

MOOER

 **GE300**LITE
Amp modelling & Multi Effects

Instrukcja Obsugi



SPIS TREŚCI

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI	01
GŁÓWNE CECHY	02
PANEL GÓRNY	03-05
PANEL TYLNY	06-07
WYŚWIETLACZ	08
ŁAŃCUCH EFEKTÓW	09
TRYBY PRZEŁĄCZNIKÓW NOŻNYCH	10-11
PRZEŁĄCZNIKI KONTROLNE CTRL	12-13
REKOMENDOWANE USTAWIENIA	14-15
Bloki Efektowe	16-72
COMP	21-22
WAH	23-25
FX A / FX B	26-30
OD/DS	31-32
AMP	33-37
CAB	38-40
IR	41-42
NS	43
TONE CAP	44-59
EQ	60-61
FX LOOP	62-66
DELAY	67-68
REVERB	69-70
GLB-EQ	71-72

SYSTEM	73-90
WEJŚCIE INPUT	73
WYJŚCIE OUTPUT	74
USB AUDIO	75-76
MIDI	77-83
PODŚWIETLENIE PRZEŁĄCZNIKÓW	84
TAP	85
JASNOŚĆ WYŚWIETLACZA	86
PARA PREF	87
RESET	88
EXP	89-90
TUNER	91
LOOPER	92
FUNKCIYA	93
Ładowanie plików MNRS	94-95
ŁADOWANIE PLIKÓW MNRS	96
SPECYFIKACJA	97-98

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

Prosimy o uważne zapoznanie się z tą sekcją przed przejściem dalej

Zasilanie

Prosimy o podłączenie dedykowanego zasilacza AC/DC do gniazdka sieciowego AC, o odpowiednim napięciu. Prosimy stosować wyłącznie zasilacz, który dostarcza na wyjściu 9V DC($\pm 10\%$), 2A, z polaryzacją centralnie ujemną. Pamiętaj aby zawsze odpinać od sieci zasilacz, kiedy urządzenie nie jest używane lub podczas burz. Zalecamy aby stosować zawsze oryginalnie dostarczany zasilacz.

Połączenia

Przed połączeniem lub rozłączeniem tej jednostki z innymi urządzeniami, zawsze odłączaj urządzenia od zasilania. Uchroni to urządzenie przed nieprawidłowym działaniem czy uszkodzeniami. Pamiętaj także aby zawsze odpiąć wszelkie podłączone kable przed transportem tej jednostki.

Czyszczenie

Czyść wyłącznie suchą, miękką ścierką. Jeśli to konieczne, delikatnie nawilż ścierkę. Nie używaj rozcieńczalników, alkoholu, zmywaczy do farby, wosku, rozpuszczalników, płynów czyszczących, czy chemicznie nasączanych chusteczek.

Interferencja z innymi urządzeniami

Odbiorniki radiowe i telewizyjne umieszczone blisko tej jednostki mogą doświadczyć zakłóceń. Używaj urządzenia z zachowaniem rozsądnego dystansu od odbiorników RTV.

Lokalizacja

Aby zapobiec deformacji, dekoloryzacji, czy innym poważniejszym uszkodzeniom, nie wystawiaj tej jednostki na poniższe warunki:

- DBezpośrednie światło słoneczne
- Nadmiernie zakurzone i zabrudzone miejsca
- Ekstremalne temperatury
- Silne pola magnetyczne
- Źródła ciepła
- Wysoką wilgotność i płyyny
- Silne wstrząsy i wibracje

Certyfikacja FCC

Urządzenie zgodne jest z częścią 15 dyrektyw FCC. Działanie urządzenia podlega dwómwarunkom:

- To urządzenie nie może powodować szkodliwej interferencji.
- To urządzenie musi przyjąć każdą interferencję, łącznie z taką, która może powodować niewłaściwe działanie.

GŁÓWNE CECHY

- Wysokiej jakości modelowanie wzmacniaczy (AMP), wykorzystujące cyfrową, nieliniową technologię modelowania od MOOER, a także obsługa emulacji kolumnowej oparta o impulsy IR, co pozwala na zachowanie charakteru i dynamiki niczym z prawdziwych zestawów gitarowych.

Obsługa plików .GNR (Amp) oraz .GIR (CAB) opartych na silniku MNRS 2.0.

- Funkcja TONE CAPTURE pozwalająca na uchwycenie próbki prawdziwego wzmacniacza, kostki, gitary, czy kolumny, a także utworzenie ich cyfrowej reprezentacji w urządzeniu.
- 108 modeli preampów opartych o prawdziwe wzmacniacze, 164 wysokiej jakości efektów, 43 emulacje kolumnowe oparte o pliki IR, obsługa próbek 2048 pts.
- Programowalna pętla FX LOOP z opcjonalnym prowadzeniem sygnału, a także łatwą integracją z ulubionymi efektami czy połączeniem metodą 4 kabli.
- Wyjścia stereo (1/4" i XLR) z niezależnie prowadzoną ścieżką sygnału. Możliwość wysyłania różnego sygnału do niezależnych źródeł.
- MIDI IN/MIDI OUT z łatwym mappingiem, a także zewnętrzną opcją sterowania, dla łatwej kontroli efektów czy wzmacniaczy.
- Programowalne przełączniki z niezależnym podświetleniem LED, pozwalające na swobodną konfigurację pod własne preferencje.
- Intuicyjny i prosty w obsłudze panel użytkownika, oparty o sprawdzone rozwiązania, znane z GE 300 LITE. Szybka i łatwa możliwość kontroli efektów/presetów. pozwala zaoszczędzić czas na ustawieniu brzmienia.
- Precyzyjny i programowalny TUNER, który pozwala na idealne dostrojenie instrumentu.

PANEL GÓRNY



- 01** Wyświetlacz LCD
5-calowy 854*480 LCD chromatyczny wyświetlacz.
- 02** << >>
Pozwala na przemieszczanie się w lewo i prawo po parametrach.
- 03** Przycisk/pokrętło SELECT
Obróć i naciśnij aby dokonać wyboru danej opcji.
- 04** Pokrętło 1-5
Dostrajaj indywidualne parametry.
- 05** Wybór Menu Ekranu
DISPLAY: Zmienia między ekranem menu: FOOTSWITCH VIEW oraz SIGNAL CHAIN. Naciśnij także ten przycisk aby powrócić do ekranu głównego, kiedy jesteś w innych menu.
GLB-EQ: Ekran ustawień Global EQ.
CTRL: Konfiguracja ustawień przełączników nożnych.
SYSTEM: Menu systemowe.
SAVE: Menu zapisu presetów (PRESET).
EXP: Ustawienia i kalibracja EXP1 oraz EXP2.
- 06** EXP1 / EXP2 LED
Wyświetla status ON/OFF dla urządzeń podłączonych do gniazd EXP
EXP1: LED podświetli się kiedy pedał ekspresji 1 zostanie wykryty w gnieździe EXP1 input.
EXP2: LED podświetli się kiedy pedał ekspresji 2 zostanie wykryty w gnieździe EXP2 input.
- 07** MASTER
Niezależna kontrola dla poziomego wyjścia XLR, wyjścia słuchawkowego, a także wyjść 1/4" jack.
- 08** ↑ / ↓
Przełączniki nożne BANK UP / BANK DOWN.

- 09** Wybór bloków efektowych
Naciśnij aby wejść w edycję bloku efektowego.
Naciśnij aby włączyć/wyłączyć dany blok efektowy.
Dioda LED zapali się lub zgaśnie, sygnalizując status on/off bloku.

- 10** CTRL 1 – 3 i A, B, C
GE300 LITE oferuje 3 tryby dla przełączników nożnych. (Po więcej informacji idź do sekcji CTRL oraz FS)

CTRL3

FS MODE 1: Przypisz funkcje przełącznikiem CTRL.

FS MODE 2: Przypisz funkcje przełącznikiem CTRL / wybieranie presetów z górnej kolumny po naciśnięciu ↑ / ↓

FS MODE 3: Przypisz funkcje wybierając preset z dwóch banków

A, B, C

FS MODE 1: Wybierz odpowiedni preset A, B, lub C

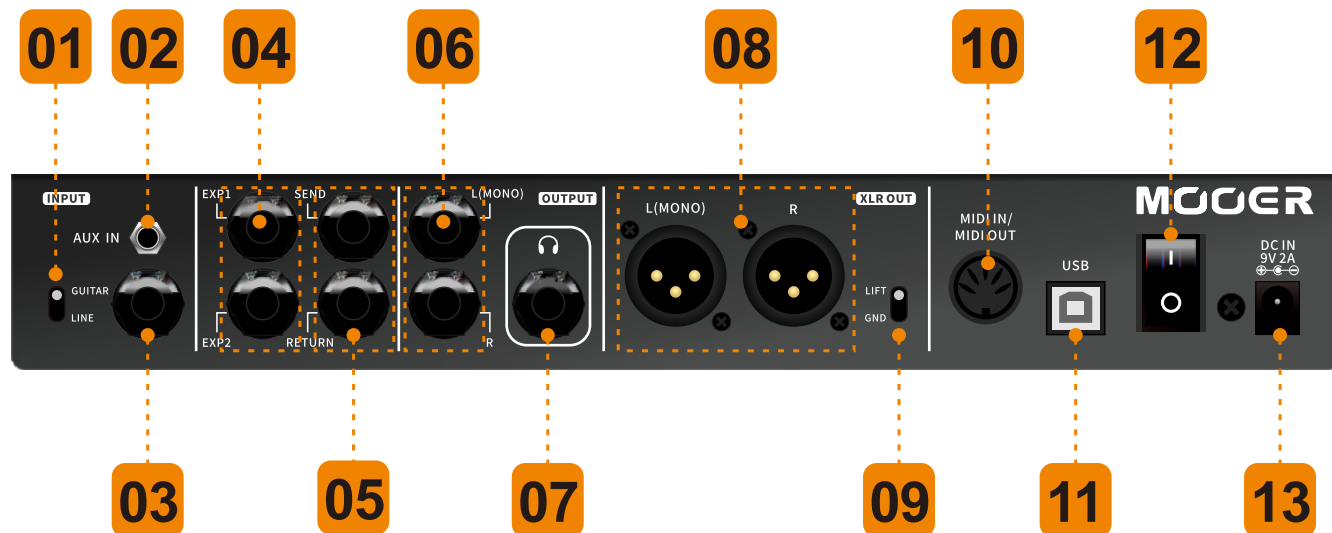
FS MODE 2: Przypisz funkcje przełącznikiem CTRL / wybieranie presetów z górnej kolumny po naciśnięciu ↑ / ↓

FS MODE 3: Przypisz funkcje wybierając preset z dwóch banków

A + B = TUNER

B + C = LOOPER

PANEL TYLNY



- 01** Przełącznik Guitar/Line
Zmienia poziom wejściowy sygnału między gitarowym a liniowym.
- 02** AUX IN
1/8" stereo jack dla podłączenia zewnętrznego źródła dźwięku.
- 03** 1/4" INPUT
Gniazdo wejściowe dla instrumentu
- 04** EXP1/EXP2
1/4" stereo jack / wejście dla zewnętrznej kontroli ekspresji.
Można ustawić je w trybie AMP CTRL dla zmiany kanałów we wzmacniaczu.

- 05 SEND/RETURN**
Pętla efektów mono
SEND ¼" mono jack output RETURN ¼" mono jack input
- 06 OUTPUT**
2 x ¼" mono jack
L = MONO output L + R = STEREO output
- 07 PHONES**
Dedykowane gniazdo słuchawkowe
¼" stereo jack
- 08 XLR OUT**
2 x zbalansowane gniazda XLR z przełącznikiem Ground/Lift.
L = MONO output L + R = STEREO output
- 09 LIFT/GND**
- 10 MIDI port**
Port MIDI IN/OUT (możliwość ręcznej konfiguracji MIDI IN/OUT)
- 11 USB**
Port USB typu B dla bezpośredniego nagrywania.
Interfejs z oficjalnym oprogramowaniem MOOER dla edycji, import/export presetów, a także aktualizacji oprogramowania.
- 12 I/O**
Przełącznik Power ON/OFF.
- 13 DC IN**
Gniazdo zasilania dla GE300 LITE.

WY WIETLACZ

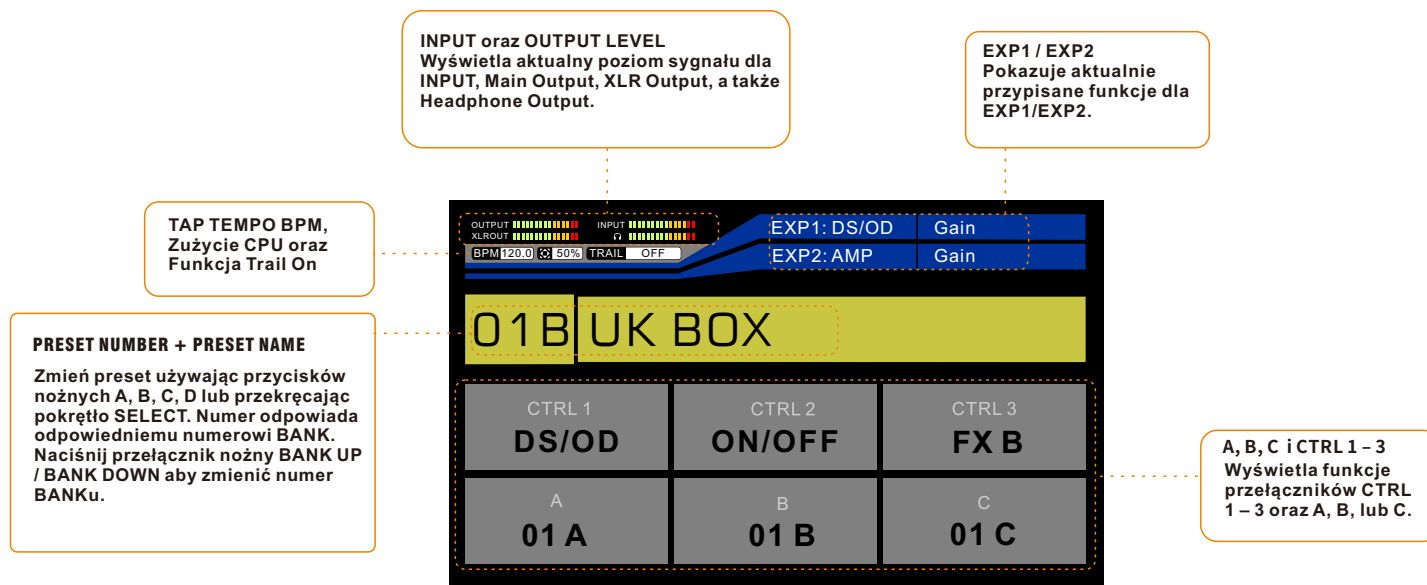
GE 300 LITE posiada 2 główne menu ekranu FOOTSWITCH DISPLAY oraz SIGNAL CHAIN DISPLAY.

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

Naciśnij ponownie przycisk DISPLAY, aby przełączać pomiędzy 2 głównymi menu.

FOOTSWITCH DISPLAY

To menu ekranu sprawdzi się idealnie podczas występów na żywo. Tryb ten wyświetla informację dotyczącą aktualnie wybranego presetu, poziomów in/out, a także przypisanych do przełączników funkcji.



ŁAŃCUCH EFEKTÓW

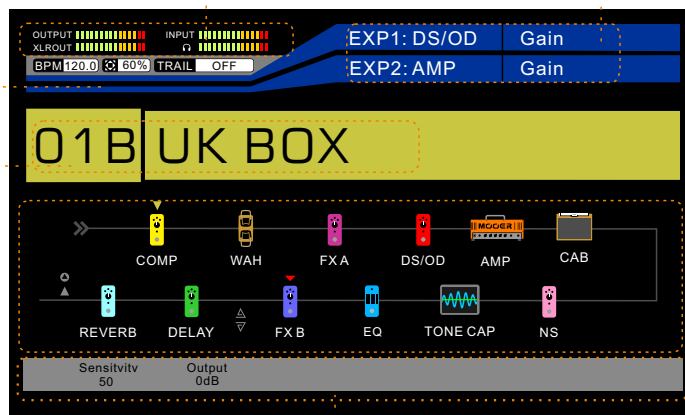
GE 300 LITE posiada konfigurowalny, wewnętrzny łańcuch efektów. Na ekranie głównym, mamy możliwość zmiany kolejności bloków efektowych, a także odpowiednią edycję pętli SEND/RETURN, XLR OUT, oraz Master OUTPUT.

INPUT oraz OUTPUT LEVEL
Wyświetla aktualny poziom sygnału dla INPUT, Main Output, XLR Output, a także Headphone Output.

EXP 1/EXP2
Pokazuje aktualnie przypisane funkcje dla EXP1/EXP2.

TAP TEMPO BPM,
Zużycie CPU oraz
Funkcja Trail On

PRESET NUMBER + PRESET NAME
Zmień preset używając przycisków nożnych A, B, C, D lub przekręcając pokrętkę SELECT. Numer odpowiada odpowiedniemu numerowi BANK. Naciśnij przełącznik nożny BANK UP / BANK DOWN aby zmienić numer BANKu.



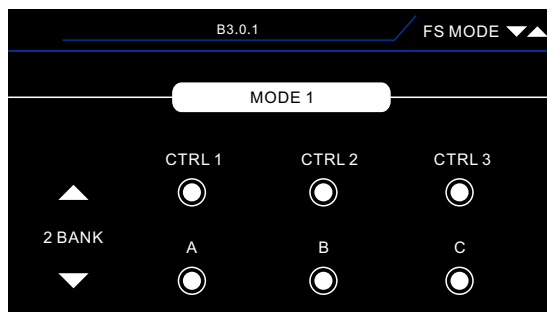
Łańcuch efektów

Wartość bloków efektowych

TRYBY PRZEŁĄCZNIKÓW NOŻNYCH

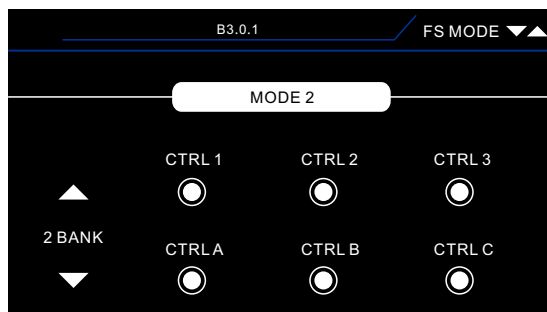
GE 300 LITE trzy różne tryby przełączników nożnych. Wejść w FS MODE aby przejść do konfiguracji.
GE300 LITE wyjściowo posiada aktywny MODE 1. Aby zapoznać się dalej z trybami, prosimy przejść do sekcji CTRL.

