采样效果的采样精度调节。	1bit ~ 16bit

# OD/DS过载/失真模块

此模块包含了激励、过载、法兹、失真共31个增益类效果模拟，模型均基于相应的原型采样，良好地还原了音色同时保留了真实的动态。

OD/DS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、OD250	基于DOD® Od250的过载效果
6、DDrive	基于BARBER® Direct Drive的过载效果
7、BlackRat	基于ProCo® Rat的失真效果
8、Grey Faze	基于MOOER® Grey Faze的法兹效果
9、Muffy	基于EHX® Big Muff的法兹效果
10、Fuzz Department	基于ZVEX® Fuzz Factory的法兹效果
11、MTL Zone	基于BOSS® Metal Zone的失真效果
12、MTL Master	基于Digitech® Metal Master的失真效果
13、Obsessive Dist	基于 Fulltone® OCD的失真效果
14、Jimmy OD	基于 Paul Cochrane® Timmy OD的过载效果
15、Full DRV	基于 Fulltone® Fulldrive 2的过载效果
16、Shred	基于 Marshall® Shred master的失真效果
17、BeeBee Pre	基于 Xotic BB® Preamp的过载激励效果
18、BeeBee+	基于 Xotic BB® Plus的过载失真效果
19、Riet	基于 Suhr® Riot的失真效果
20、Tight DS	基于Amptweaker® TightRock的失真效果
21、Full DS	基于Fulltone® GT-500的失真效果
22、Gold Clon	基于Klon® Centaur gold的过载效果
23、Vx Tube OD	基于 VOX® Tube Od的过载效果
24、Tight Metal	基于Amptweaker® TightMetal的失真效果
25、The Juicer	基于MOOER® The Juicer的过载效果
26、Rumble Drive	基于MOOER® Rumble Drive的过载效果
27、Solo	基于MOOER® Solo的失真效果
28、Blues Mood	基于MOOER® Blues Mood的过载效果
29、Blues Crab	基于MOOER® Blues Crab的过载效果
30、Blade	基于MOOER® Blade的失真效果
31、Hustle Drive	基于MOOER® Hustle Drive的失真效果

OD/DS参数说明		
参数名称	参数说明	范围
Output	该模块的输出音量。	0~100
Gain	该模块的增益度调节	0~100
Bass	该模块的低频调节	0~100
Mid	该模块的中频调节	0~100
Treble	该模块的高频调节	0~100

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有，此处仅为用于说明本产品中模拟的效果音色类型。



# AMP功放模拟模块

GE300的核心模块之一，采用真实音箱采样的NR非线性逆向建模，精准还原108款知名音箱的音色特点，保留了电子管音箱独特的动态响应以及触感。同时我们在原有前级建模的基础上增加了多种后级管的真实采样，随Power in后级输入和Bias偏压参数的调节，可得到自然的后级过载，这意味着AMP模块较上一代产品有更完善的内部环节模拟。

AMP型号对照	
1、US Blues JR	基于Fender® Blues Junior音箱的前级部分
2、65 US DX	基于Fender® 65 Deluxe reverb 音箱的前级部分
3、65 US TW	基于Fender® 65 Twin Reverb音箱的前级部分
4、US Sonic	基于Fender® Super Sonic 音箱的前级部分
5、US Blues CL	基于Fender® Blues Deluxe 音箱的清音通道
6、US Blues OD	基于Fender® Blues Deluxe 音箱的过载通道
7、59 US BASS	基于Fender® 59 Bassman 音箱的前级部分
8、UK30 CL	基于Vox® AC30 音箱清音设置
9、UK30 OD	基于Vox® AC30 音箱过载设置
10、J800	基于Marshall® JCM800音箱的前级部分
11、J900	基于Marshall® JCM900音箱的前级部分
12、PLX 100	基于Marshall® Plexi 100音箱的前级部分
13、J2525 Ch1	基于Marshall® JCM 2525音箱的清音通道
14、J2525 Ch2	基于Marshall® JCM 2525音箱的失真通道
15、J410 CL	基于Marshall® JVM410音箱的清音通道
16、J410 DS	基于Marshall® JVM410音箱的失真通道
17、US Gold 100 CL	基于Friedman® Be100音箱的清音通道
18、US Gold 100 DS	基于Friedman® Be100音箱的失真通道
19、US Gold 50A	基于Friedman® Smallbox 50音箱的清音通道
20、US Gold 50B	基于Friedman® Smallbox 50音箱的失真通道
21、Cali LS Ch1	基于Mesa Boogie® Lonestar音箱的通道1
22、Cali LS Ch2	基于Mesa Boogie® Lonestar音箱的通道2
23、Cali Dual 1	基于Mesa Boogie® Dual Rectifier BlackFace音箱的清音通道
24、Cali Dual 2	基于Mesa Boogie® Dual Rectifier BlackFace音箱的失真通道
25、TRI REC CL	基于MESA/Boogie® Triple Rectifier的清音通道
26、TRI REC DS	基于MESA/Boogie® Triple Rectifier的失真通道
27、MARKIII CL	基于MESA/Boogie® MARK III 音箱的清音通道
28、MARKIII DS	基于MESA/Boogie® MARK III 音箱的失真通道
29、Cali Mk4 A	基于Mesa Boogie® Mark IV音箱的Rhythm通道1
30、Cali Mk4 B	基于Mesa Boogie® Mark IV音箱的Rhythm通道2
31、Cali Mk4 C	基于Mesa Boogie® Mark IV音箱的Lead通道