MODE 1

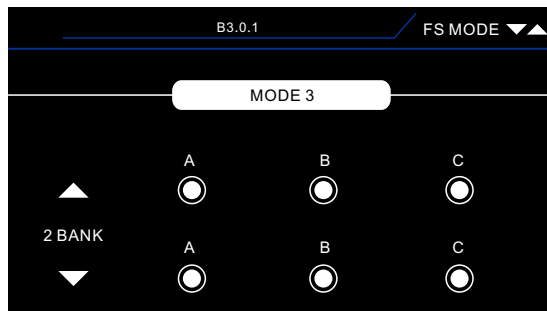


Trzy przełączniki kontrolne oraz trzy przełączniki preset patch. Zmiana banków odbywa się za pomocą przełączników BANK UP/BANK DOWN.

MODE 2



Sześć przełączników kontrolnych. Zmiana banku presetów przełącznikiem BANK UP/BANK DOWN.

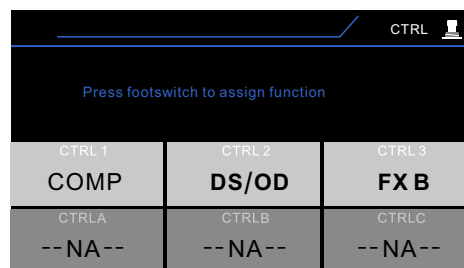


- **Sześć przełączników preset patch. Naciśnij dany przełącznik aby przejść do przypisanego ustawienia. Zmiana banku presetów przełącznikiem BANK UP/BANK DOWN.**
- **Kiedy wybrany jest jeden preset, naciśnij przełącznik aktualnie wybranego presetu aby wejść w przełączniki kontrolne.** Można przypisać w ten sposób do 6 przełączników kontrolnych.

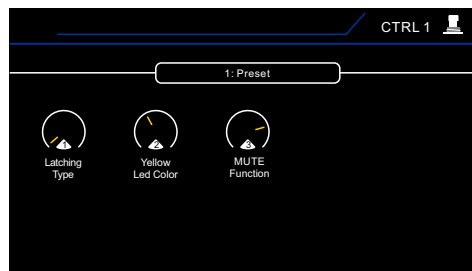
PRZEŁĄCZNIKI KONTROLNE CTRL

Funkcja przełączników CTRL w GE300 LITE pozwala na personalne dopasowanie ustawień pod konkretne przełączniki. W zależności od aktualnie wybranego trybu FOOTSWITCH MODE, otrzymujemy dostęp do 3 lub 6 CTRL przełączników kontrolnych na każdy preset.

Naciśnij przycisk CTRL aby wejść w edycję przełączników nożnych CTRL



Wybierz przełącznik nożny, który chcesz edytować



Przekręć pokrętło SELECT zmieniając między ustawieniem PRESET lub GLOBAL
Naciśnij pokrętło SELECT aby zmienić rząd parametrów z górnego na dolny
Doprecyzuj ustawienia regulując pokrętła 1-5

TYPE

Zmień tryb przełączania z tradycyjnego (latching) na chwilowe (momentary)

LED COLOR

Przypisz wybrany kolor podświetlenia LED dla przełącznika

FUNCTION

Przełączniki CTRL mogą przejmować różne funkcje:

SUB-PATCH-

Preset działający jak przełącznik pętli przypisanej dla danych bloków efektowych

ON/OFF-

Włącza/wyłącza bloki efektowe niczym tradycyjne kostki. Maksymalna ilość efektów, która może być przypisana to 7.

TAP TEMPO-

Naciskaj na przełącznik aby ustawić tempo dla efektów które wymagają regulacji czasu, np. delay.

TUNER-

Funkcja TUNER on/off

LOOPER-

Aktywuje funkcję LOOPER

MUTE-

Włącza lub wyłącza funkcję MUTE

EXT CTRL-

Aktywuje gniazdo EXP 2 input ¼" mono jack (np. w przypadku konfiguracji dla zmiany kanałów we wzmacniaczu)

***Uwaga: Funkcja EXT CTRL zazwyczaj znajdzie zastosowanie jedynie w przypadku tradycyjnych wzmacniaczy z dwoma kanałami. Po więcej informacji odnośnie przełączania kanałów dla danego wzmacniacza, należy skontaktować się z producentem danego wzmacniacza.**

REKOMENDOWANE USTAWIENIA

GE300 LITE posiada wiele możliwych konfiguracji, a także wiele scenariuszy podłączenia, dzięki rozbudowanemu systemowi wejść i wyjść I/O, istnieje wiele możliwych ustawień i połączeń. Poniżej prezentujemy rekomendowane ustawienia

DI/BACKLINE (Cyfrowy wzmacniacz + Modelowanie kolumnowe)

Dzięki wielu wyjściom, niezwykle łatwo możemy ustawić tu połączenie z DI i backline, zarówno niezależnie jak i jednocześnie.

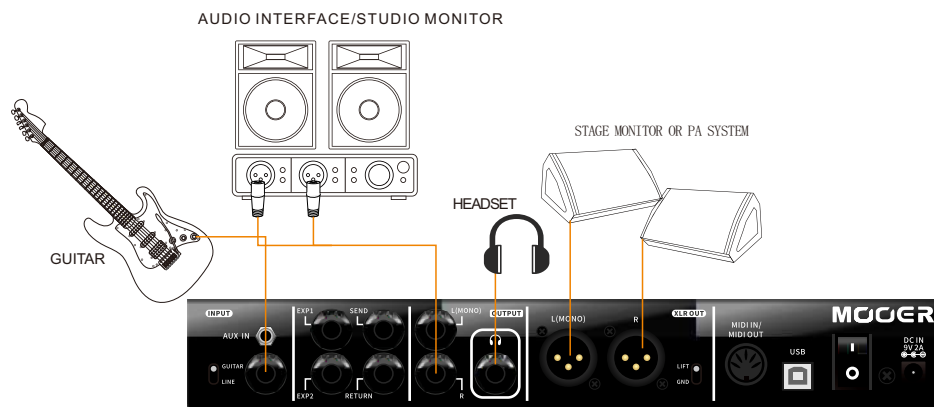
GUITAR/KEYBOARD > INPUT

OUTPUT > POWER AMP + CAB / Aktywny monitor

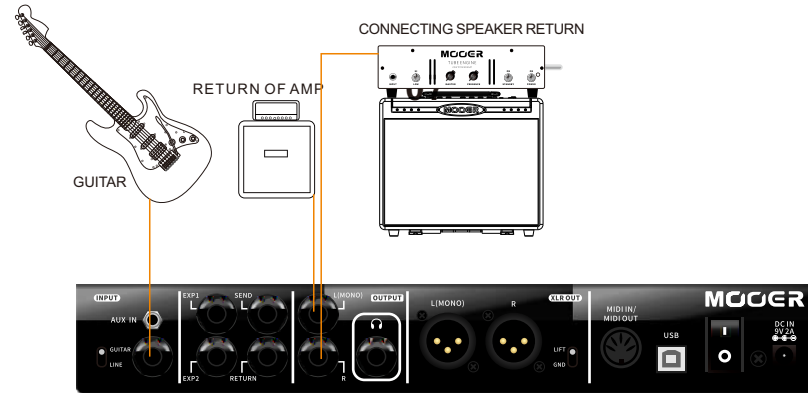
XLR OUT > PA / Interfejs Audio

SEND > STOMPBOX INPUT

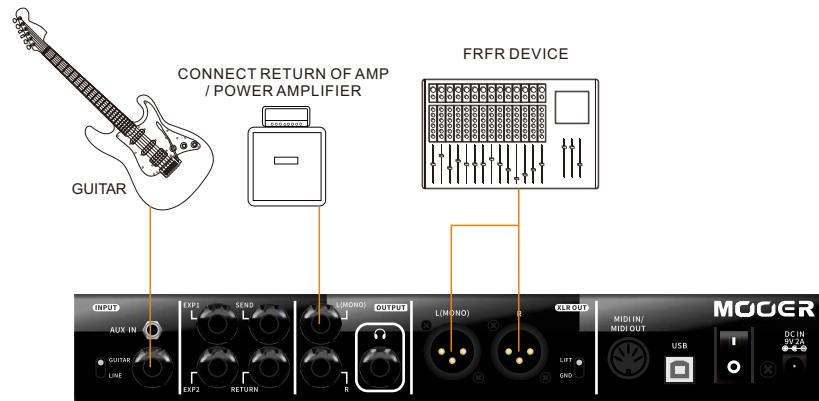
STOMPBOX OUTPUT > RETURN



W przypadku używania wzmacniacza + tradycyjnej kolumny głośnikowej, zalecamy wyłączenie symulacji modułu CAB w GE300 LITE.



W przypadku połączenia DI do pełnopasmowego systemu nagłośnienia poprzez XLR a także tradycyjnego zestawu gitarowego z wzmacniaczem i kolumną za pomocą gniazda OUTPUT jednocześnie, zalecane jest umiejscowienie modułu CAB na końcu łańcucha efektów i poprowadzenia sygnału OUTPUT ▲ przed modułem CAB.



BLOKI EFEKTOWE

Wszystkie z efektów i algorytmów wzmacniaczy w GE300 LITE są pogrupowane w odpowiednie kategorie. GE300 LITE posiada 15 bloków efektowych z każdym blokiem wyposażonym w przycisk aktywacji, na górnym panelu jednostki.



Naciśnij przycisk bloku aby włączyć czy wyłączyć efekt bloku

COMP- Kompresor

WAH- Filtry Wah

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

DS/OD- Distortion, Overdrive, Fuzz a także kostki Boost

AMP – Wzmacniacz

CAB- Kolumna głośnikowa

NS- Bramka szumów i supresor szumu

TONE CAP- Tone Capture

EQ- Equalizer

FXB- Modulacja, EQ, Pitch, Delay, Filtry

FX LOOP- Pętla efektów

DELAY- Efekty delay

REVERB- Pogłosy reverb

Edycja efektów

Aby przejść do ekranu edycji danego bloku, należy nacisnąć przycisk odpowiadający za dany blok.



1. Model efektu

Przekręć pokrętkę SELECT aby zmienić model efektu.

2. Ikona bloku efektu

Podgląd jak dany blok efektu wyświetli się w łańcuchu efektów.

3. Parametry efektu

Reguluj parametry efektu używając pokręteł 1-5.

Każdy z parametrów ma numer pod spodem opowiadający za aktualny stan regulacji.

Używaj pokrętki SELECT aby przechodzić pomiędzy dolnym a górnym rzędem parametrów.

4. Zmiana numeru stron

Niektóre efekty mają wiele parametrów a ich edycja opiera się o kilka stron.

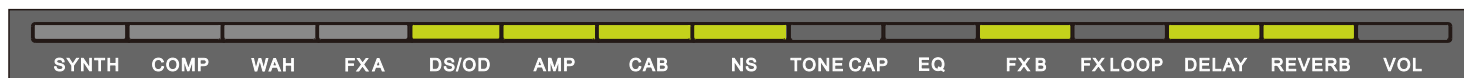
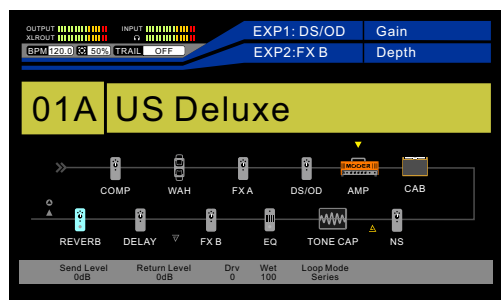
Naciskaj << >> aby nawigować pomiędzy stronami parametrów.



Wiele efektów posiada parameter oznaczony jako OUTPUT. Jest to finalny poziom głośności danego bloku efektowego. Wyciszenie tego parametru ma wpływ na ogólną głośność sygnału. Regulacja Output może posłużyć do podcięcia zbyt gorącego sygnału, lub podbicia zbyt cichego efektu kiedy dany blok jest aktywowany.

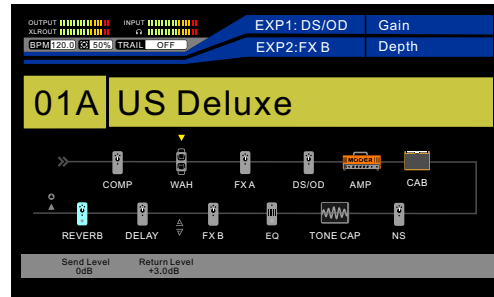
Przemieszczanie bloków efektowych w łańcuchu

Bloki efektowe można przemieszczać w łańcuchu efektów. Naciśnij przycisk DISPLAY do momentu kiedy pokaże się ekran łańcucha efektów.

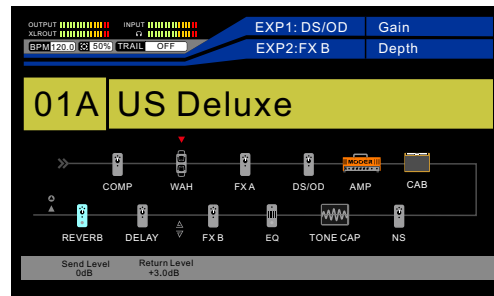


Jest to ekran na którym widać cały przebieg sygnału przez bloke efektowe, pokazuje on status aktywności efektów.

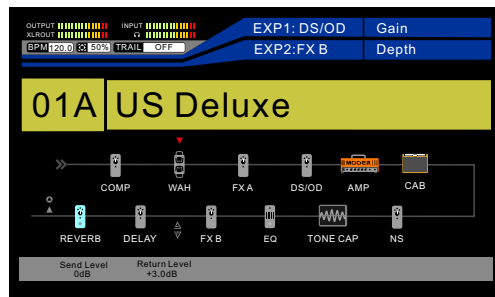
Aby przemieszczać bloki efektowe z miejsca na miejsce....



1.Przekręć pokrętkę SELECT podświetlając strzałką efekt który chcesz przenieść ↓



2. Naciśnij pokrętkę SELECT aby wybrać blok efektowy. Strzałka zmieni kolor na czerwony ↓ .



3. Przekręć pokrętkę SELECT przemieszczając blok efektowy do wybranej pozycji, a potem naciśnij SELECT aby upuścić blok efektowy w wybrane miejsce. Strzałka znów zmieni kolor na żółty ↓ .

Każdy z bloków efektów w GE300 LITE może być przeniesiony w dowolną pozycję, tak jakbyśmy zmieniali kolejność efektów na prawdziwym pedalboardzie. Zachęcamy do eksperymentowania z brzmieniem i dowolnej konfiguracji łańcucha efektów.

GE300 LITE posiada 10 wbudowanych, różnych modeli kompresorów, od prostych dwupokrętłowych kostek do zaawansowanych 3-pasmowych, studyjnych kompresorów. Każdy znajdzie tu idealny dla siebie styl kompresji.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	S-Comp	2 pokrętłowy kompresor bazujący na kostce
2	Red Comp	2 pokrętłowy kompresor bazujący na kostce
3	Yellow Comp	4 pokrętłowy kompresor bazujący na kostce
4	Blue Comp	4 pokrętłowy kompresor bazujący na kostce
5	Boost Comp	Kompresor/booster z 3-pasmowym EQ
6	L-Studio Comp	Wintydżowy i analogowy kompresor studyjny
7	Deluxe Comp	Zaawansowany, analogowy kompresor studyjny
8	3-Band Comp	Cyfrowy kompresor studyjny bazujący na modelach z lat 80-tych
9	Limit	2 pokrętłowy kompresor/limiter
10	Blood Comp	3 pokrętłowy kompresor z regulacją blend

***Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia.**

Parametry kompresorów

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Sensitivity	Dostają ilość kompresji. 0 to brak kompresji	0 - 100
Threshold	Określa próg aktywacji kompresji	-60,0dB - 0dB
Ratio	Ilość atenuacji sygnału	1,0:1 - 10,0:1
Attack	Określa jak szybko kompresor zmniejsza głośność. 100 to najszybciej.	0 - 100
Comp	Dostraja ilość kompresji	0 - 100
Peak Reduction	Dostraja ilość kompresji	0 - 100
Gain	Działa jak „makeup gain”, czyli gain na wyjściu z kompresora	0 - 100
Mix/Blend	Dostraja stosunek między przetworzonym i nieprzetworzonym sygnałem. 0 całkowicie nieprzetworzony, 100 całkowicie nasycony kompresją.	0 - 100
Release	Czas jaki sygnał potrzebuje aby przejść z kompresji do swojej pierwotnej, nieprzetworzonej formy	0 - 100
Low Threshold	Określa próg aktywacji kompresji dla niskiego pasma	-60dB - 0dB
Low Gain	Dostraja poziom głośności kompresji niskiego pasma	-80dB - 30dB
Mid Threshold	Określa próg aktywacji kompresji dla średniego pasma	-60,0dB - 0dB
Mid Gain	Dostraja poziom głośności kompresji średniego pasma	-80dB - 30dB
High Threshold	Określa próg aktywacji kompresji dla wysokiego pasma	-60,0dB - 0dB
High Gain	Dostraja poziom głośności kompresji wysokiego pasma	-80dB - 30dB
Sustain	Dostraja ilość kompresji	0-100

WAH

GE300 lite posiada 10 różnych modeli wah, wliczając klasyczne i nowoczesne brzmienia wah, a także urządzenia bazujące na jednostkach rackowych, talk wah, Czy zabarwione modulacją czy envelope auto wah.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Cry Wah	Modelowanie oparte na GCB95
2	535 Wah	Modelowanie oparte na 535q
3	846 Wah	Bazuje na ręcznie produkowanym modelu z lat 60-tych i cewką typu „halo”
4	847 Wah	Oparty o wintydżowe wah
5	Mae Wah	Oparty na nowoczesnym wah
6	Custom Wah	Studyjna, rackowa jednostka wah
7	Auto Wah	Modulowany automatyczny sweep wah
8	Touch Wah	Dynamiczne auto wah z filtrem envelope
9	Talk Wah Ah	Efekt typu „talking wah” bazujący na MOOER® Red Kid
10	Talk Wah Oh	Efekt typu „talking wah” bazujący na MOOER® Red Kid

*Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia

Parametry wah

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Position	Pozycja wah w ustawieniu pedału (sweep). 0 oznacza pozycję pięta, 100 oznacza pozycję palce *Zauważ: Jeśli używasz pedału ekspresji (EXP) aby kontrolować wah sweep, należy ustawić "WAH > Position" dla funkcji wmenu EXP. Zalecamy także włączenie funkcji 'Toeswitch' taka by włączać wah kiedy naciskasz na pedał EXP.	0-100
Glockenfilter	Poziom głośności centralnej częstotliwości	0 - 100
Low Fc	Podcięcie niskich częstotliwości	100 Hz – 500 Hz
High Fc	Podcięcie wysokich częstotliwości	500 Hz – 5000 Hz
Q	Q czy inaczej „Quality factor” jest stosunkiem częstotliwości rezonansowej do szerokości pasma między górną i dolną częstotliwością -3 dB. W tym konkretnym zastosowaniu możesz myśleć o Q jako o kształcie filtra pasmowego. Niskie Q będzie miało szerszy, bardziej okrągły kształt i będzie mniej wyraźne. Wysokie Q będzie miało węższy, ostrzejszy kształt i będzie brzmiał wyraźniej	0,3 – 4,0
Mix	Dostraja poziom efektu 'wah'. 0 bez 'wah' w brzmieniu, 100 to 100% wah w brzmieniu	0-100

Parametry Auto Wah

Auto Wah to automatycznie poruszający się przebieg wah. Poruszające się wah jest kontrolowane przez LFO.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Rate	Prędkość przebiegu LFO	0 - 100, Bpm: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T
Range	Zakres przebiegu	0 - 100
Glockenfilter	Poziom głośności centralnej częstotliwości	0 - 100
Q	Q czy inaczej „Quality factor” jest stosunkiem częstotliwości rezonansowej do szerokości pasma między górną i dolną częstotliwością -3 dB. W tym konkretnym zastosowaniu możesz myśleć o Q jako o kształcie filtra pasmowego. Niskie Q będzie miało szerszy, bardziej okrągły kształt i będzie mniej wyraźne. Wysokie Q będzie miało węższy, ostrzejszy kształt i będzie brzmiał wyraźniej	0.3 – 4.0
Curve	Forma jaką przybiera LFO. Trig: Triangular wave. Sine: Sine wave. Step: Stepped PWM wave. Rand: Random	Trig, Sine, Step, Rand

Parametry Touch Wah

Touch wah to automatyczny przebieg wah działający za pomocą filtra. Wah kontrolowany jest przez filtr envelope który reaguje na dynamikę zagranych na instrumencie dźwięków.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Attack	rędkość envelope. 100 to najszybciej	0 - 100
Sens	Czułość envelope	0 - 100
Peak	Poziom głośności centralnej częstotliwości	0 - 100
Q	Q czy inaczej „Quality factor” jest stosunkiem częstotliwości rezonansowej do szerokości pasma między górną i dolną częstotliwością -3 dB. W tym konkretnym zastosowaniu możesz myśleć o Q jako o kształcie filtra pasmowego. Niskie Q będzie miało szerszy, bardziej okrągły kształt i będzie mniej wyraźne. Wysokie Q będzie miało węższy, ostrzejszy kształt i będzie brzmiał wyraźniej	0.3 – 4.0
Direction	Kierunek przebiegu filtra	Lo to Hi, Hi to Lo.

FXA / FXB

Bloki efektowe FXA i FXB effects blocks posiadają wiele różnych efektów do wykorzystania: Modulation, EQ, Pitch, Delay, Filters. FXA posiada także dodatkowo efekty overdrive i boostery do zbudowania stopnia gain wraz z blokiem OD/DS.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	3-Band EQ	3 pasmowe graficzne EQ
2	5-BAND EQ	5 pasmowe graficzne EQ
3	Studio EQ	Studyjna, rackowa jednostka EQ
4	Slow Gear	Auto volume swell
5	Octave	Dodaje jedną oktawę wyżej lub niżej
6	Phaser	Bazuje na MOOER® NINETY ORANGE
7	Step Phaser	Phase shifter kwadratowej fali
8	Fat Phaser	Phase shifter niskiego pasma
9	6 Stage Analog Phaser	6-stopniowy phase shifter
10	12 Stage Analog Phaser	12-stopniowy phase shifter
11	Dual Phaser	Dwukanałowy phase shifter
12	Modern Phaser	Nowoczesny phase shifter
13	Flanger	Bazuje na MOOER® E-LADY
14	Jet-Flanger	Bazuje na MOOER® JET FLANGER
15	Flanger Pro	Profesjonalny flanger z wieloma parametrami
16	Triple Flanger	Wielostopniowy flanger
17	Modern Flanger	Nowoczesny flanger
18	Tremolo	Bazuje na MOOER TRELICOPTER
19	Optical Tremolo	Symulacja odczytu wirującego dysku, przełożona na modulowany głośnością efekt tremolo
20	60s Tremolo	Wintydżowe tremolo z lat 60-tych

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
21	Stutter	Filtr tnący brzmienie
22	Vibrato	Modulacja wysokości dźwięku
23	Rotary	Symulacja wintydżowych, wirujących kolumn lesle
24	Modern Rotary	Nowoczesny efekt rotary
25	Ana-Chorus	Analogowy chorus znany z kostek
26	70's Chorus	Analogowy chorus w stylu lat 70-tych
27	Tri-Chorus	Wielostopniowy chorus
28	Ring Mod	Ring modulator
29	Delay	Cyfrowy delay znany z kostek
30	Detune	Szczegółowa regulacja wysokości brzmienia
31	Lofi	Filtr samplujący Lofi
32	Low pass filter	Statyczny filtr niskiego pasma
33	High pass filter	Statyczny filtr wysokiego pasma
34	Q filter	Statyczny filtr typu notch (brzmienie „half cocked wah”)
35	Mono Pitch (FX A) Poly Pitch (FX B)	Pitch shifter nieprzetworzonego sygnału. Symuluje klasyczne whammy. Fx A to mono. Fx B to polifonia.
36	808 OD (tylko FX A)	Bazuje na IBANEZ® TS808
37	Tube Drive (tylko FX A)	Bazuje na B.K. Butler® Tubedrive
38	BB Drive (tylko FX A)	Bazuje na Xotic® BB Preamp
39	Pure Boost (tylko FX A)	Bazuje na MOOER® Pure Boost
40	Flex Boost (tylko FX A)	Bazuje na MOOER® Flex Boost

***Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia**

Parametry FX

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Low	Dostraja niskie pasmo	-12dB – 12dB
Low Mid	Dostraja niskie-średnie pasmo	-12dB – 12dB
Mid	Dostraja średnie pasmo	-12dB – 12dB
High Mid	Dostraja wysokie-średnie pasmo	-12dB – 12dB
High	Dostraja wysokie pasmo	-12dB – 12dB
Freq	Ustawia center częstotliwości, który będziemy regulować korekcją Gain	30Hz – 18000Hz
Q	Reguluje szerkość EQ ustawioną na daną częstotliwości poprzez Freq . Im wyższa wartość tym węższe EQ danego pasma	0.3 – 5.0
Gain	Dostraja gain ustawiony dla danej częstotliwości Freq	-16dB – 16dB
Low cut	Ustawia częstotliwość od jakiej zaczyna działać filtr niskiego pasma	Off, 0Hz – 800Hz
High cut	Ustawia częstotliwość od jakiej zaczyna działać filtr wysokiego pasma	Off, 20000Hz – 1000Hz
Attack(Slow Gear)	Ustawia czas w jakim volume osiąga maximum, 100 to najszybciej	0 - 100
Sub(Octave)	Ustawia głośność niższej oktawy.	0 - 100
Sub Tone(Octave)	Ustawia brzmienie dla częstotliwości niekiej oktawy.	0 - 100
Upper(Octave)	Ustawia głośność wyższej oktawy.	0 - 100
Upper Tone(Octave)	Ustawia brzmienie dla częstotliwości wyższej oktawy.	0 - 100
Dry(Octave)	Ustawia poziom nieprzetworzonego sygnału	0 - 100
Rate / Speed	Ustawia szybkość modulacji	0 – 100, Rhythm type: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/32D
Tone	Reguluje brzmienie modulacji	0 - 100
Depth	Reguluje głębokość modulacji	0 - 100

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Sweep(6 Stage Analog Phaser, 12 Stage Analog Phaser)	Przenośni zmianę brzmienia w zakresie 6-okraw lub 12-oktaw	0 - 100
Resonance(6 Stage Analog Phaser, 12 Stage Analog Phaser)	Zmienia wysokość i ostrość brzmienia	0 - 100
Feedback (Flanger, Modern Flanger)	Ustawia poziom sprzężeń dla filtra	0 - 100
Level	Dostraja poziom modulacji	0 - 100
Delay(Flanger pro, Modern Flanger)	Ustawia czas delay dla flangera	0 - 100
Manual(Triple Flanger)	Ręczna kontrola czasu delay dla efektu flanger	0 - 100
Width(Triple Flanger)	Ustawia szerokość filtra LFO	0 - 100
Intensity	Ustawia ilość modulacji	0 - 100
Output Mode	Ustawia wyjście jako mono lub stereo *Zauważ: Jeśli bloki efektowe po FX sa w mono, ustawienie stereo FX da w rezultacie efekt mono.	Mono, Stereo
Time(Delay)	Ustawia czas delay	20ms – 2000ms, Rhythm type: 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/32D
Feedback(Delay)	Reguluje zakres volume który wraca do wejścia input. Wyższe ustawienie będzie skutkować większą ilością powtórzeń	0 - 100
Mix	Ustawia proporcję miks pomiędzy nieprzetworzonym sygnałem (dry) a przetworzonym (wet) . 0 to 100% dry, 100 to 100% wet.	0 - 100

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Pitch	Ustawia wysokość dźwięku. (Detune : 100 centów = 1 półton = 1 half-step).	-100cent – 100cent (Detune)-12.0 – 12.0 (Mono Pitch/Poly Pitch)
Sample(Lofi)	Dostosowuje częstotliwość próbkowania efektu Lofi	1500Hz – 44100Hz
Bit(Lofi)	Dostosowuje szybkość transmisji bit dla efektu Lofi	1bit – 16bit
Range (Tiefpassfilter, Hochpassfilter, Q Filter)	Usrawia zakres pozycji sweepu	0 - 100
Drive	Dostraja gain	0 - 100

DS/OD

GE 300 LITE posiada 31 różnych przesterów, wliczając w to efekty distortion, overdrive, fuzz i boostery. Każdy z nich to wierne nawiązanie do prawdziwej kostki, a technologia ich modelowania nawiązuje tu do znanej już użytkownikom technologii modelowania brzmień wzmacniaczy.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Tube DR	Bazuje na B.K. Butler® Tubedrive.
2	808	Bazuje na IBANEZ® TS808.
3	Pure Boost	Bazuje na MOOER® Pure Boost.
4	Flex Boost	Bazuje na MOOER® Flex Boost.
5	Od250	Bazuje na DOD® OD250.
6	Ddrive	Bazuje na Barber® Direct Drive.
7	BlackRat	Bazuje na ProCo® Rat.
8	Grey Faze	Bazuje na MOOER® Grey Faze.
9	Muffy	Bazuje na EHX® Big Muff.
10	Fuzz Department	Bazuje na ZVEX® Fuzz Factory.
11	MTL Zone	Bazuje na BOSS® Metal Zone.
12	MTL Master	Bazuje na Digitech® Metal Master.
13	Obsessive Dist	Bazuje na Fulltone® OCD.
14	Jimmy OD	Bazuje na Paul Cochrane® Timmy OD.
15	Full DRV	Bazuje na Fulltone® Fulldrive 2.
16	Shred	Bazuje na Marshall® Shred Master.
17	BeeBee Pre	Bazuje na Xotic® BB Preamp.
18	BeeBee +	Bazuje na Xotic® BB Plus.
19	Riet	Bazuje na Suhr® Riot.
20	Tight DS	Bazuje na Amptweaker® Tight Rock.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
21	Full DS	Bazuje na Fulltone® GT500
22	Gold Clon	Bazuje na Klon® Centaur gold.
23	Vx Tube OD	Bazuje na VOX® Tube OD
24	Tight Metal	Bazuje na Amptweaker® Tight Metal.
25	The Juicer	Bazuje na MOOER® The Juicer.
26	Rumble Drive	Bazuje na MOOER® Rumble Drive.
27	Solo	Bazuje na MOOER® Solo.
28	Blues Mood	Bazuje na MOOER® Blues Mood.
29	Blues Crab	Bazuje na MOOER® Blues Crab.
30	Blade	Bazuje na MOOER® Blade.
31	Hustle Drive	Bazuje na MOOER® Hustle Drive.

*Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Gain	Dostraja wartość gain i drive	0 - 100
Bass	Dostraja niskie pasmo	0 - 100
Mid	Dostraja środkowe pasmo	0 - 100
Treble	Dostraja wysokie pasmo	0 - 100
Output	Dostraja poziom sygnału wyjściowego	0 - 100

AMP

GE 300 LITE posiada 108 cyfrowych modeli wzmacniaczy, opartych o nieliniową technologię modelowania Mooer. Każdy model bazuje na próbkach z prawdziwych wzmacniaczy lampowych.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	US Blues JR	Bazuje na Fender® Blues Junior
2	65 US DX	Bazuje na Fender® 65 Deluxe Reverb
3	65 US TW	Bazuje na Fender® 65 Twin Reverb
4	US Sonic	Bazuje na Fender® Super Sonic
5	US Blues CL	Bazuje na Fender® Blues Deluxe Clean Channel
6	US Blues OD	Bazuje na Fender® Blues Deluxe Overdrive Channel
7	59 US BASS	Bazuje na Fender® 59 Bassman
8	UK30 CL	Bazuje na VOX® AC30 Clean setup
9	UK30 OD	Bazuje na VOX® AC30 Overdrive setup
10	J800	Bazuje na Marshall® JCM 800
11	J900	Bazuje na Marshall® JCM 900
12	PLX 100	Bazuje na Marshall® Plexi 100
13	J2525 Ch1	Bazuje na Marshall® JCM2525 Clean Channel
14	J2525 Ch2	Bazuje na Marshall® JCM2525 Lead Channel
15	J410 CL	Bazuje na Marshall® JVM410 Green Channel
16	J410 DS	Bazuje na Marshall® JVM410 Red Channel
17	US Gold 100 CL	Bazuje na Friedman® BE100 Clean Channel
18	US Gold 100 DS	Bazuje na Friedman® BE100 Distortion Channel
19	US Gold 50A	Bazuje na Friedman® Smallbox 50 Clean Channel
20	US Gold 50B	Bazuje na Friedman® Smallbox 50 Distortion Channel
21	Cali LS CH1	Bazuje na Mesa/Boogie® Lonestar Clean Channel

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
22	Cali LS Ch2	Bazuje na Mesa/Boogie® Lonestar Overdrive Channel
23	Cali Dual 1	Bazuje na Mesa/Boogie® Dual Rectifier Clean Channel
24	Cali Dual 2	Bazuje na Mesa/Boogie® Dual Rectifier Distortion Channel
25	TRI REC CL	Bazuje na Mesa/Boogie® Triple Rectifier Clean Channel
26	TRI REC DS	Bazuje na Mesa/Boogie® Triple Rectifier Distortion Channel
27	MARKIII CL	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark III Clean Channel
28	MARKIII DS	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark III Distortion Channel
29	Cali MK4 A	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark IV Rhythm Channel 1
30	Cali MK4 B	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark IV Rhythm Channel 2
31	Cali MK4 C	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark IV Lead Channel
32	MARKV CL	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark V Clean Channel
33	MARKV DS	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark V Distortion Channel
34	Cali JP A	Bazuje na Mesa/Boogie® JP2C Clean Channel
35	Cali JP B	Bazuje na Mesa/Boogie® JP2C Crunch Channel
36	Cali JP C	Bazuje na Mesa/Boogie® JP2C Distortion Channel
37	Eagle FB Ch1	Bazuje na ENGL® Fireball 100 Clean Channel
38	Eagle FB Ch2	Bazuje na ENGL® Fireball 100 Distortion Channel
39	Powerbell CL	Bazuje na ENGL® E645 Clean Channel
40	Powerbell DS	Bazuje na ENGL® E645 Distortion Channel
41	Blacknight CL	Bazuje na ENGL® E650 Blackmore signature model Clean Channel
42	Blacknight DS	Bazuje na ENGL® E650 Blackmore signature model Distortion Channel
43	Eagle 670 CL	Bazuje na ENGL® E670 Clean Channel
44	Eagle 670 CR	Bazuje na ENGL® E670 Crunch Channel
45	Eagle 670 L1	Bazuje na ENGL® E670 Lead Channel 1
46	Eagle 670 L2	Bazuje na ENGL® E670 Lead Channel 2
47	Satsuma TH200A	Bazuje na Orange® Thunderverb 200 Clean Channel

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
48	Satsuma TH200B	Bazuje na Orange® Thunderverb 200 Distortion Channel
49	Satsuma TH30A	Bazuje na Orange® TH30 Clean Channel
50	Satsuma TH30B	Bazuje na Orange® TH30 Distortion Channel
51	Rock Vrb CL	Bazuje na Orange® Rockerverb Clean Channel
52	Rock Vrb DS	Bazuje na Orange® Rockerverb Distortion Channel
53	Citrus 30	Bazuje na Orange® AD30
54	EV 5050 CL	Bazuje na EVH® 5150 Clean Channel
55	EV 5050 DS	Bazuje na EVH® 5150 Distortion Channel
56	PV 5050 CL	Bazuje na Peavey® 5150 Clean Channel
57	PV 5050 DS	Bazuje na Peavey® 5150 Rhythm Channel
58	Petey 6550 A	Bazuje na Peavey® 6505+ Clean Channel
59	Petey 6550 B	Bazuje na Peavey® 6505+ Rhythm Channel
60	Petey Satch CL	Bazuje na Peavey® JSX Clean Channel
61	Petey Satch CR	Bazuje na Peavey® JSX Crunch Channel
62	Petey Satch UL	Bazuje na Peavey® JSX Ultra Channel
63	Herby Ch1	Bazuje na Diezel® Herbert Channel 1
64	Herby Ch2	Bazuje na Diezel® Herbert Channel 2
65	Herby Ch3	Bazuje na Diezel® Herbert Channel 3
66	VHS Ch1	Bazuje na Diezel® VH4 Channel 1
67	VHS Ch2	Bazuje na Diezel® VH4 Channel 2
68	VHS Ch3	Bazuje na Diezel® VH4 Channel 3
69	VHS Ch4	Bazuje na Diezel® VH4 Channel 4
70	Hugen CL	Bazuje na Diezel® Hagen Clean Channel
71	Hugen OD	Bazuje na Diezel® Hagen Overdrive Channel
72	Hugen DS	Bazuje na Diezel® Hagen Distortion Channel
73	Randy Devil CL	Bazuje na Randall® Satan Clean Channel