AMP型号对照	
32、MARKV CL	基于MESA/Boogie® MARK V 音箱的清音通道
33、MARKV DS	基于MESA/Boogie® MARK V 音箱的失真通道
34、Cali JP A	基于Mesa Boogie® JP-2C音箱的清音通道
35、Cali JP B	基于Mesa Boogie® JP-2C音箱的Crunch通道
36、Cali JP C	基于Mesa Boogie® JP-2C音箱的失真通道
37、Eagle FB Ch1	基于Engl® Fireball 100音箱的清音通道
38、Eagle FB Ch2	基于Engl® Fireball 100音箱的失真通道
39、Powerbell CL	基于ENGL® E645 音箱的清音通道
40、Powerbell DS	基于ENGL® E645 音箱的失真通道
41、Blacknight CL	基于ENGL® E650 Blackmore音箱的清音通道
42、Blacknight DS	基于ENGL® E650 Blackmore音箱的失真通道
43、Eagle 670 CL	基于ENGL® E670音箱的清音通道
44、Eagle 670 CR	基于ENGL® E670音箱的Crunch通道
45、Eagle 670 L1	基于ENGL® E670音箱的Lead1通道
46、Eagle 670 L2	基于ENGL® E670音箱的Lead2通道
47、Satsuma TH200A	基于Orange® Thunderverb 200 音箱的清音通道
48、Satsuma TH200B	基于Orange® Thunderverb 200 音箱的失真通道
49、Satsuma TH30A	基于Orange® Th30音箱的清音通道
50、Satsuma TH30B	基于Orange® Th30音箱的失真通道
51、Rock Vrb CL	基于Orange® Rockerverb 音箱的清音通道
52、Rock Vrb DS	基于Orange® Rockerverb 音箱的失真通道
53、Citrus 30	基于Orange® AD 30音箱的前级部分
54、EV 5050 CL	基于EVH® 5150 音箱的清音通道
55、EV 5050 DS	基于EVH® 5150 音箱的失真通道
56、PV 5050 CL	基于Peavey® 5150 音箱的清音通道
57、PV 5050 DS	基于Peavey® 5150 音箱的失真通道
58、Petey 6550 A	基于Peavey® 6505+ 音箱的清音通道
59、Petey 6550 B	基于Peavey® 6505+ 音箱的失真通道
60、Petey Satch CL	基于Peavey® JSX 音箱的清音通道
61、Petey Satch CR	基于Peavey® JSX 音箱的Crunch通道
62、Petey Satch UL	基于Peavey® JSX 音箱的Ultra通道

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有，此处仅为用于说明 本产品中模拟的效果音色类型。

AMP型号对照	
63、Herby Ch1	基于Diezel® Herbert音箱的通道1
64、Herby Ch2	基于Diezel® Herbert音箱的通道2
65、Herby Ch3	基于Diezel® Herbert音箱的通道3
66、VHS Ch1	基于Diezel® Vh4音箱的通道1
67、VHS Ch2	基于Diezel® Vh4音箱的通道2
68、VHS Ch3	基于Diezel® Vh4音箱的通道3
69、VHS Ch4	基于Diezel® Vh4音箱的通道4
70、Hugen CL	基于Diezel® Hagen 音箱的清音通道
71、Hugen OD	基于Diezel® Hagen 音箱的过载通道
72、Hugen DS	基于Diezel® Hagen 音箱的失真通道
73、Randy Devil CL	基于Randall® Satan音箱的清音通道
74、Randy Devil DS	基于Randall® Satan音箱的失真通道
75、SLOW 100 CR	基于Soldano® SLO-100 音箱的Crunch通道
76、SLOW 100 DS	基于Soldano® SLO-100 音箱的失真通道
77、JET 100H CL	基于Jet City® JCA100H音箱的清音通道
78、JET 100H OD	基于Jet City® JCA100H音箱的过载通道
79、Koche OD	基于Koch® Powertone 音箱的过载通道
80、Koche DS	基于Koch® Powertone 音箱的失真通道
81、Blueno UG 30A	基于Bruno® Underground 30音箱的低增益音色
82、Blueno UG 30B	基于Bruno® Underground 30音箱的过载音色
83、Custom 100 Ch1	基于Custom Audio Amplifiers® PT100 音箱的清音通道
84、Custom 100 Ch2	基于Custom Audio Amplifiers® PT100 音箱的过载通道
85、Custom 100 Ch3	基于Custom Audio Amplifiers® PT100 音箱的失真通道

AMP型号对照	
86、Mr. Smith CL	基于PRS® ARCHON 音箱的清音通道
87、Mr. Smith DS	基于PRS® ARCHON 音箱的失真通道
88、Taxidea Taxus A	基于Suhr® Badger 30音箱的Low Gain音色
89、Taxidea Taxus B	基于Suhr® Badger 30音箱的High Gain音色
90、Shittcow GR	基于VHT® PITTBULL音箱的清音通道
91、Shittcow RD	基于VHT® PITTBULL音箱的失真通道
92、Doctor3 A	基于DR.Z® Maz38音箱的清音音色
93、Doctor3 B	基于DR.Z® Maz38音箱的过载音色
94、Matchbox 30 CL	基于Matchless® C30音箱的清音通道
95、Matchbox 30 OD	基于Matchless® C30音箱的过载通道
96、Regal Tone CL	基于Tone King® Falcon 音箱的Rhythm通道
97、Regal Tone Od1	基于Tone King® Falcon 音箱的Tweed通道
98、Regal Tone Od2	基于Tone King® Falcon 音箱的Lead通道
99、Carol CL	基于Two Rock® Coral 音箱的清音通道
100、Carol OD	基于Two Rock® Coral 音箱的过载通道
101、Cardeff	基于Two Rock® Cardiff 音箱的前级部分
102、JAZZ 120	基于Roland® JC-120 音箱的前级部分
103、HWT 103	基于Hiwatt® DR-103音箱的前级部分
104、HT Club CL	基于Blackstar® HT Stage 100音箱的清音通道
105、HT Club DS	基于Blackstar® HT Stage 100音箱的失真通道
106、Acoustic 1	原声吉他音色模拟1
107、Acoustic 2	原声吉他音色模拟2
108、Acoustic 3	原声吉他音色模拟3

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有, 此处仅为用于说明 本产品中模拟的效果音色类型。

## AMP参数说明

参数名称	参数说明	范围
Gain	该模块的增益度调节	0~100
Bass	该模块的低频调节	0~100
Mid	该模块的中频调节	0~100
Treble	该模块的高频调节	0~100
Mode	提供两档不同取向的音色选择。 Original：保留了原生采样真实粗犷的音色质感； Distinct：经过处理后更具平滑细腻的音色质感。	Original/ Distinct
Tube	可选择11种不同的后级管特性模拟。通常在使用箱体模拟时开启。 在配合音箱RETURN或电子管后级使用时可关闭，您也完全可以根据个人喜好来选择开启或关闭。	Off, Normal EL34, Normal EL84, Normal 6L6, Normal 6V6, Doctor3 EL84, Badger EL34, UK Gold EL34, Cali 6L6, US DLX 6L6, JJ EL84, BabyBomb
Preamp Out	前级输出的信号大小调节，即后级输入信号，该旋钮影响整体音量的同时还会影响后级过载量，值越大越容易制造出后级过载。	0~100
Presence	临场度调节，值越大超高频越多。	0~100
Bias	模拟后级管偏压调节对音色的影响。	0~100
Master	该模块的总输音量控制。	0~100

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有，此处仅为用于说明 本产品中模拟的效果音色类型。

# CAB箱体模拟模块

GE300内置了43款经典的箱体模拟，可搭配AMP模块连接全频设备使用。双麦克风模拟，可针对远近距离（Distance）和偏心距离（Center）做调节，并可以分配各自的效果比例。20个EMPTY位置允许用户导入自己喜爱的IR文件，最高支持2048个采样点。

**注：**第三方IR文件呈现的是箱体与麦克风的共同响应的结果，故使用第三方IR时，CAB内的麦克风模拟被屏蔽，以准确还原其原始文件的音色。

内置CAB型号对照	
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
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、Blueno 212	基于Bruno® 212 Football箱体
27、Custom 212	基于Custom Audio® 212箱体
28、Herby 412	基于Diezel® 412 RV 412箱体
29、VHS 412	基于Diezel® 412 FV 412箱体
30、Doctor3 112	基于DR.Z® Maz38 112箱体

内置CAB型号对照	
31、US Gold 412	基于Friedman® 412箱体
32、US Gold 112	基于Friedman® Small Box 112箱体
33、Matchbox 30 112	基于Matchless® 112箱体
34、Cali 412-1	基于MESA/Boogie® Recto® Trad 412箱体
35、Cali 412-2	基于MESA/Boogie® RoadKing® 412箱体
36、Satsuma 212	基于Orange® PPC 212 箱体
37、Petey 412	基于Peavey® 6505 412箱体
38、Petey 212	基于Peavey® JSX Combo 212箱体
39、Mr Smith 112	基于PRS® Archon 50 Combo 112箱体
40、Randy Devil 412	基于Randall® RD412 412箱体
41、Taxidea Taxus 112	基于Suhr® 112箱体
42、Shittcow 412	基于VHT® 412箱体
43、Acoustic 112	模拟1只12寸喇叭的木吉他箱体
43~63、EMPTY	第三方IR文件加载位置，可通过电脑软件导入。