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
74	Randy Devil DS	Bazuje na Randall® Satan Distortion Channel
75	SLOW 100 CR	Bazuje na Soldano® SLO-100 Crunch Channel
76	SLOW 100 DS	Bazuje na Soldano® SLO-100 Distortion Channel
77	JET 100H CL	Bazuje na Jet City® JCA100H Clean Channel
78	JET 100H OD	Bazuje na Jet City® JCA 100H Overdrive Channel
79	Koche OD	Bazuje na Koch® Powertone Overdrive Channel
80	Koche DS	Bazuje na Koch® Powertone Distortion Channel
81	Blueno UG 30A	Bazuje na Bruno® Underground 30 Low Gain setup
82	Blueno UG 30B	Bazuje na Bruno® Underground 30 Overdrive setup
83	Custom 100 Ch1	Bazuje na Custom Audio Amplifiers® PT100 Clean Channel
84	Custom 100 Ch2	Bazuje na Custom Audio Amplifiers® PT100 Overdrive Channel
85	Custom 100 Ch3	Bazuje na Custom Audio Amplifiers® PT100 Lead Channel
86	Mr. Smith CL	Bazuje na PRS® ARCHON Clean Channel
87	Mr. Smith DS	Bazuje na PRS® ARCHON Distortion Channel
88	Taxidea Taxus A	Bazuje na Suhr® Badger 30 Low Gain Setup
89	Taxidea Taxus B	Bazuje na Suhr® Badger 30 Hi Gain Setup
90	Shittcow GR	Bazuje na VHT® Pitbull Green Channel
91	Shittcow RD	Bazuje na VHT® Pitbull Red Channel
92	Doctor3 A	Bazuje na DR.Z® MAZ 38 Low Gain Setup
93	Doctor3 B	Bazuje na DR.Z® MAZ 38 High Gain Setup
94	Matchbox 30 CL	Bazuje na Matchless® C30 Clean Channel
95	Matchbox 30 OD	Bazuje na Matchless® C30 Overdrive Channel
96	Regal Tone CL	Bazuje na Tone King® Falcon Rhythm Channel
97	Regal Tone Od1	Bazuje na Tone King® Falcon Tweed Channel
98	Regal Tone Od2	Bazuje na Tone King® Falcon Lead Channel
99	Carol CL	Bazuje na Two Rock® Coral Clean Channel

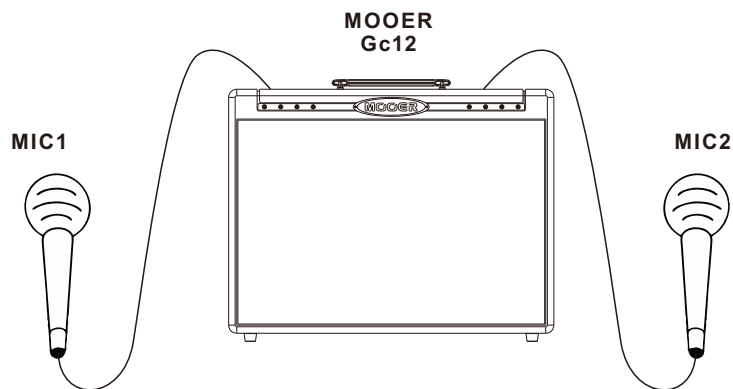
Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
100	Carol OD	Bazuje na Two Rock® Coral Overdrive Channel
101	Cardeff	Bazuje na Two Rock® Cardeff
102	Jazz 120	Bazuje na Roland® JC-120
103	HWT 103	Bazuje na Hiwatt® DR-103
104	HT Club CL	Bazuje na Blackstar® HT Stage 100 Clean Channel
105	HT Club DS	Bazuje na Blackstar® HT Stage 100 Distortion Channel
106	Acoustic 1	Acoustic simulator 1
107	Acoustic 2	Acoustic simulator 2
108	Acoustic 3	Acoustic simulator 3

*Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Gain	Reguluje poziom wejściowego gain oraz drive preampu	0 - 100
Bass	Dostraja niskie częstotliwości	0 - 100
Mid	Dostraja środkowe częstotliwości	0 - 100
Treble	Dostraja wysokie częstotliwości	0 - 100
Modus	Każdy model wzmacniacza posiada 2 różne tryby Original: Prawdziwe odwzorowanie brzmienia Distinct: Stosuje podcięcie wysokich i niskich częstotliwości przed wejściem sygnału do przedwzmacniacza oraz korektor wysokiego środka za wyjściem przedwzmacniacza, aby uzyskać brzmienie typu „postprodukcyjnego”.	Original, Distinct
Tube	Wybór lamp końcówki mocy. Wybierz OFF aby wyłączyć modelowanie końcówki mocy.	OFF, Normal EL34, Normal EL84, Normal 6L6, Normal 6V6, Doctor3 EL84, Badger EL34, UK Gold EL34, Cali 6L6, US DLX 6L6, JJ EL84
Preamp Out	Poziom wyjściowy z preampu	0 - 100
Presence (Endstufenparameter)	Reguluje wysokie częstotliwości końcówki mocy	0 - 100
Bias (Endstufenparameter)	Symulacja regulacji „tube bias” końcówki mocy	0 - 100
Master	Finalny poziom sygnału z dla bloku efektowego AMP	0 - 100

CAB

Ge300 LITE posiada 43 wgrane symulacje kolumnowe, które bazują na nieliniowym profilowaniu oraz technologii Impulse Response, co pozwala na uchwycenie wiernej reprezentacji prawdziwych kolumn głośnikowych. Każda symulacja kolumnowa posiada dwa niezależne mikrofony z niezależnym wyborem typu mikrofonu, regulacją parametrów „centre” i „distance”, a także progresywną kontrolą „balance mix”.



Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	US DLX 112	Bazuje na Fender® 65 Deluxe Reverb 112 Cabinet
2	US TWN 212	Bazuje na Fender® 65 Twin Reverb 212 Cabinet
3	US Bass 410	Bazuje na Fender® 59 Bassman 410 Cabinet
4	Sonic 112	Bazuje na Fender® Super Sonic 112 Cabinet
5	Blues 112	Bazuje na Fender® Blues Deluxe 112 Cabinet
6	1960 412	Bazuje na Marshall® 1960A 412 Cabinet
7	Eagle P412	Bazuje na ENGL® Pro XXL 412 Cabinet
8	Eagle S412	Bazuje na ENGL® Vintage XXL 412 Cabinet
9	Mark 112	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark 112 Cabinet

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
10	Rec 412	Bazuje na Marshall® JCM 800
11	Citrus 412	Bazuje na Marshall® JCM 900
12	Citrus 212	Bazuje na Marshall® Plexi 100
13	Slow 412	Bazuje na Marshall® JCM2525 Clean Channel
14	DR.ZEE 112	Bazuje na Marshall® JCM2525 Lead Channel
15	DR.ZEE 212	Bazuje na Marshall® JVM410 Green Channel
16	Jazz 212	Bazuje na Marshall® JVM410 Red Channel
17	UK 212	Bazuje na Friedman® BE100 Clean Channel
18	HWT 412	Bazuje na Friedman® BE100 Distortion Channel
19	PV 5050 412	Bazuje na Friedman® Smallbox 50 Clean Channel
20	Regal Tone 110	Bazuje na Friedman® Smallbox 50 Distortion Channel
21	Two Stones 212	Bazuje na Mesa/Boogie® Lonestar Clean Channel
22	Cardeff 112	Bazuje na Mesa/Boogie® Lonestar Overdrive Channel
23	EV 5050 412	Bazuje na Mesa/Boogie® Dual Rectifier Clean Channel
24	HT 412	Bazuje na Mesa/Boogie® Dual Rectifier Distortion Channel
25	Gas Station 412	Bazuje na Mesa/Boogie® Triple Rectifier Clean Channel
26	Blueno 212	Bazuje na Mesa/Boogie® Triple Rectifier Distortion Channel
27	Custom 212	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark III Clean Channel
28	Herby 412	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark III Distortion Channel
29	VHS 412	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark IV Rhythm Channel 1
30	Doctor3 112	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark IV Rhythm Channel 2
31	US Gold 412	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark IV Lead Channel
32	US Gold 112	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark V Clean Channel
33	Matchbox 30 112	Bazuje na Mesa/Boogie® Mark V Distortion Channel
34	Cali 412-1	Bazuje na Mesa/Boogie® JP2C Clean Channel
35	Cali 412-2	Bazuje na Mesa/Boogie® JP2C Crunch Channel

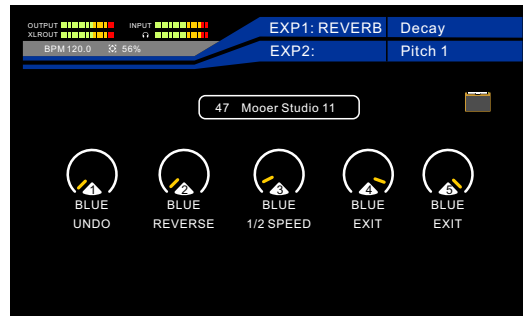
Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
36	Satsuma 212	Bazuje na Orange® PPC 212 Cabinet
37	Petey 412	Bazuje na Peavey® 6505 412 Cabinet
38	Petey 212	Bazuje na Peavey® JSX 212 Cabinet
39	Mr Smith 112	Bazuje na PRS® Archon 212 Cabinet
40	Randy Devil 412	Bazuje na Randall® RD412 Cabinet
41	Taxidea Taxus 112	Bazuje na Suhr® 112 Cabinet
42	Shittcow 412	Bazuje na VHT® 412 Cabinet
43	Acoustic 112	Bazuje na ®
44 - 63	Empty	3rd Impulse Responses slots

***Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia**

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Mic	Wybiera typ mikrofonu	Sm57, SM7A, U47, U87, M143, M147, KM184, NT1, NT2, NTV, MD421, MD441, E609, E835, MXL2001, MXL2003, C3000, C4000B, C414, D112, C535.
Center	Pozycja mikrofonu w odniesieniu do środka kolumny głośnikowej, 0 to środek	0 - 100
Distance	Dystans mikrofonu od głośnika, 0 oznacza najbliższe położenie	0 - 100
Low cut	Podcięcie niskich częstotliwości po zebraniu mikrofonem	Off, 0 Hz – 800 Hz
High cut	Podcięcie wysokich częstotliwości po zebraniu mikrofonem	Off, 20 kHz – 1 kHz
Early Reflection	Dodaje subtelny efektu delay zapewniając opóźnienie porównywalne do opóźnienia dźwięku w danym pomieszczeniu. 0 oznacza zerowy delay.	0 - 100
Points	Wybiera punkty sampling dla symulacji kolumnowych. Im więcej punktów tym większa jakość i lepszy realizm brzmienia. Niższe wartości zużywają natomiast mniej pamięci procesora CPU%. Jeśli CPU działa na maksymalnych obrotach, wypróbuj ustawienie symulacji z onizonymi punktami samplingu	2048
Mic 1 / Mic 2	Progresywny blend mix pomiędzy MIC 1 i MIC 2. 50 / 50 będzie oznaczało równy udział obu mikrofonów w sygnale	100/0 - 0/100

IR

Blok CAB w GE300 LITE posiada 20 pustych miejsc, na które możemy wgrać zewnętrzne pliki Impulse Response, ładując je za pomocą USB i oprogramowania na komputerze



Kiedy użyjemy zewnętrznego pliku IR dla symulacji kolumnowej, utracimy możliwość regulacji mikrofonów. Jednakże, nadal dostępne będą opcje High/Low cut, Early Reflection, Output oraz Sampling Points.

Lista mikrofonów

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	SM57	Bazuje na Shure® SM57
2	SM7A	Bazuje na Shure® SM7A
3	U47	Bazuje na Neumann® U47
4	U87	Bazuje na Neumann® U87
5	M143	Bazuje na Neumann® KM143
6	M147	Bazuje na Neumann® M147
7	Km184	Bazuje na Neumann® KM184
8	NT1	Bazuje na Rode® NT1
9	NT2	Bazuje na Rode® Nt2

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
10	NTV	Bazuje na Rode® NTV
11	Md421	Bazuje na Sennheiser® MD421
12	MD441	Bazuje na Sennheiser® MD441
13	E609	Bazuje na Sennheiser® E906
14	E835	Bazuje na Sennheiser® E835
15	MXL2001	Bazuje na MXL® MXL 2001
16	MXL2003	Bazuje na MXL® MXL 2003
17	C3000	Bazuje na AKG® C3000
18	C4000	Bazuje na AKG® C4000B
19	Bc414	Bazuje na AKG® C414
20	D112	Bazuje na AKG® D112
21	C535	Bazuje na AKG® C535

*Zauważ: Wszystkie nazwy użytych tu produktów należą do właścicieli, a ich użycie tu, wskazuje jedynie odniesienie do przykładu brzmienia

GE 300 LITE posiada 3 różne bramki szumów (noise gate/noise suppressor), które idealnie sprawdzą się w przypadku tłumienia szumów, także w przypadku tłumienia zbitego i rytmicznego grania w muzyce high-gain.

Numer	Nazwa	Wyjaśnienie
1	Noise Killer	Mocna bramka zapewniająca kompletną kontrolę nad szumem
2	Intel Reducer	Inteligentny supresor szumu, z automatyczną regulacją parametrów attack, release oraz damping
3	Noise Gate	Standardowa bramka szumów pozwalająca na szczegółową kontrolę

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Threshold	Ustawia poziom wykrycia progu sygnału, dla którego ma działać bramka szumów. Wszystko poniżej tego progu, będzie tłumione a bramka pozostanie zamknięta. Przy wykryciu wyższego sygnału (kiedy zagrasz na instrumencie), bramka pozwoli na przejście dźwięku	0 - 100
Depth	Intel Reducer pozwala na inteligentną redukcję szumów tła, parametr Depth dostraja tłumienie białego szumu	0 - 100
Attack	Dostraja szybkość z jaką bramka zamyka się i tłumি dźwięki. 100 to najszybciej	0 - 100
Release	Dostraja szybkość z jaką bramka otwiera się kiedy zaczynasz grać na instrumencie, 0 to najszybciej	0 - 100.
Damp	Reguluje jak mocno tłumiony jest szum kiedy bramka jest zamknięta	0 - 100

TONE CAP

Tone Capture to inteligentna funkcja która pozwala tworzyć cyfrową reprezentację brzmienia na bazie podpiętych, prawdziwych urządzeń.

Tone Capture posiada 3 tryby:

GUIT

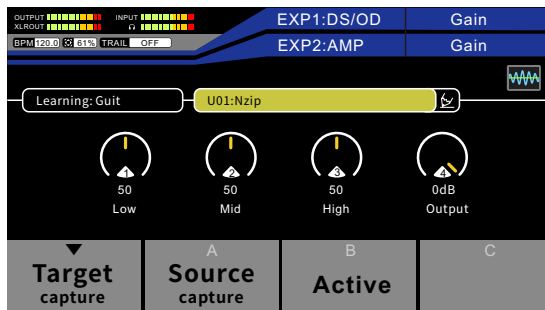
Natychmiast przekształca brzmienie Twojej gitary na próbki utworzone w trybie GUIT, dzięki którym będziesz mógł przechowywać brzmienie danej gitary w postaci cyfrowego śladu. Sampluj i noś wszystkie swoje ulubione gitary, gdziekolwiek jesteś.

AMP&STOMP

Sampling Twoich ulubionych efektów distortion czy overdrive, a także wzmacniaczy.

IR

Tworzy symulację kolumnową opartą o Impulse Response (IR).



MODE – Wybierz między GUIT, AMP&STOMP oraz IR

PRESET – Wybierz miejsce gdzie chcesz utworzyć próbkę

Pencil icon – Nazwij preset

Użyj pokrętki **SELECT** aby nawigować po ustawieniach bloku **TONE CAP**.

Ustawienia Post TONE CAP – Te ustawienia będą odblokowane dopiero po uchwyceniu danej próbki brzmienia. Użyj tych parametrów aby doprecyzować brzmienie, taka by było ono jak najbliższe oryginałnemu.

LOW- EQ niskiego pasma

MID- EQ średniego pasma

HIGH- EQ wysokiego pasma

OUTPUT- Podbij lub podetnij finalny poziom głośności bloku Tone Cap

Używaj kontroli 1-4 aby sterować ustawieniami bloku **TONE CAP**.

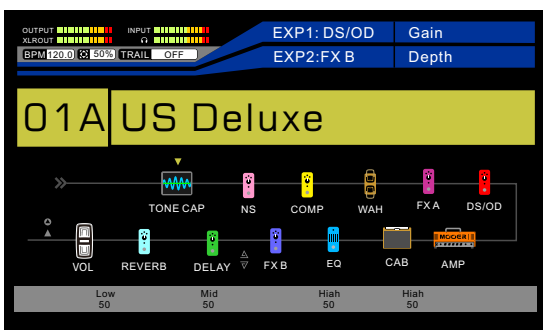
GUIT

Czy kiedykolwiek szukaliście instrumentu, który miałby w sobie wszystkie brzmienia jakich potrzebujecie? Klasyczny country twang, ciepłe bluesowe brzmienie, funkowy zadziór “z 4-pozycji”, mocno zwarty dżent humberkerów, akustyczne brzmienie piezo, czy więcej?

TONE CAPTURE GUIT pozwala na uchwycenie brzmienia dowolnej gitary, wymagając od instrumentu jedynie pickupu. Dzięki funkcji, utworzymy cyfrową reprezentację brzmienia danej gitary. Wszystko to dzięki nieliniowej technologii MOOER, pozwalającej na sampling IR. Urządzenie osiąga zamierzony efekt poprzez porównanie różnic między „SOURCE” (gitara, której używasz) i „TARGET” (gitara o poszukiwanym brzmieniu), po czym następuje złożona kalkulacja i niesamowite cyfrowe odtworzenie brzmienia instrumentu „TARGET”. Aktywacja TONE CAPTURE za pomocą nowo utworzonego modelu GUIT spowoduje natychmiastową zmianę brzmienia twojego „SOURCE” na brzmienie „TARGET”. Model GUIT można następnie jeszcze bardziej dostosować doprecyzowując finalną barwę.