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有，此处仅为用于说明 本产品中模拟的效果音色类型。

MIC型号对照	
1、 SM57	基于Shure® Sm57动圈式话筒频响曲线的模型
2、 SM7A	基于Shure® SM7A动圈式话筒频响曲线的模型
3、 U47	基于Neumann® U 47电容式话筒频响曲线的模型
4、 U87	基于Neumann® U 87 Ai电容式话筒频响曲线的模型
5、 M143	基于Neumann® KM 143电容式话筒频响曲线的模型
6、 M147	基于Neumann® M 147电子管电容式话筒频响曲线的模型
7、 KM184	基于Neumann® KM 184电容式话筒频响曲线的模型
8、 NT1	基于RODE® Nt1电容式话筒频响曲线的模型
9、 NT2	基于RODE® Nt2电容式话筒频响曲线的模型
10、 NTV	基于RODE® NTV电子管电容式话筒频响曲线的模型
11、 MD421	基于Sennheiser® Md421动圈式话筒频响曲线的模型
12、 MD441	基于Sennheiser® Md441动圈式话筒频响曲线的模型
13、 E609	基于Sennheiser® E906动圈式话筒频响曲线的模型
14、 E835	基于Sennheiser® E835动圈式话筒频响曲线的模型
15、 MXL2001	基于MXL® MXL2001电容式话筒频响曲线的模型
16、 MXL2003	基于MXL® MXL2003电容式话筒频响曲线的模型
17、 C3000	基于AKG® C3000电容式话筒频响曲线的模型
18、 C4000B	基于AKG® C4000B电容式话筒频响曲线的模型
19、 C414	基于AKG® C414电容式话筒频响曲线的模型
20、 D112	基于AKG® D112动圈式话筒频响曲线的模型
21、 C535	基于AKG® C535电容式话筒频响曲线的模型

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有,此处仅为用于说明本产品中模拟的效果音色类型。

<b>CAB参数说明</b>		
<b>参数名称</b>	<b>参数说明</b>	<b>范围</b>
Mic	提供21款经典型号的麦克风模型选择，模拟麦克风对音色的影响。	21档选择，型号如上表
Center	麦克风相对喇叭的偏心距离调节。值等于0表示正对喇叭纸盆中心；值越大表示越偏离喇叭中心。	0~100
Distance	麦克风相对喇叭的远近距离调节。值等于0表示贴近喇叭；值越大表示远离喇叭。	0~100
Low Cut	此模块的低切调节，低于设置数值的频段将会被去除。	Off, 0Hz~800Hz
High Cut	此模块的高切调节，高于设置数值的频段将会被去除。	Off, 20kHz~1kHz
Early Reflection	模拟拾音环境的早期反射效果，值越大环境空间感越大。	0~100
Output	该模块的输出电平调节。	-60dB ~ +6dB
Points	IR采样长度选择，采样长度越长，对箱体音色还原越完整，同时也越耗资源。	512pts、1024pts、2048pts
Mic1/Mic2	两个麦克风的音色影响比例调节。数值越大表示音色影响比例越多。	0~100比例调节

\*注:本手册中所涉及厂商及产品名称为其各自公司所有，此处仅为用于说明 本产品中模拟的效果音色类型。

# NS 噪音抑制模块

此模块提供了3种简单有效的噪音抑制模型，用户可根据需求来选择。

**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。

**Intel Reducer:** 有别于常规的噪音门，其原理是通过分离信号中的常规信号与白噪声，并将白噪消除，达到减少噪音的同时保持自然的尾音衰减。此模块建议放在失真效果或音箱模拟之前使用。

**Noise Gate:** 开放四个常用的噪音门参数调节，用户可根据当前噪音水准先调节有效的Threshold（阈值），再根据使用需求调节合适的Attack（起音速度）及Release（介入速度），最后再选定合适的Damp（衰减阻尼）。

## NS 参数说明

参数名称	参数说明	范围
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。	0~100
Release	信号小于设定阈值后噪音门开始介入所用的时间，值越小时间越短。	0~100
Threshold	噪音门的阈值调节。	0~100
Damp	调节噪音门工作时对信号的衰减程度。当噪音门工作且该Damp为最大值时则完全切断信号	0~100
Depth	Intel Reducer模块对白噪声的抑制强度，值越大抑制强度越强	0~100
Output	该模块的输出电平调节。	-60dB ~ +3dB

# TONE CAP模块

TONE CAP ( CAPTURE ) 听感智能捕获技术，是魔耳首次应用在综合效果器内的线性拟合算法，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。用户通过此项功能可以实现对设备音色进行自主采样。

根据应用，GE300设计了3种不同的CAPTURE模式，共有50个可储存位置可供调用。

模式一: Learning Guitar : 吉他音色学习；

模式二: Learning Amp&Stomp : 音箱前级和失真过载单块的音色学习；

模式三: Learning Ir : 箱体脉冲响应学习。

## 模式一: 吉他音色采样

此模式允许用户通过采样，实现两把吉他音色的拟合，达到原吉他发出被采集对象的音色特性。您可以将采集的Tone Capture保存在预置中，方便演奏时调用，让您的音色有更多的可能性。

### 操作步骤:

- 1、关闭所有效果模块，并在效果链页中将TONE CAP模块移至效果链最前面（SYNTH模块后）。
- 2、打开并进入TONE CAP界面，使用SELECT编码器在模式选项内选择至“Learning Guit”。
- 3、连接希望被采样的吉他至GE300的INPUT。
- 4、在TONE CAP界面内踩下踩钉A(Target)，在屏幕进度条进行时弹奏您想弹奏的内容。建议第一下完整清晰地弹奏出6根弦，而后弹奏的内容尽量覆盖吉他指板上尽可能多的音，从而得到更好的学习结果。
- 5、进度条结束后屏幕“Target”字样亮起，表示目标对象的音色采样已完成。
- 6、连接希望被改变音色的吉他至GE300的INPUT
- 7、在TONE CAP界面内踩下踩钉B（Source），并弹奏与第一遍基本一致的内容。进度条结束后屏幕“Source”字样亮起，表示原始吉他的采样已完成。
- 8、踩下踩钉C，“Active”字样亮起表示激活学习结果。
- 9、视情况点击界面内的重命名图标进行命名。
- 10、开启您所需要的音色模块并储存预置，您在这个预置即可调用被采集的吉他音色来演奏了。

### 注:

- 1、学习结果取决于两次弹奏内容，若对学习结果不满意，，可以长踩Target Capture或Source Capture来删除原始文件后，再重复学习步骤。”
- 2、学习过程中如需中止学习，可踩下当前正在执行的步骤踩钉（Target或Source踩钉）来中止
- 3、建议“源”和“目标”吉他采样时选择相同位置的拾音器档位，可得到较为理想的学习结果

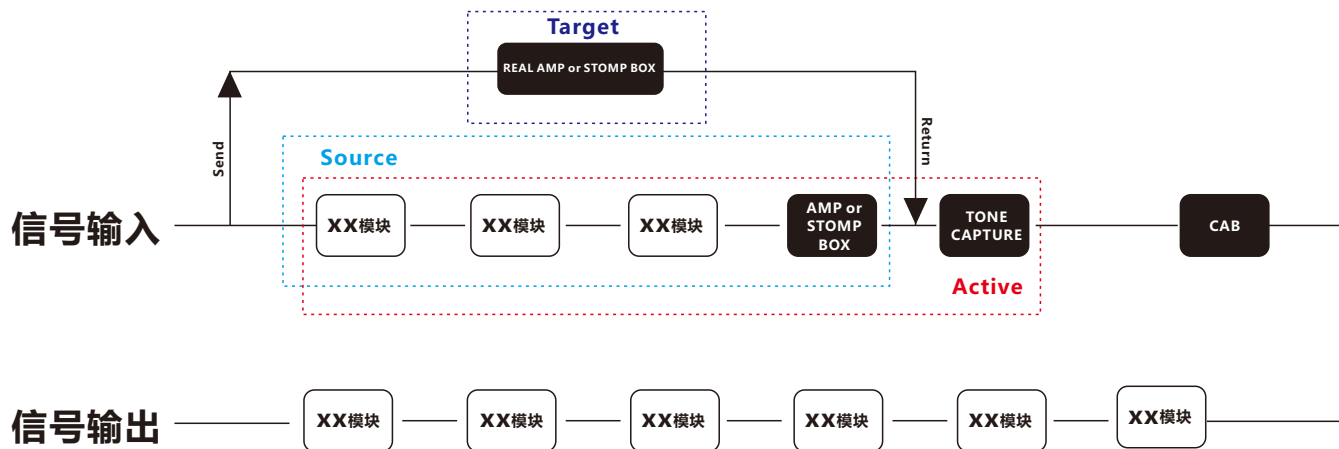


## 模式二：音箱前级、失真/过载单块音色采样

此模式允许用户使用GE300内的AMP或DS/OD模块配合TONE CAP拟合真实音箱前级或失真/过载单块的音色。在开启此Tone Capture模式后，Source为效果链内Tone Capture之前的模块与外接FX LOOP的设备做音色拟合，而Return节点位置也会影响监听的结果，故建议在此模式中不要开启不必要的模块。该模式的信号流程图如下：

### 操作步骤：

- 1、打开GE300内的AMP或DS/OD模块，并挑选一个与学习对象音色类型接近的AMP或DS/OD模型（比如都为清音、过载或失真等）。
- 2、在效果链中移动TONE CAP模块至AMP或DS/OD之后。
- 3、使用四线接法连接GE300与音箱。（具体方法可参考本手册“应用场景连接示意-四线接法”）；若采集失真过载单块则将单块串在FX LOOP中即可。
- 4、打开TONE CAP模块，并在空的TONE CAP位置选择为“Learning：Amp&Stomp”
- 5、踩下A或B踩钉您可以循环切换并监听“Target”及“Source”，即GE300内置模块和外接音箱/单块的声音。
- 6、踩下踩钉C，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，表示采样已完成。弹奏方式Tone Cap Guitar方式一致，第一下清晰完整地弹奏出6根弦，而后弹奏的内容尽量覆盖吉他指板上尽可能多的音。
- 7、踩下踩钉D（Active）生效采样结果，您可以通过A、B、D踩钉循环切换监听“Source”“Target”“Active”的结果（即GE300原始音色、采样目标设备音色以及GE300学习后的音色）。
- 8、视情况点击界面内的重命名图标进行命名。
- 9、开启您所需要的音色模块并储存预置，即可在这个预置调用采集的结果来演奏了。