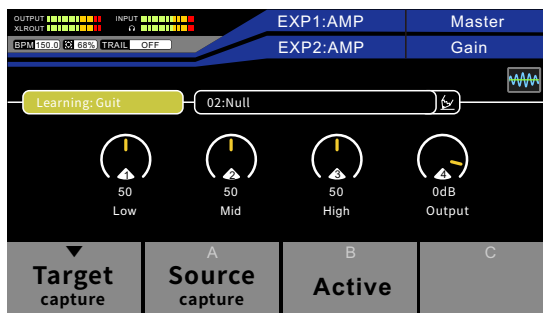
KROK 1

Naciśnij przycisk DISPLAY aż pojawi się ekran łańcucha efektów, blok TONE CAP to pierwszy blok w łańcuchu (poza synth). Upewnij się że Synth jest wyłączony, a TONE CAP pozostaje włączony.



KROK 2

Przejdź do pustego presetu (NULL).
Wybierz tryb GUIT (Learning: Guit).

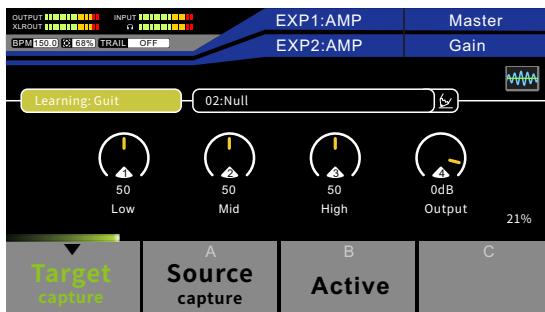


KROK 3

Podłącz gitarę którą chcesz uchwycić w funkcji tone capture, prowadząc połączenie do gniazda GE300 LITE INPUT. Jest to tzw instrument TARGET gitar.

Naciśnij przełącznik A aby zacząć process tone capture, graj na instrumencie aż process osiągnie 100%.

Dla najlepszego rezultatu, rekomendujemy mocną grę na akordach, a potem granie wielu pojedynczych dźwięków.



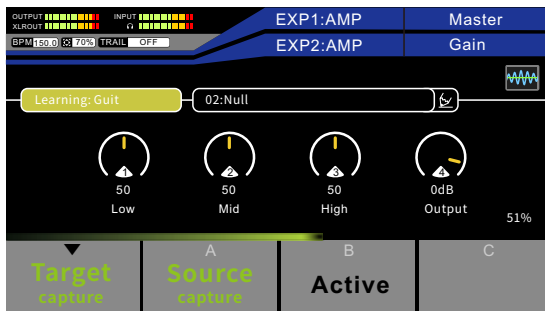
KROK 4

Podłącz gitarę, której normalnie używasz do gniazda GE300 LITE INPUT.

Instrument ten nazywa się SOURCE.

Naciśnij przełącznik B aby zacząć process, graj na instrumencie aż proces osiągnie 100%.

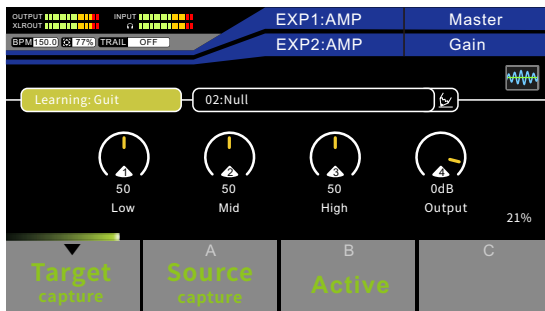
Przy pobieraniu próbki obowiązują takie same zasady jak dla procedury podczas uchwycania brzmienia TARGET, zagraj w podobnym stylu, jak poprzednio.



Naciśnij przełącznik A lub B aby usunąć preset i zacząć jeszcze raz.

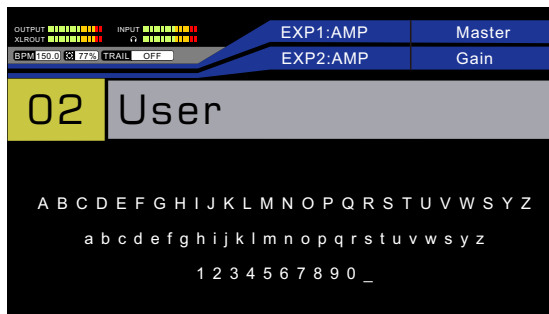
KROK 5

Naciśnij przełącznik C aby aktywować tone capture
Użyj pokręteł 1-4 aby dostroić EQ i volume do swoich preferencji.



KROK 6

Proces tone capture zapisał i zachował Twoje brzmienie pod nazwą USER.
Wybierz ikonę ołówka aby zmienić nazwę presetu. Naciśnij SAVE aby zatwierdzić.



Zauważ:

1. Finalny rezultat zależy od tego co grasz podczas procedury SOURCE i TARGET. Jeśli utworzone brzmienie Cię nie satysfakcjonuje, naciśnij Target Capture/Source Capture aby usunąć próbkę, a potem powtórz proces tone capture
2. Podczas procedury uchwycenia próbki, naciśnij Target/Source (W zależności od sekcji) aby zakłócić proces
3. Zalecamy aby ustawić pickupy obu instrumentów w tej samej pozycji podczas samplingu Source i Target.

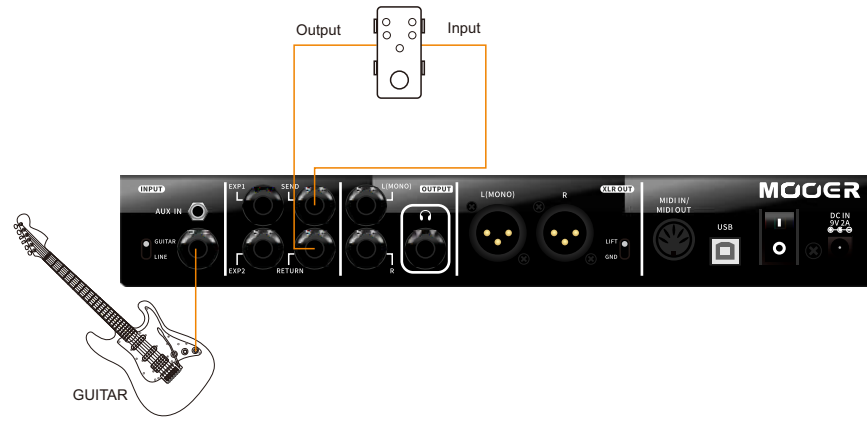
AMP&STOMP

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

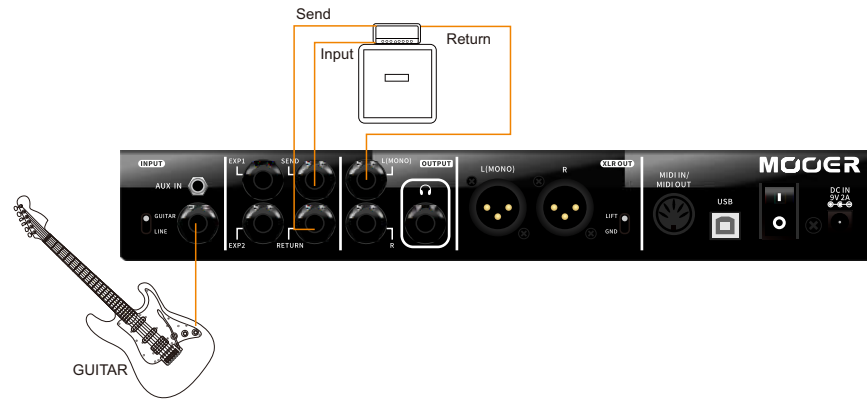
KROK 1

Najpierw zdecyduj, czy chcesz przechwycić efekt w kostce czy wzmacniacz. Podłącz send GE300 LITE do wejścia twojego efektu lub wzmacniacza. Podłącz return GE300 LITE do wyjścia efektu lub send pętli efektów wzmacniacza

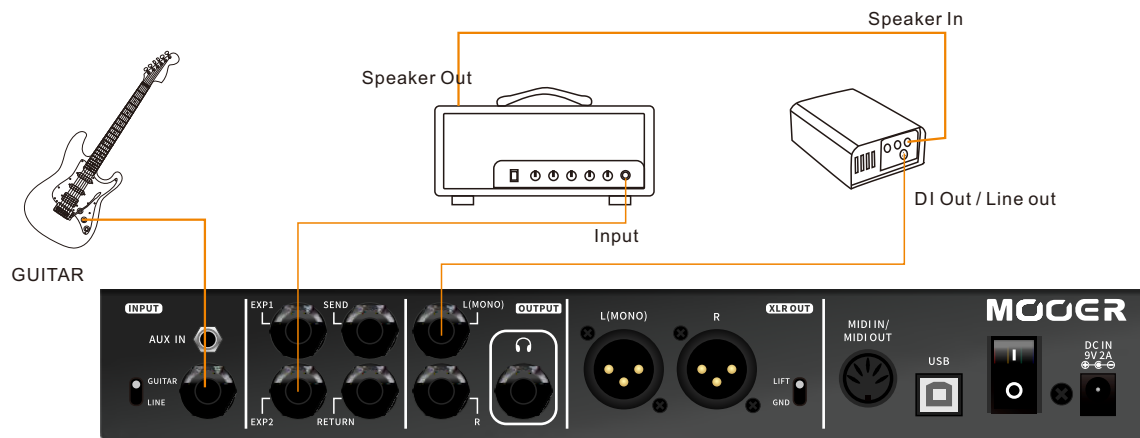
STOMPBOX



AMP



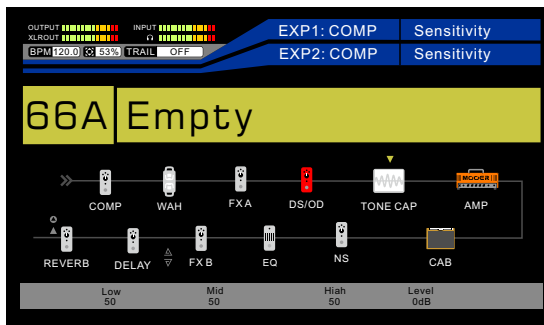
Jeśli twój wzmacniacz nie ma pętli efektów, podłącz wyjście głośnikowe wzmacniacza do loadboxa o właściwej impedancji. Następnie podłącz wyjście liniowe lub DI z loadboxa do return GE300 LITE. Speaker In



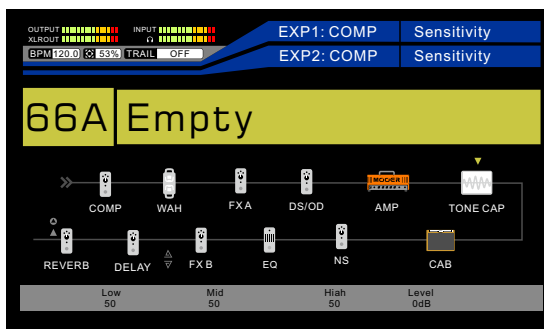
OSTRZEŻENIE Nigdy nie podłączaj wyjścia głośnikowego wzmacniacza do GE300 LITE. Może to spowodować uszkodzenie zarówno GE300 LITE, jak i wzmacniacza. Nigdy nie używaj wzmacniacza bez głośnika lub urządzenia o impedancji głośnika podłączonej do wyjścia głośnikowego wzmacniacza

KROK 2

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

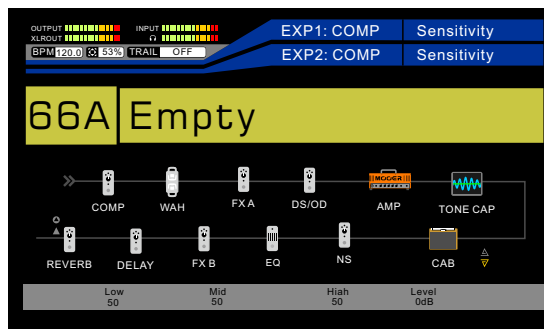


(Capture Stompbox : DS/OD > Send, Return > Tone Cap > Amp > Cab)



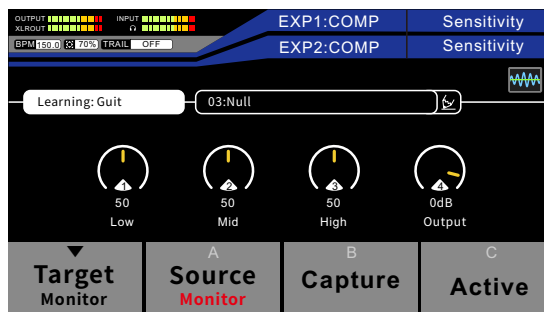
(Capture Amp : Amp > Tone Cap)

Jeśli potrzebujesz zachować blok CAB do monitoringu brzmienia, włącz CAB i ustaw send/return przed blokiem CAB.



KROK 3

Przejdź do pustego miejsca na preset (NULL)
Wybierz tryb Amp&Stomp (Learning:Amp&Stomp)

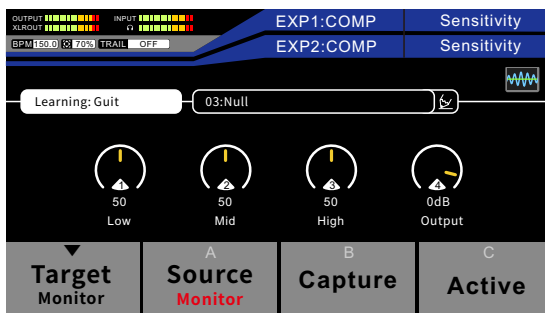


KROK 4

Naciśnij footswitch A, aby monitorować efekt w kostce lub wzmacniacz, który chcesz próbować

Od teraz jest to TARGET. Naciśnij footswitch B, aby monitorować cyfrowy efekt w kostce lub wzmacniacz w GE 300 LITE

Od teraz jest to SOURCE.



Dostrój ustawienia cyfrowego stompbox czy amp taka by były jak najbliższe brzmieniu TARGET

Uwagi:

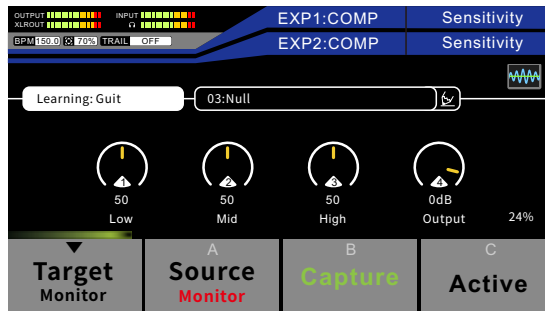
1. Musisz dostosować gain/drive efektu lub wzmacniacza w GE 300 LITE, aby dopasować go do docelowego (próbkowanego) parametru gain/drive przed przechwyceniem. Aby uzyskać najlepszy rezultat, konieczne jest prawie takie samo ustawienie parametrów gain/drive i głośności. Na przykład, jeśli przechwycisz kanał lead wzmacniacza z czystym modelem wzmacniacza w GE 300 LITE, otrzymasz czyste brzmienie.

2. Jeśli używasz loadboxa do przechwytywania pełnego brzmienia wzmacniacza, możesz potrzebować symulacji kolumny gitarowej, aby porównać dźwięk podczas monitorowania.

Włącz CAB w GE 300 LITE, ustaw łańcuch sygnału w następujący sposób: AMP> Tone Cap> (Send, Return)> CAB.

KROK 5

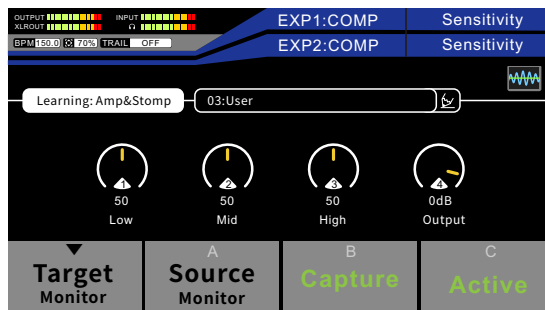
Naciśnij footswitch A, aby rozpocząć proces przechwytywania i graj na gitarze, aż odliczanie osiągnie 100%. Aby uzyskać najlepszy rezultat, zalecamy granie na gitarze mocno, otwartymi akordami, a następnie granie wszystkich dźwięków na gitarze tak bardzo, jak to możliwe.



KROK 6


Naciśnij przełącznik nożny, aby aktywować funkcję tone capture

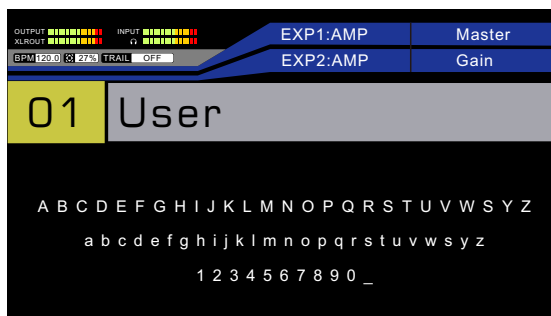
Użyj pokręteł 1-4, aby dostosować EQ i głośność wyjściową dla przechwyconego brzmienia według własnych upodobań.



KROK 7

Brzmienie Tone Capture zostało automatycznie zapisane jako USER.