### 注：

- 1、如需重新采样，可长踩踩钉C来删除Capture文件，再重复采样步骤。
- 2、此模式的Tone Capture仅支持带有FX LOOP的音箱。
- 3、此模式不建议在Source及Target环节启用任何周边、降噪、压缩等效果。
- 4、如进行采样时需要使用内置CAB模块作为箱模监听，请在效果链界面内将FX LOOP的Return节点移至Tone Cap与CAB模块之间。
- 5、为避免出现逻辑问题，在学习AMP模式时不要打开FX LOOP

### 模式三：箱体脉冲响应采样

此模式可以通过Tone Capture功能采集真实箱体、喇叭的频响特性，并充当箱体模拟使用。需要注意的是此模式需要借助话放或配备话放的声卡，以及后级设备。

#### 操作步骤：


- 1、关闭效果链内除TONE CAP以外的所有模块
- 2、连接麦克风到话放或声卡
- 3、连接话放或声卡的输出口Main out或Line out至GE300的Return
- 4、连接GE300的Send至后级输入，连接后级至待采样的箱体，并打开后级
- 5、将麦克风朝向箱体并确认拾音摆位。
- 6、踩下踩钉A（Capture），此时GE300会输出用于采样的音频信号
- 7、采样完成后Capture字样亮起，踩下踩钉B（Active）生效。
- 8、视情况点击界面内的重命名图标进行命名。
- 9、开启您所需要的音色模块并储存预置，即可在这个预置将TONE CAPTURE充当箱体模拟使用了。

**注：**1、在执行第六步前，可在效果链界面调节SEND输出节点在CAB模块前，RETURN节点在CAB模块后，通过开关FX LOOP模块（串联Serial模式），来确认外置拾音信号的大小（建议与内置CAB模块音量尽可能保持平衡，并没有出现爆音）以及麦克风的摆位。  
2、如需重新采样，可长踩踩钉A来删除Capture文件，再重复采样步骤。

### TONE CAP命名及另存

GE300内含50个TONE CAP储存位置，完成采样后结果会自动储存在当前位置，您可以对结果进行命名以便后续调用。

#### 操作步骤：

- 1、得到学习结果后，通过SELECT旋钮选中图标 ，按下SELECT进入名称编辑界面。
- 2、可在编号高亮时旋转SELECT旋钮可以选择另存为的位置。
- 3、如不需要另存则直接按下SELECT旋钮进入当前名称编辑，通过1~5编码器输入字符，再次按下SELECT切换下5个字符，此模式最长支持15个字符的输入。名称编辑完成后按下SAVE按键完成命名。

**注：**1、在Tone Capture 模式内A/B/C/D踩钉将作为Tone capture的操作功能踩钉，这点有别于其它模块内踩钉还能用作预置切换的功能。  
2、已有Capture文件的位置无法改变模式，需执行删除后才可更改该位置的学习模式。  
3、删除已储存的TONE CAPTURE后，原保存的名称恢复为Null，表示该位置为空。  
4、在三个模式中，未开启Active的情况下推出Tone Cap LED模块灯会自动熄灭。

TONE CAP参数说明		
参数名称	参数说明	范围
Low	用于学习后的 <b>低频</b> 微调，默认值为50	0~100
Mid	用于学习后的 <b>中频</b> 微调，默认值为50	0~100
High	用于学习后的 <b>高频</b> 微调，默认值为50	0~100
Output	该模块的输出电平调节，默认为0dB。	-60dB ~ +6dB

# EQ均衡模块

此模块提供8种不同的均衡器，包含若干固定频点的多段均衡以及开放频点、Q值可调的参量均衡，在这里您可按照自己的使用需求来挑选。

EQ均衡模块		
参数名称	参数说明	范围
Output	该模块的输出电平调节。	-60dB ~ +3dB
Low/Low Gain	均衡器的低频调节，值为0时不做增益与衰减。	-16dB ~ +16dB
Low Freq	均衡器的低频频点调节	30Hz ~ 18000Hz
Low Q	均衡器的低频Q值调节，值越大带宽越窄，值越小调节增益时影响的频段范围越大。	0.3~5.0
Low Mid Gain	均衡器的低中频调节，值为0时不做增益与衰减。	-16dB ~ +16dB
Low Mid Freq	均衡器的低中频频点调节	30Hz ~ 18000Hz
Low Mid Q	均衡器的低中频Q值调节，值越大带宽越窄，值越小调节增益时影响的频段范围越大。	0.3~5.0
Mid/Mid Gain	均衡器的中频调节，值为0时不做增益与衰减。	-16dB ~ +16dB
Mid Freq	均衡器的中频频点调节	30Hz ~ 18000Hz
Mid Q	均衡器的中频Q值调节，值越大带宽越窄，值越小调节增益时影响的频段范围越大。	0.3~5.0
Mid Hi Gain	均衡器的中高频调节，值为0时不做增益与衰减。	-16dB ~ +16dB
Mid Hi Freq	均衡器的中高频频点调节	30Hz ~ 18000Hz
Mid Hi Q	均衡器的中高频Q值调节，值越大带宽越窄，值越小调节增益时影响的频段范围越大。	0.3~5.0
High/High Gain	均衡器的高频调节，值为0时不做增益与衰减。	-16dB ~ +16dB
High Freq	均衡器的高频频点调节	30Hz ~ 18000Hz
High Q	均衡器的中高频Q值调节，值越大带宽越窄，值越小调节增益时影响的频段范围越大。	0.3~5.0
Low Cut Freq	低切频点调节，低于设置数值的频段将会被去除。	Off, 0Hz~800Hz
High Cut Freq	高切频点调节，高于设置数值的频段将会被去除。	Off, 20kHz~1kHz

## FX LOOP效果回路模块

FX LOOP即效果回路模块，作用是外接设备串至GE300的效果链内，达到特定的效果目的。其对应两组物理接口为：SEND L/R（发送左/右）和RETURN L/R（返回左/右）；在效果链内对应的图标为  $\Delta$ （SEND）、 $\nabla$ （RETURN），您可以针对每个预置调节不同的FX LOOP位置。关于FX LOOP的使用方法可参考本手册“FX LOOP效果回路的使用”。

FX LOOP参数说明

参数名称	参数说明	范围
Send Level	发送接口的电平调节	-60dB ~ +6dB
Return Level	返回接口的电平调节	-60dB ~ +6dB
Dry Wet	当FX LOOP设定为并联模式时（Parallel），Dry为GE300内的效果信号，Wet则是经过FX LOOP的效果信号。当FX LOOP设定为串联模式时（Serial），此参数无效。	0~100
Loop Mode	FX LOOP的串/并联模式设定。	Serial串联、Parallel并联
Output Mode	FX LOOP声道设置，按实际连接情况设定为Mono(单声道)、Stereo(立体声)、Auto(自动)	Mono(单声道)、Stereo(立体声)、Auto(自动)

**注:** 当您需要使用FX LOOP中串接的设备时，需要打开FX LOOP模块（按键灯亮），否则FX LOOP为旁通状态，没有效果。

# DELAY延迟模块

包含14个特色鲜明的延迟效果，从常规的数字、模拟延迟到特殊的反向延迟、多重延迟，甚至是添加了法兹效果的延迟等等。

DELAY参数说明		
参数名称	参数说明	范围
Output	该模块的输出电平调节。	-60dB ~ +3dB
Tempo Sync	同步TAP TEMPO节奏的开关。当此参数为开启时，Delay的时值等于当前BPM速度下Sub-division的时值。	Off、On
Feedback	延迟效果的反馈次数，值越大反馈次数越多	0~100
Mix	延迟效果与干声的混合比例，Mix=0表示没有效果音，Mix=100没有干声	0~100
Time/Sub-division	此参数是两种不同时值调节方式的显示。 当Tempo Sync=Off时，Time旋钮直接调节效果的延迟时间。 当Tempo Sync=On时，并以当前BPM速度下的Sub-division值作为延迟时值。	Time : 20ms ~ 2000ms Sub-division : 四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符以及各项的附点音符(D)和三连音(T)
Threshold	动态延迟效果的阈值参数。当输入信号小于设定阈值时效果音显现。值越大表示所设置的阈值越高。	0~100
Mod Rate	延迟效果内调制效果的速率调节，值越大速率越快。	0~100
Mod Depth	延迟效果内调制效果的深度调节，值越大调制效果越明显	0~100
Low Cut	延迟效果音的低切调节，低于设置数值的频段将会被去除。	Off, 0Hz~800Hz
High Cut	延迟效果音的高切调节，高于设置数值的频段将会被去除。	Off, 20kHz~1kHz
Pan	部分延迟效果类型的效果音声相调节，L/R表示左/右，Center为居中，数值表示偏向该声道的量。	L100 ~ Center ~ R100
Output Mode	部分延迟效果类型的声道模式选择	Mono单声道、Stereo立体声
Bit	Vintage Delay中的采样精度调节，值越低采样精度越低	0~100
S-Rate	Vintage Delay中的采样率调节，值越低采样率越低	0~100
Attack	Galaxy Delay中的效果音起音速度，值越小起音越慢。	0~100
Gain	法兹延迟效果中的增益度条件，值越大增益度越大。	0~100
Fuzz Lvl	法兹延迟效果中的法兹音量，值越大法兹效果越明显。	0~100
Tone	法兹延迟效果中的法兹明暗度，值越大音色越明亮。	0~100
Cab	法兹延迟效果的箱体模拟开关，用于输出至全频设备时的音色补偿。	0~100
Mod output	部分延迟的调制效果输出音量，值越大调制效果越明显。	0~100