Wybierz ikonę ołówka  aby wprowadzić nazwę presetu. Naciśnij SAVE aby zatwierdzić



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

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

IR

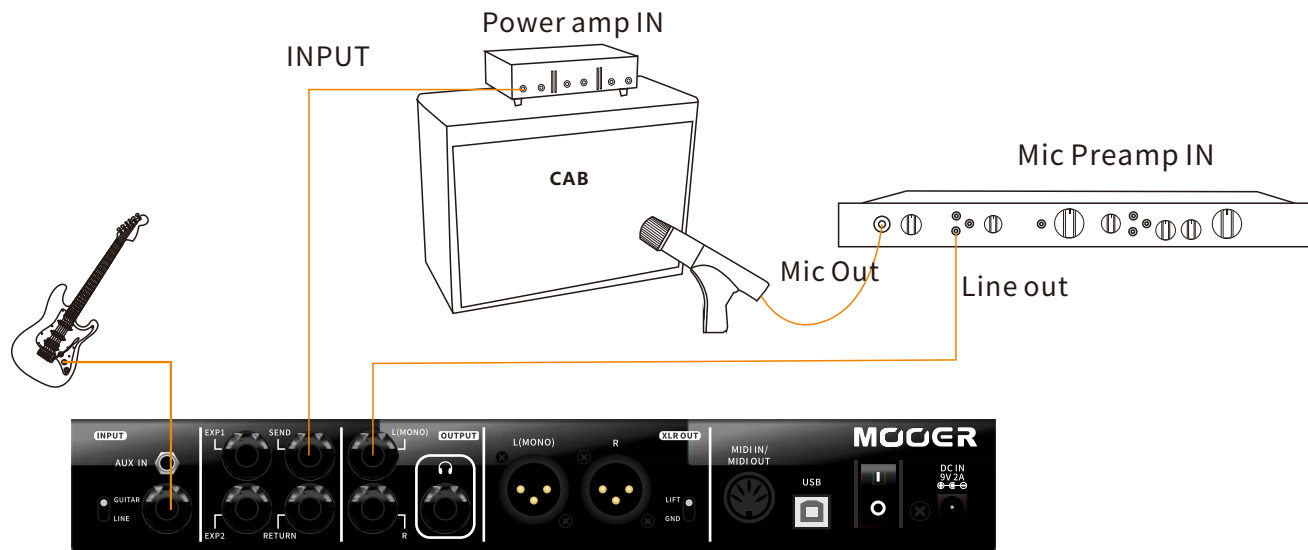
Tryb tone capture IR umożliwia tworzenie własnych modeli odpowiedzi impulsowych kolumn głośnikowych IR do wykorzystania zamiast bloku efektów CAB. Będziesz potrzebować kilku dodatkowych rzeczy, aby korzystać z trybu IR.

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

KROK 1

Podłącz GE 300 LITE SEND do wejścia końcówki mocy

Podłącz GE 300 LITE RETURN do wejścia PRZEDWZMACNIACZA MIKROFONOWEGO

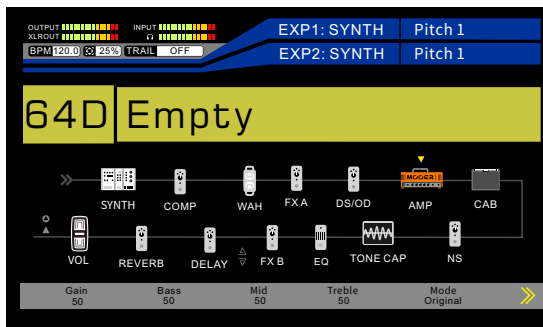


KROK 2

Przyciśnij przycisk DISPLAY, aż pojawi się ekran łańcucha sygnału

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

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



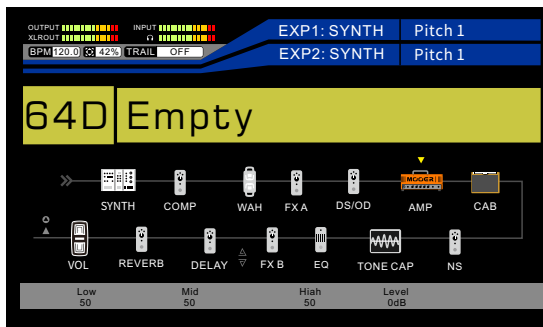
Zaawansowani użytkownicy mogą uzyskać dodatkową kontrolę nad poziomem wysyłania i powrotu podczas procesu przechwytywania, ustawiając logo send przed blokiem efektu

CAB i logo return po bloku efektu CAB.

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

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

Wyłącz pętlę fx przed rozpoczęciem przechwytywania

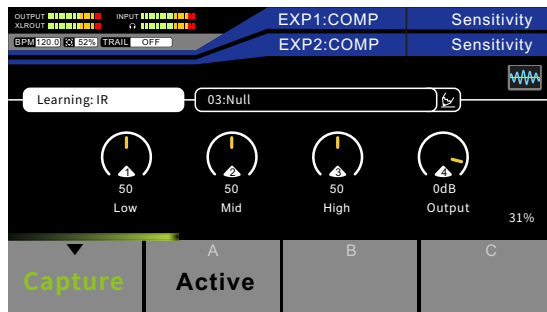


(AMP > send > CAB > return > TONE CAP)

Włącz/wyłącz pętlę efektów, aby porównać rzeczywistą głośność mikrofonu z kolumną w GE 300 LITE, zalecamy ustawienie tej samej głośności.

KROK 3

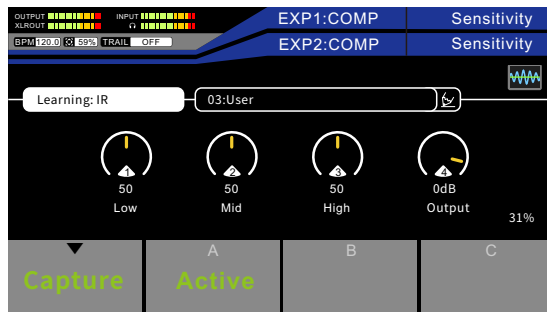
Naciśnij footswitch A, aby rozpocząć proces przechwytywania i poczekaj, aż odliczanie osiągnie 100%



KROK 4

Naciśnij footswitch B, aby aktywować nowy przechwycony IR

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

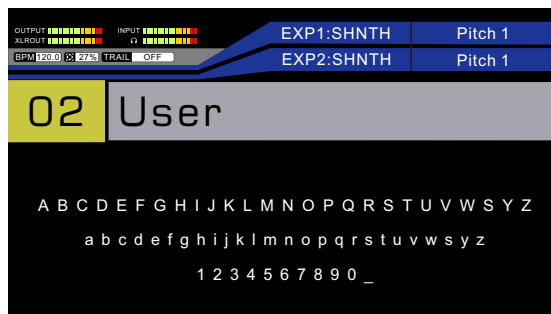


Upewnij się, że moduł CAB jest wyłączony (OFF).

KROK 5

Przechwycone brzmienie zostało automatycznie zapisane i nazwane USER

Wybierz ikonę ołówka  a potem wprowadź nazwę presetu, naciśnij SAVE aby zatwierdzić.



Naciśnij i przytrzymaj przełącznik nożny A aby usunąć zapis

Zauważ:

1. W trybie Tone Capture, ▼ przełączniki nożne /A/B/C służą jedynie dla funkcji TONE CAPTURE i nie mogą pełnić funkcji przełączania banków.
2. Zapisany plik tone capture nie może zostać zmieniony w inny rodzaj pliku. Aby zmienić plik, musisz usunąć aktualny plik, a dopiero potem zmienić jego zawartość. Na przykład, nie możesz zmienić pliku Tone Capture Guitar na Tone Capture Amp.
3. Puste pliki Tone Capture pokazywać będą Null.
4. W trybie samplingu, jeśli nie ma aktywnej próbki, dioda LED przycisku Tone Capture nie zapali się kiedy wyjdiesz z bloku Tone Capture.

EQ

Blok efektów EQ w GE 300 LITE ma 8 różnych modeli algorytmów, począwszy od prostych 3-pasmowych, 5-pasmowych, 6-pasmowych i 10 pasmowych korektorów z konkretnymi częstotliwościami, aż po niestandardowe 3-pasmowe, w pełni konfigurowalne korektory parametryczne dla zaawansowanych użytkowników.

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

Parameter	Explanation	Value
Low	Dostosowuje tony w zakresie niskich częstotliwości.	-16 dB – 16 dB
Mid	Dostosowuje tony w zakresie środkowych częstotliwości	-16 dB – 16 dB
High	Dostosowuje tony w zakresie wysokich częstotliwości.	-16 dB – 16 dB
Frequenz	Dostosowuje tony dla tego zakresu częstotliwości Hz. Mooer G: 100Hz, 250Hz, 630Hz, 1.6kHz, 4kHz Mooer HM: 80Hz, 240Hz, 750Hz, 2.2kHz, 6.6kHz Mooer B: 62.5Hz, 125Hz, 500Hz, 1kHz, 4kHz Mooer G-6: 100Hz, 200Hz, 400Hz, 800Hz, 1.6kHz, 3.2kHz Mooer G-10: 31Hz, 62Hz, 126Hz, 250Hz, 500Hz, 1kHz, 2kHz, 4kHz, 8kHz, 16kHz	-16 dB – 16 dB
Low Gain	Dostosowuje tony dla niestandardowego zakresu niskich częstotliwości	-16 dB – 16 dB

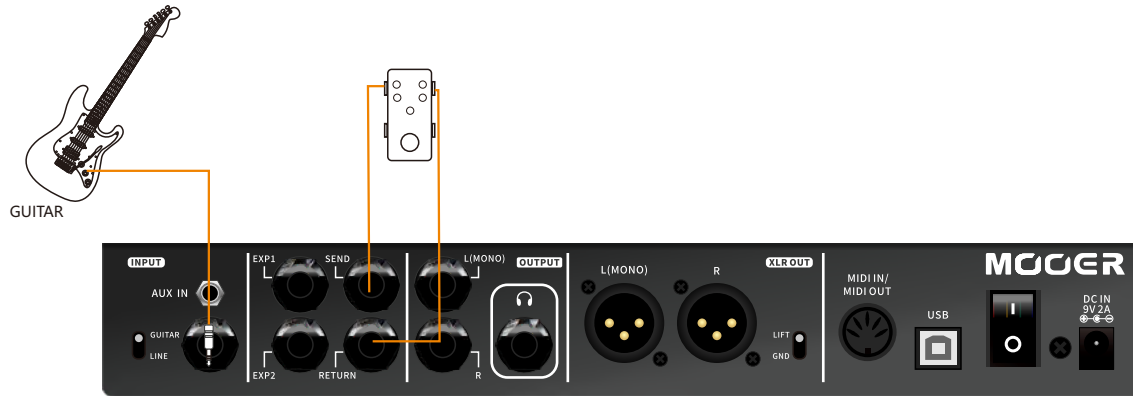
Parameter	Explanation	Value
Low Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który zostanie skorygowany przez Low Gain	30Hz – 18000Hz
Mid Gain	Dostosowuje ton dla niestandardowego zakresu środkowych częstotliwości.	-16dB – 16dB
Mid Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który zostanie skorygowany przez Mid Gain	30Hz – 18000Hz
High Gain	Dostosowuje ton dla niestandardowego zakresu wysokich częstotliwości.	-16dB – 16dB
High Freq	Określa środek niestandardowego zakresu niskich częstotliwości, który zostanie skorygowany przez High Gain	30Hz – 18000Hz
Q	Dostosowuje szerokość obszaru, na który wpływa EQ wyśrodkowany na Freq. Wyższe wartości zawężą obszar	0.3 – 5.0
Gain	Dostosowuje gain dla przypisanego zakresu częstotliwości Freq	-16dB – 16dB
Low cut	Ustawia częstotliwość, przy której filtr dolnoprzepustowy zaczyna działać	Off, 0Hz – 800Hz
High cut	Ustawia częstotliwość, przy której filtr górnoprzepustowy zaczyna działać	Off, 20000Hz – 1000Hz

FX LOOP

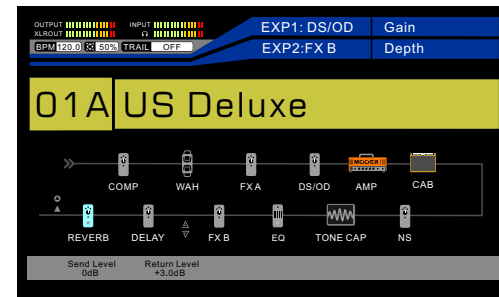
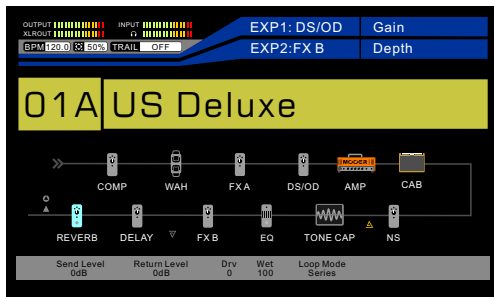
GE300 LITE posiada wbudowaną pętlę FX LOOP aby sprościć wszelkim połączeniom sprzętowym.

1. Dla zewnętrznych efektów:

Zwyczajnie podłącz kostki do FX LOOP tak jak na poniższym diagramie.

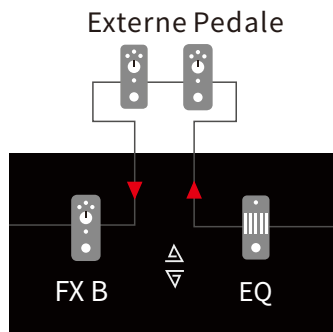


Dostrój pozycję SEND i RETURN wedle życzenia. W poniższym przykładzie, zewnętrzny efekt umieszczono pomiędzy delayem a bramką шумów GE300 LITE.

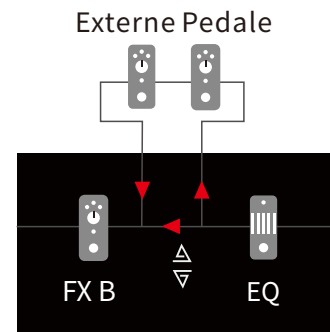


Zdjęcie poniżej: Zewnętrzny efekt znajduje się pomiędzy FXB a blokiem Delay GE300 LITE.

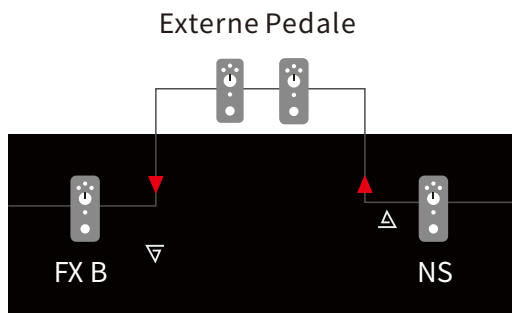
Naciśnij przycisk FX LOOP aby włączyć pętlę FX LOOP. FX LOOP można ustawić jako pętlę szeregową (SERIAL) lub równoległą (PARALLEL).



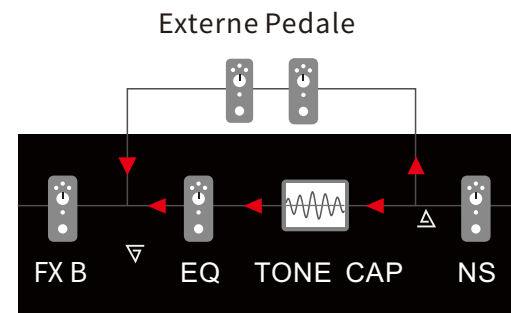
Serieller Modus, SEND und RETURN sind an der gleichen Position in der Effektkette, FX LOOP aktivieren



Paralleler Modus, SEND und RETURN sind an der gleichen Position in der Effektkette, FX LOOP aktivieren



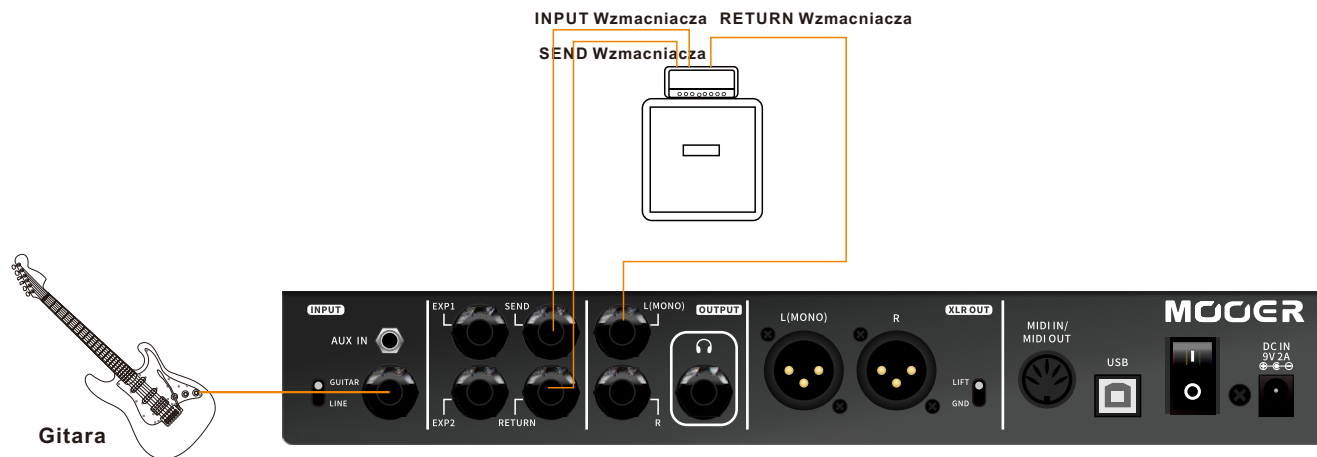
Serieller Modus, SEND und RETURN sind an zwei verschiedenen Positionen in der Effektkette, FX LOOP aktivieren



Paralleler Modus, SEND und RETURN sind an zwei verschiedenen Positionen in der Effektkette, FX LOOP aktivieren

2. Metoda czterech kabli

Szczegółowe informacje znajdują się poniżej.

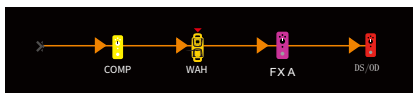
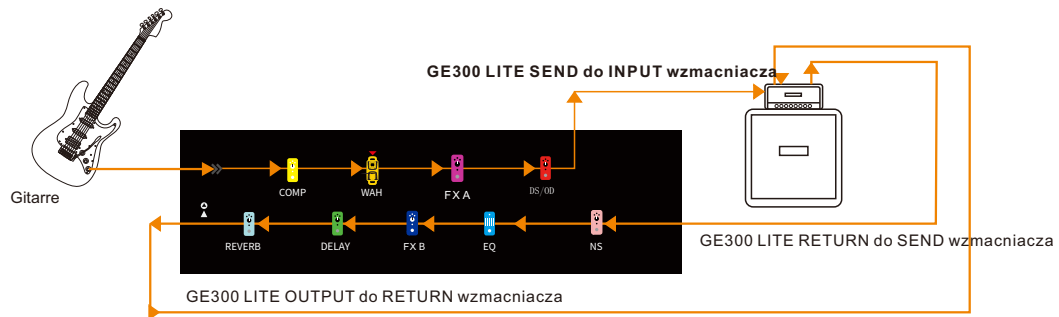


Methoda A

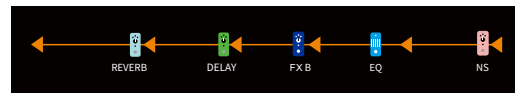
Rozdziel łańcuch efektów FX LOOP na dwie części. Efekty przed SEND podłączone są w INPUT wzmacniacza, a efekty po RETURN podłączone są w SEND wzmacniacza.

Na przykład, wah, kompresor, overdrive, distortion, pitch shift można umieścić w gnieździe INPUT wzmacniacza; modulacja, delay, reverb to efekty które powinny znajdować się za sekcją preampu wzmacniacza

- Użyj metody czterech kabli, tak jak narysowano na powyższym rysunku.
- Naciśnij przycisk FX LOOP aby wejść w ekran FX LOOP i włączyć pętlę. Ustaw FX LOOP w tryb SERIAL.
- Włącz efekty których chcesz użyć. Wybierz efekty których chcesz użyć przed SEND lub po RETURN.



Te efekty będą przed INPUT wzmacniacza.



Te efekty znajdują się pomiędzy SEND i RETURN wzmacniacza

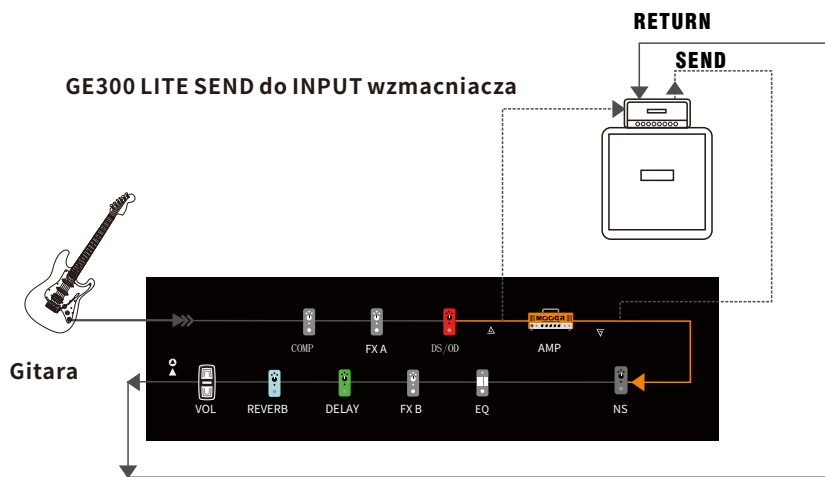
Zauważ: Powyższe zdjęcie ukrywa bloki, które nie będą użyte do tego połączenia, np. AMP, CAB, TONE CAPTURE, etc.

Metoda B

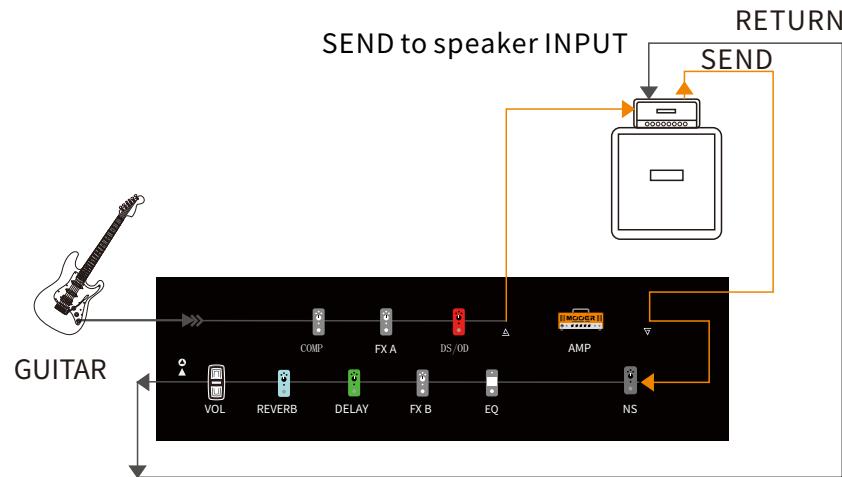
Stosując metodę połączenia czterech kabli, zmieniasz między łańcuchem GE300 LITE a zewnętrznym łańcuchem efektów. Na przykład, zmieniasz pomiędzy modelem preampu w GE300 LITE i preampem prawdziwego wzmacniacza.

Dokonaj połączenia metodą czterech kabli, jak na powyższym diagramie.

- Naciśnij FX LOOP aby wejść w ekran FX LOOP i włącz blok. Ustaw FX LOOP w tryb SERIAL.
- Włącz efekty których chcesz używać. Ustaw SEND dokładnie przed sekcją Amp, połącz z INPUT wzmacniacza. Ustaw RETURN dokładnie za sekcją Amp, podłączając SEND do wzmacniacza.
- Ustaw przełącznik CTRL na aktywację ON/OFF bloku FX LOOP. (Spójrz na opcje CTRL)



GE300 LITE RETURN do SEND wzmacniacza



GE 300 LITE RETURN zum SEND des Verstärkers

- Istnieje możliwość aktywacji pętli FX LOOP on/off aby zmieniać między wewnętrznymi modelami preampów a preampem wzmacniacza
- Metoda ta może zostać wykorzystana także z innymi efektami przy podłączeniu zewnętrznych kostek. Możesz ustawić inne przełączniki aby zmieniły między zewnętrznymi efektami, a wewnętrznymi efektami w GE300 LITE

Zauważ: Aby zapobiec sprzężeniom, RETURN nie może być ustawiane przed SEND w łańcuchu efektów.

DELAY

Blok efektów DELAY w GE 300 LITE zawiera 14 różnych modeli delayów, w tym wintydżowy taśmowy, klasyczne analogowe, retro cyfrowe i nowoczesne wersje studyjne, zapewniające coś dla każdego, bez względu na to, jaki są twoje gusta

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

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Feedback	Dostosowuje liczbę powtórzeń delaya	0~100
Mix	Dostosowuje poziom głośności powtórzeń. 0 oznacza czysty sygnał, 100 oznacza całkowicie przetworzony.	0~100
Time / Sub-division	Dostosowuje czas powtórzeń delaya w milisekundach/Ustawia czas powtórzeń delaya w stosunku do wstępnie ustawionego tempa (Synchronizacja tempa włączona)	20 ms – 2.000 ms Tempo Sync On: 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32D, 1/32T.

Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Tempo Sync	Aktywuje zaprogramowaną synchronizację Tempo i parametr podział .	On, Off.
Threshold(Dynamic)	Dostosowuje szybkość modulacji powtórzeń delaya	0 - 100
Mod Rate(Tape/Mod /Galaxy/Crystal)Mod Depth	Dostosowuje szybkość modulacji powtórzeń delaya.	0 - 100
Mod Depth(Tape/Mod /Galaxy/Crystal)	Dostosowuje szerokość modulacji powtórzeń delaya.	0 - 100
Low cut(Reverse/Dual Delay/Multi Tap Delay)	Ustawia eq wycięcia niskiej częstotliwości powtórzeń delaya.	Off, 1 Hz – 800 Hz
High Cut(Reverse/Dual Delay/Multi Tap Delay)	Ustawia eq wycięcia wysokiej częstotliwości powtórzeń delaya.	Off, 20.000 Hz – 1.000 Hz
Pan(Dual Delay/Multi Tap Delay)	Przesuwa efekt delaya w lewo (L), w prawo (R) lub w środku.	L100 – Mitte – R100
Level(Dual Delay /Multi Tap Delay)	Ustawia niezależny poziom delaya z niezależnym parametrem poziomem.	0 - 100
Output Mode(Dual Delay/Multi Tap Delay /Ping Pong/Galaxy Delay/Crystal Delay)	Wybierz pomiędzy wyjściem mono i stereo. Stereo zużywa więcej % CPU.	Mono, Stereo.
Bit(Vintage Delay)	Dostosowuje dokładność próbkowania powtórzeń delaya	0 - 100
S-Rate(Vintage Delay)	Dostosowuje częstotliwość próbkowania powtórzeń delaya	0 - 100
Attack(Galaxy Delay)	Dostosowuje prędkość dźwięku GALAXY. 100 jest najszybsza	0 - 100
Gain(Fuzz Delay)	Dostosowuje ilość zniekształcenia fuzz.	0 - 100
Fuzz lvl(Fuzz Delay)	Dostosowuje poziom miksowania fuzza	0 - 100
Tone(Fuzz Delay)	Dostosowuje EQ fuzza.	0 - 100
CAB(Fuzz Delay)	Dodaje kompensację tonu do fuzza, aby uzyskać sygnał wyjściowy do urządzeń pełnozakresowych.	Off, On
Mod Output(Crystal Delay)	Dostosowuje poziom efektu modulacji	0 - 100

REVERB

Blok efektów REVERB GE 300 LITE posiada 11 różnych modeli pogłosu, w tym wszystko, czego potrzebujesz od wintydzowego sprężynowego, subtelnego studyjnego po wciągające ambienty

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

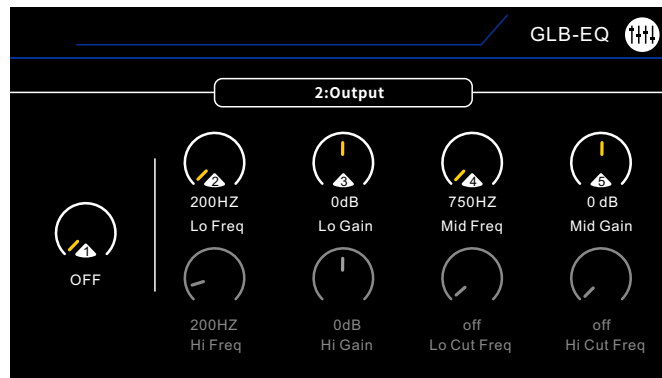
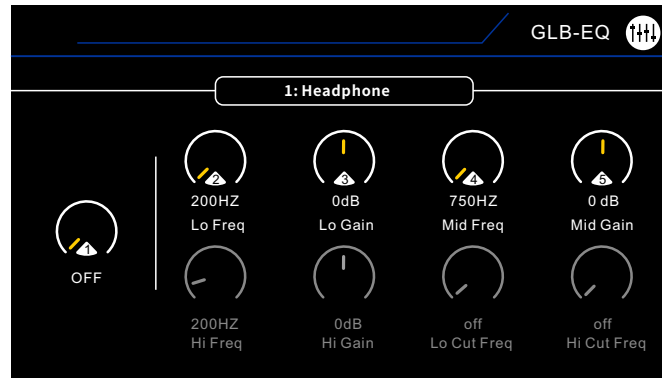
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Pre Delay	Czas opóźnienia przed pierwszym odbiciem.	0 ms – 200 ms
Decay	Długość ścieżek pogłosu.	0 - 100
Low Cut	Wycięcie EQ niskich częstotliwości.	Off, 1 Hz – 800 Hz
High Cut	Wycięcie EQ wysokich częstotliwości	Off, 20.000 Hz – 1.000 Hz
Mix	Poziom głośności efektu pogłosu. 0 oznacza czysty sygnał. 100 całkowicie przetworzony dźwięk w stylu kill dry	0 - 100

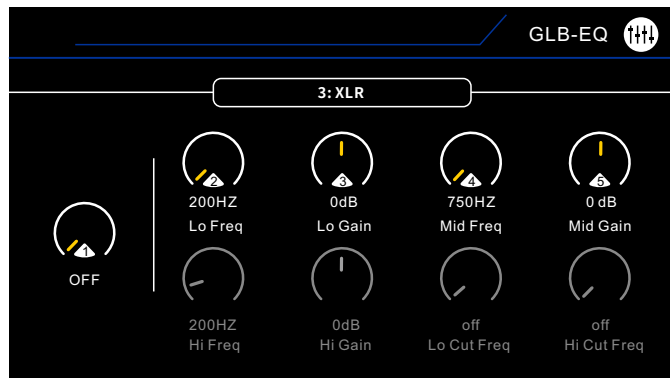
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Output Mode	Wybierz pomiędzy wyjściem mono i stereo. Stereo zużywa więcej % CPU.	Mono, Stereo
Quality	Wybierz pomiędzy standardową a wysoką jakością. Wysoka jakość zużywa więcej % CPU.	Standard, High
Rate(Filter-Reverb /FI-Reverb/Mod)	Dostosowuje prędkość modulacji. 100 jest najszybsza	0 - 100
Glockenfilter (Filter-Reverb)	Dostosowuje częstotliwość szczytową filtra	0 - 100
Q(Filter-Reverb)	Przepustowość filtra. Wysoka Q = wąska szerokość pasma.	0 - 100
Filter Output (Filter-Reverb)	Dostosowuje poziom głośności filtra zastosowanego do ścieżek pogłosu	0 - 100
Feedback(FI-Reverb)	Dostosowuje intensywność sprzężenia zwrotnego flangera.	0 - 100
Mod Delay(FI-Reverb)	Dostosowuje częstotliwość sprzężenia zwrotnego flangera	0 - 100
Mod Output (FI-Reverb/Mod)	Dostosowuje miks modulacji na ścieżkach pogłosu.	0 - 100
Attack(Swell-Reverb)	Szybkość automatycznego zwiększania głośności efektu pogłosu. 100 jest najszybsza.	0 - 100
Spring Length(Spring)	Symulowany rozmiar sprężyn w zbiorniku sprężynowym.	0 - 100
Spring Depth(Spring)	Mix sprężynowego brzmienia w ścieżkach pogłosu	0 - 100
Depth(Mod)	Dostosowuje szerokość modulacji ścieżek pogłosu.	0 - 100
Shimmer(Shimmer)	oziom głośności harmonizacji typu shimmer.	0 - 100
Gain(Dist-Reverb)	Dostosowuje ilość przesteru.	0 - 100
Dist lvl(Dist-Reverb)	Dostosowuje poziom miksu przesteru	0 - 100
Tone(Dist-Reverb)	Dostosowuje EQ przesteru	0 - 100
CAB(Dist-Reverb)	Dodaje kompensację tonu do przesteru, aby uzyskać sygnał wyjściowy do urządzeń pełnozakresowych	Off, On

GLB-EQ

GLB-EQ to globalny EQ wyjścia GE 300 LITE. Dla każdego wyjścia GE 300 LITE można ustawić indywidualne globalne eq, które można włączyć lub wyłączyć w dowolnym momencie, niezależnie od ustawień presetu.

Ta funkcja staje się bardzo przydatna w przypadku korzystania z GE 300 LITE podczas występów na żywo na różnym, nieznanym wcześniej nagłośnieniu. Pozwala szybko i łatwo skompensować jakość brzmienia przodów, całego sprzętu nagłośnieniowego lub wyeliminować sprzężenie zwrotne bez konieczności indywidualnej edycji każdego presetu





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

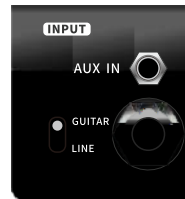
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
ON/OFF	Włącza/wyłącza globalny eq tego wyjścia.	ON, OFF
Lo Freq	Wybiera niską częstotliwość, którą można zwiększyć lub zmniejszyć.	40 Hz – 16.000 Hz
Lo Gain	Dostosowuje amplitudę lub poziom tłumienia wybranego Lo Freq.	-10 dB – 10 dB
Mid Freq	Wybiera środkową częstotliwość, którą można zwiększyć lub zmniejszyć.	40 Hz – 16.000 Hz
Mid Gain	Dostosowuje amplitudę lub poziom tłumienia wybranego Mid Freq.	-10 dB – 10 dB
Hi Freq	Wybiera wysoką częstotliwość, którą można zwiększyć lub zmniejszyć.	40 Hz – 16.000 Hz
Hi Gain	Dostosowuje amplitudę lub poziom tłumienia wybranego Hi Freq.	-10 dB – 10 dB
Lo Cut Freq	Ustaw limit niskich częstotliwości. Żadne częstotliwości poniżej tego ustawienia nie będą wysyłane z GE 300 LITE.	Off, 1 Hz – 800 Hz
Hi Cut Freq	Ustaw limit wysokich częstotliwości. Żadne częstotliwości powyżej tego ustawienia nie będą wysyłane z GE 300 LITE.	Off, 20.000 Hz – 1.000 Hz

SYSTEM

WEJŚCIE INPUT

Różne instrumenty generują różny poziom sygnału. Aby uzyskać najlepszą wydajność GE 300 LITE, ważne jest, aby dopasować poziom wejściowy GE 300 LITE do wyjścia instrumentu. Jeśli poziom wejściowy GE 300 LITE jest ustawiony zbyt nisko, zakres dynamiczny i odpowiedź jednostki nie będą zadowalające. Jeśli poziom sygnału wejściowego GE 300 LITE jest ustawiony zbyt wysoko, to bardzo łatwo może wystąpić wewnętrzny clipping i przesterowanie, które pogorszy całościowe brzmienie.

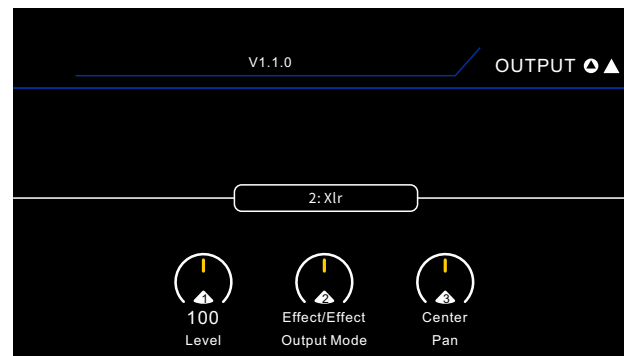
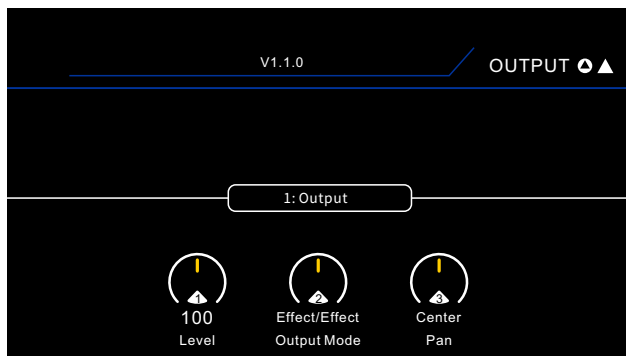
Podłącz instrument do gniazda INPUT w GE 300 LITE i ustaw przełącznik wyboru poziomu na właściwe ustawienie.