# REVERB混响模块

此模块共有11个风格各异的混响类型可选，从常规的房间混响、大厅混响、金属板混响到添加了调制效果的混响，以及Shimmer等。

参数名称	参数说明	范围
Pre Delay	混响的预延迟时间调节，值越大预延迟时间越长。	0ms ~ 200ms
Decay	混响的效果衰减时间调节，值越大衰减时间越长。	0~100
Low Cut	效果音的低切调节，低于设置数值的频段将会被去除。	Off, 0Hz~800Hz
High Cut	效果音的高切调节，高于设置数值的频段将会被去除。	Off, 20kHz~1kHz
Mix	混响效果与干声的混合比例，Mix=0表示没有效果音，Mix=100没有干声	0~100
Output Mode	混响效果的声道模式选择。	Mono单声道、Stereo立体声
Output	该模块的输出电平调节。	-60dB ~ +3dB
Quality	混响品质选择，提供标准品质和高品质两档可选。	Standard标准品质、High高品质
Rate	部分混响（带调制）的调制速率，值越大速率越快。	0~100
Peak	滤波混响中的滤波峰值调节，值越大滤波器峰值越高。	0~100
Q	滤波混响中的滤波器带宽调节，值越大带宽窄。	0~100
Filter Output	滤波混响中调制滤波效果的音量调节。	0~100
Feedback	镶边混响效果的反馈强度调节，值越大镶边反馈越强。	0~100
Mod Delay	镶边混响效果中镶边延迟量。值越大延迟越大，听感上效果反馈频率偏向低频；值越小延迟越小，听感上效果反馈频率偏向高频。	0~100
Attack	Swell-Reverb的效果音起音速度，值越大起音速度越快。	0~100
Spring Length	模拟弹簧混响中弹簧长度对音色的影响，值越大弹簧长度越长	0~100
Spring Depth	弹簧混响效果深度，值越大“弹簧”效果越明显	0~100
Depth	调制混响效果深度，值越大调制效果越明显	0~100
Mod Output	调制混响的效果音量调节。	0~100
Shimmer	Shimmer混响音色的Shimmer效果量	0~100
Gain	失真混响中效果音的失真度调节，值越大失真度越大。	0~100
Dist Lvl	失真混响中效果音的失真音量调节，值越大失真音量越大。	0~100
Tone	失真混响中失真效果音音色明暗度调节，值越大失真效果越明亮	0~100
Cab	失真混响中失真效果的箱体模拟开关，用于输出至全频设备时的音色补偿。	0~100

# 技术参数

	项目	说明
算法程序	模块数量	15个
	效果类型数量	317个
	预置音色数量	256个
	<b>脉冲响应</b>	
	支持格式	.WAV
	采样率	44.1 kHz
	采样精度	24bit
	采样点数	512/1024/2048采样点
硬件输入	<b>IN 输入接口</b>	
	接口类型	1/4"非平衡单声道输入接口
	输入阻抗	Guitar : 1Meg ohm Line : 10K ohm
	最大输入电平	12dBu
	<b>RETURN 输入接口</b>	
	接口类型	2个1/4"非平衡单声道输入接口
	输入阻抗	1Meg ohm
	最大输入电平	12dBu
	<b>AUX IN输入接口</b>	
	接口类型	1个1/8"非平衡立体声输入接口
	输入阻抗	10K ohm
	最大输入电平	12dBu
	<b>音频模数转换器</b>	
	采样率	44.1 kHz
	采样精度	24bit
	动态范围	114 dB
频率响应	20Hz~20KHz, +0 / -1 dB	

# 技术参数

硬件输出	<b>OUTPUT输出接口</b>	
	接口类型	2个1/4"非平衡单声道输出接口
	输出阻抗	470 ohm
	最大输出电平	12dBu
	<b>XLR输出接口</b>	
	接口类型	2个平衡信号XLR输出接口
	输出阻抗	300 ohm
	最大输出电平	18dBu
	<b>SEND输出接口</b>	
	接口类型	2个1/4"非平衡单声道输出接口
	输出阻抗	100 ohm
	最大输出电平	12dBu
	<b>PHONES耳机输出接口</b>	
	接口类型	1个1/4"非平衡立体声输出接口
	输出阻抗	16 ohm
	最大输出电平	12dBu
<b>音频数模转换器</b>		
动态范围	114 dB	
频率响应	20Hz~20KHz, +0 / -1 dB	
其它硬件	<b>MIDI接口</b>	
	MIDI IN / OUT ( THRU )	5针母头接口
	<b>USB接口</b>	
	接口类型	标准B型USB接口
	USB AUDIO	USB2.0, 2进2出, 44.1 kHz 24bit
	<b>EXP2表情踏板接口</b>	
	接口类型	1个1/4" TRS接口
适用规格	10-100 kΩ	
其它硬件	电源供应	DC 9V,2A,内负外正
	尺寸	410mmX201mmX62mm(长X宽X厚)
	重量	3.0kg
	附件	电源适配器, USB线, 快速入门指导



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

**SHENZHEN MOOER AUDIO CO. LTD**

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