Graj na swoim instrumencie, obserwując monitor poziomu wejścia na ekranie. Użyj pokrętła 1, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom sygnału wejściowego. Optymalny poziom jest ustawiony wtedy, gdy sygnał znajduje się w żółtym obszarze monitora poziomu wejściowego. Jeśli monitor poziomu wejściowego wskazuje sygnał tylko w zielonej części, poziom wejściowy jest ustawiony zbyt nisko. Jeśli monitor stale dociera do sekcji czerwonej, poziom wejściowy jest ustawiony zbyt wysoko.

WYJSĆIE OUTPUT

Główne wyjście OUTPUT oraz wyjście XLR mają niezależne sterowanie wyjściami.



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

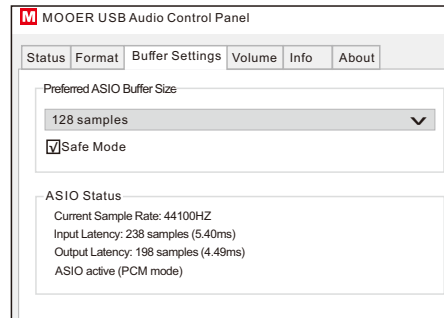
Parametr	Wyjaśnienie	Wartość
Level	Dostosowuje wycięcie głośności wyjściowej. 100 jest ustawieniem domyślnym, zmniejszenie tej liczby osłabi sygnał wyjściowy.	0 - 100
Output Mode	Dostępne są 4 różne tryby wyjściowe, które określają, co wychodzi z lewego i prawego kanału XLR oraz głównego wyjścia OUTPUT. Te ustawienia znajdują się tutaj, aby zapewnić jak największą elastyczność GE 300 LITE, w celu integracji z wszelkiego rodzaju jednostek nagłośnieniowych. Domyślne ustawienie to Effect/Effect. Dry: Sygnał wejściowy omija przetwarzanie sygnału GE 300 LITE i jest kierowany bezpośrednio do wyjścia. Effect: Sygnał wejściowy jest w pełni przetwarzany przed skierowaniem do wyjścia. Dry/Effect: L=Czysty P=Przetworzony Effect/Dry: L=Przetworzony P=Czysty Dry/Dry: L+P=Czysty Effect/Effect: L+P=Przetworzony	Dry/Effect, Effect/Dry, Dry/Dry, Effect/Effect
Pan	Stopniowo ustaw odchylenie panoramy na lewe lub prawe wyjście. Domyślne ustawienie to Center	L100 – Mitte – R100

USB AUDIO

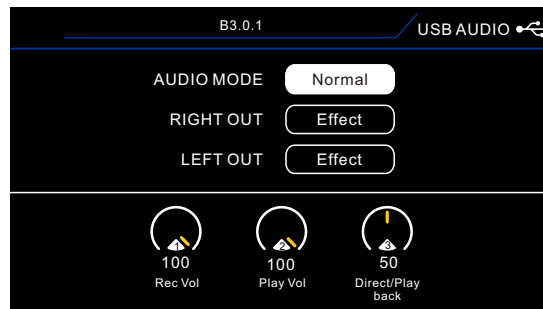
Port USB GE 300 LITE można podłączyć do komputera i wykorzystywać go do bezpośredniego narywania gitary bezpośrednio w DAW, bez dedykowanego interfejsu audio.

Możesz korzystać z ulubionych słuchawek lub aktywnych monitorów podłączonych bezpośrednio do wyjścia GE 300 LITE.

Opatentowany sterownik ASIO zapewnia łączność w trybie letencji między GE 300 LITE a twoim DAW z wyjściami stereo, wejściami stereo i oddzielnym miksem monitorów, gdy używasz systemu WINDOWS. W MAC urządzenie działa na zasadzie plug-and-play, więc nie potrzebujesz dodatkowych sterowników. Sterownik ASIO można ściągnąć z oficjalnej strony MOOER.



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



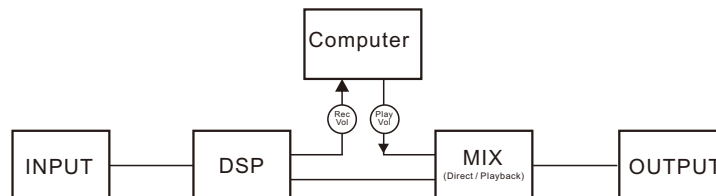
Obróć i naciśnij pokrętkę SELECT, aby zmienić parametry górnego rzędu. Użyj pokręteł 1-3, aby edytować parametry dolnego rzędu

AUDIO MODE – Wybierz tryb normalny lub tryb re-amp

LEFT OUT / RIGHT OUT : DIRECT – Czysty sygnał bezpośrednio z WEJŚCIA GE 300 LITE

EFFECT – Sygnał DSP po dodaniu efektów

NORMAL MODE



REC Vol – Poziom wyjściowy do wejścia komputera

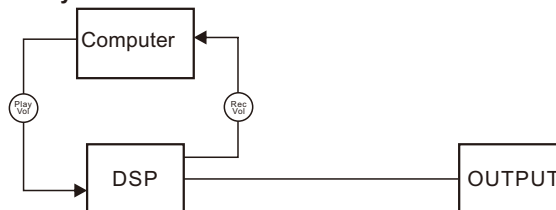
PLAY Vol – Poziom playbacku i monitora

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

W trybie **NORMAL GE 300 LITE** staje się hubem do nagrywania gitary lub innych instrumentów za pomocą **DAW**.

RE-AMP MODE

Jak widać, w tym trybie routing wewnętrzny jest nieco inny



PLAY Vol- Poziom wyjściowy z komputera do **GE 300 LITE**

REC Vol- Poziom powrotny z **GE 300 LITE** do komputera

W trybie **RE-AMP** można wysyłać ścieżki audio z komputera do przetworzenia i dodawać efekty przez **GE 300 LITE**. Na przykład nieprzetworzona ścieżka gitarowa może być odtwarzana przez **GE 300 LITE** i nasycana modelami wzmacniaczy i kolumn. Można też odtworzyć ścieżkę klawiszową przez **GE 300 LITE** i dodać pogłos.

MIDI

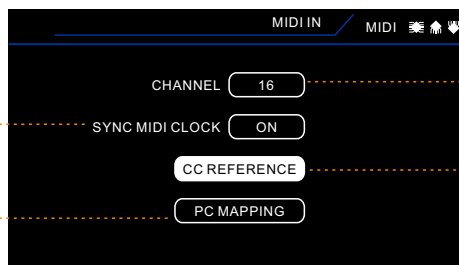
GE300 LITE można ustawić w trybie MIDI IN lub MIDI OUT. Szczegółowy mapping MIDI znajdziemy w sekcji MIDI SETTING.



1. MIDI IN

(MIDI) SYNC CLOCK: MIDI Clock on/off. Sygnał sync clock przesyłany jest przez MIDI aby zapewnić synchronizację urządzeniom korzystającym z MIDI.

(PC)PC MAPPING: Lista MIDI PC. Komunikaty Program Change. Wykorzystywane są do zmiany presetów i patchy.



(MIDI IN) CHANEL: Ustawienie kanału MIDI IN. Od 1 do 16 kanału, lub OMNI.

(CC)CC REFERENCE: Lista MIDI CC. Komunikaty Control Change. Wykorzystywane są do zmiany wartości parametrów.

CC MAPPING: Mapping PC nie może być edytowany

BUCTION	CC#	VALUE
BANK SELECT	0	0-1
COMP ON/OFF	10	0-127
WAH ON/OFF	11	0-127
FX A ON/OFF	12	0-127
OD/DS ON/OFF	13	0-127
AMP ON/OFF	14	0-127
CAB ON/OFF	15	0-127
NS ON/OFF	16	0-127

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

2. MIDI OUT

Channel: Ustawienie kanału MIDI OUT. Od 1 do 16 kanału

(MIDI) SYNC CLOCK: MIDI Clock on/off. Sygnał sync clock przesyłany jest przez MIDI aby zapewnić synchronizację urządzeniom korzystającym z MIDI.

(PC)PC MAPPING: Lista MIDI PC. Komunikaty Program Change. Wykorzystywane są do zmiany presetów i patchy.

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

Prosimy o zapoznanie się z poniższą listą w celu mappingu MIDI.

CC# Control Change List		
Funktion	CC#	Wert
MIDI BANK SELECT	0	0-1
COMP ON/OFF	10	0-127
WAH ON/OFF	11	0-127
FX A ON/OFF	12	0-127
OD/DS ON/OFF	13	0-127
AMP ON/OFF	14	0-127
CAB ON/OFF	15	0-127
NS ON/OFF	16	0-127
TONE CAP ON/OFF	17	0-127
EQ ON/OFF	18	0-127
FX B ON/OFF	19	0-127
FX LOOP ON/OFF	20	0-127
DELAY ON/OFF	21	0-127
REVERB ON/OFF	22	0-127
LOOPER ENTER/EXIT	23	0-127
TUNER ENTER/EXIT	24	0-127
TAP TEMPO	30	0-127
LOOPER REC/DUB/PLAY	50	0-127
LOOPER ONCE	51	0-127

CC# Control Change List		
Funktion	CC#	Wert
STOP	52	0-127
CLEAR	53	0-127
UNDO/REDO	54	0-127
REVERSE	55	0-127
1/2 SPEED	56	0-127
EXP1 PEDAL	57	0-127
EXP2 PEDAL	58	0-127
CTRL 1	60	0-127
CTRL 2	61	0-127
CTRL 3	62	0-127
CTRL A	63	0-127
CTRL B	64	0-127
CTRL C	65	0-127

Dla kontroli GE300 LITE poprzez MIDI IN, numer presetu dla kodu PC może być zmieniony przez użytkownika.

PC# Program Change List RX			
1A	0.0	43C	1.0
1B	0.1	44A	1.1
1C	0.2	44B	1.2
2A	0.3	44C	1.3
2B	0.4	45A	1.4
2C	0.5	45B	1.5
3A	0.6	45C	1.6
3B	0.7	46A	1.7
3C	0.8	46B	1.8
4A	0.9	46C	1.9
4B	0.10	47A	1.10
4C	0.11	47B	1.11
5A	0.12	47C	1.12
5B	0.13	48A	1.13
5C	0.14	48B	1.14
6A	0.15	48C	1.15
6B	0.16	49A	1.16
6C	0.17	49B	1.17
7A	0.18	49C	1.18
7B	0.19	50A	1.19
7C	0.20	50B	1.20
8A	0.21	50C	1.21
8B	0.22	51A	1.22
8C	0.23	51B	1.23
9A	0.24	51C	1.24
9B	0.25	52A	1.25
9C	0.26	52B	1.26
10A	0.27	52C	1.27
10B	0.28	53A	1.28
10C	0.29	53B	1.29

PC# Program Change List RX			
11A	0.30	53C	1.30
11B	0.31	54A	1.31
11C	0.32	54B	1.32
12A	0.33	54C	1.33
12B	0.34	55A	1.34
12C	0.35	55B	1.35
13A	0.36	55C	1.36
13B	0.37	56A	1.37
13C	0.38	56B	1.38
14A	0.39	56C	1.39
14B	0.40	57A	1.40
14C	0.41	57B	1.41
15A	0.42	57C	1.42
15B	0.43	58A	1.43
15C	0.44	58B	1.44
16A	0.45	58C	1.45
16B	0.46	59A	1.46
16C	0.47	59B	1.47
17A	0.48	59C	1.48
17B	0.49	60A	1.49
17C	0.50	60B	1.50
18A	0.51	60C	1.51
18B	0.52	61A	1.52
18C	0.53	61B	1.53
19A	0.54	61C	1.54
19B	0.55	62A	1.55
19C	0.56	62B	1.56
20A	0.57	62C	1.57
20B	0.58	63A	1.58
20C	0.59	63B	1.59
21A	0.60	63C	1.60
21B	0.61	64A	1.61
21C	0.62	64B	1.62
22A	0.63	64C	1.63

Dla kontroli GE300 LITE poprzez MIDI IN, numer presetu dla kodu PC może być zmieniony przez użytkownika.

PC# Program Change List RX			
22B	0.64	65A	1.64
22C	0.65	65B	1.65
23A	0.66	65C	1.66
23B	0.67	66A	1.67
23C	0.68	66B	1.68
24A	0.69	66C	1.69
24B	0.70	67A	1.70
24C	0.71	67B	1.71
25A	0.72	67C	1.72
25B	0.73	68A	1.73
25C	0.74	68B	1.74
26A	0.75	68C	1.75
26B	0.76	69A	1.76
26C	0.77	69B	1.77
27A	0.78	69C	1.78
27B	0.79	70A	1.79
27C	0.80	70B	1.80
28A	0.81	70C	1.81
28B	0.82	71A	1.82
28C	0.83	71B	1.83
29A	0.84	71C	1.84
29B	0.85	72A	1.85
29C	0.86	72B	1.86
30A	0.87	72C	1.87
30B	0.88	73A	1.88
30C	0.89	73B	1.89
31A	0.90	73C	1.90
31B	0.91	74A	1.91
31C	0.92	74B	1.92
32A	0.93	74C	1.93

PC# Program Change List RX			
32B	0.94	75A	1.94
32C	0.95	75B	1.95
33A	0.96	75C	1.96
33B	0.97	76A	1.97
33C	0.98	76B	1.98
34A	0.99	76C	1.99
34B	0.100	77A	1.100
34C	0.101	77B	1.101
35A	0.102	77C	1.102
35B	0.103	78A	1.103
35C	0.104	78B	1.104
36A	0.105	78C	1.105
36B	0.106	79A	1.106
36C	0.107	79B	1.107
37A	0.108	79C	1.108
37B	0.109	80A	1.109
37C	0.110	80B	1.110
38A	0.111	80C	1.111
38B	0.112	81A	1.112
38C	0.113	81B	1.113
39A	0.114	81C	1.114
39B	0.115	82A	1.115
39C	0.116	82B	1.116
40A	0.117	82C	1.117
40B	0.118	83A	1.118
40C	0.119	83B	1.119
41A	0.120	83C	1.120
41B	0.121	84A	1.121
41C	0.122	84B	1.122
42A	0.123	84C	1.123
42B	0.124	85A	1.124
42C	0.125	85B	1.125
43A	0.126	85C	1.126
43B	0.127		

Zauważ

Kiedy GE300 LITE odbiera kod PC# i jednocześnie kontrolowany jest przez inne urządzenie, przejdź do ustawień MIDI Bank.

W powyższej liście, 0.XXX znaczy MIDI Bank 0, a 1.xxx znaczy MIDI Bank 1.

W MIDI Bank 0, kod PC# posiada zakres od 1A do 43B.

W MIDI Bank 1, kod PC# posiada zakres od 43C do 85C.

Istnieje możliwość konfiguracji kodu PC#.

PC# Program Change Liste TX			
1A	0	43C	0
1B	1	44A	1
1C	2	44B	2
2A	3	44C	3
2B	4	45A	4
2C	5	45B	5
3A	6	45C	6
3B	7	46A	7
3C	8	46B	8
4A	9	46C	9
4B	10	47A	10
4C	11	47B	11
5A	12	47C	12
5B	13	48A	13
5C	14	48B	14
6A	15	48C	15
6B	16	49A	16
6C	17	49B	17
7A	18	49C	18
7B	19	50A	19
7C	20	50B	20
8A	21	50C	21
8B	22	51A	22
8C	23	51B	23
9A	24	51C	24
9B	25	52A	25
9C	26	52B	26
10A	27	52C	27
10B	28	53A	28
10C	29	53B	29

PC# Program Change Liste TX			
11A	30	53C	30
11B	31	54A	31
11C	32	54B	32
12A	33	54C	33
12B	34	55A	34
12C	35	55B	35
13A	36	55C	36
13B	37	56A	37
13C	38	56B	38
14A	39	56C	39
14B	40	57A	40
14C	41	57B	41
15A	42	57C	42
15B	43	58A	43
15C	44	58B	44
16A	45	58C	45
16B	46	59A	46
16C	47	59B	47
17A	48	59C	48
17B	49	60A	49
17C	50	60B	50
18A	51	60C	51
18B	52	61A	52
18C	53	61B	53
19A	54	61C	54
19B	55	62A	55
19C	56	62B	56
20A	57	62C	57
20B	58	63A	58
20C	59	63B	59
21A	60	63C	60
21B	61	64A	61
21C	62	64B	62
22A	63	64C	63

PC# Program Change Liste TX			
22B	64	65A	64
22C	65	65B	65
23A	66	65C	66
23B	67	66A	67
23C	68	66B	68
24A	69	66C	69
24B	70	67A	70
24C	71	67B	71
25A	72	67C	72
25B	73	68A	73
25C	74	68B	74
26A	75	68C	75
26B	76	69A	76
26C	77	69B	77
27A	78	69C	78
27B	79	70A	79
27C	80	70B	80
28A	81	70C	81
28B	82	71A	82
28C	83	71B	83
29A	84	71C	84
29B	85	72A	85
29C	86	72B	86
30A	87	72C	87
30B	88	73A	88
30C	89	73B	89
31A	90	73C	90
31B	91	74A	91
31C	92	74B	92
32A	93	74C	93

PC# Program Change Liste TX			
32B	94	75A	94
32C	95	75B	95
33A	96	75C	96
33B	97	76A	97
33C	98	76B	98
34A	99	76C	99
34B	100	77A	100
34C	101	77B	101
35A	102	77C	102
35B	103	78A	103
35C	104	78B	104
36A	105	78C	105
36B	106	79A	106
36C	107	79B	107
37A	108	79C	108
37B	109	80A	109
37C	110	80B	110
38A	111	80C	111
38B	112	81A	112
38C	113	81B	113
39A	114	81C	114
39B	115	82A	115
39C	116	82B	116
40A	117	82C	117
40B	118	83A	118
40C	119	83B	119
41A	120	83C	120
41B	121	84A	121
41C	122	84B	122
42A	123	84C	123
42B	124	85A	124
42C	125	85B	125
43A	126	85C	126
43B	127		

Zauważ

Kiedy GE300 LITE odbiera kod PC# i jednocześnie kontrolowany jest przez inne urządzenie, przejdź do ustawień MIDI Bank.

W powyższej liście, 0.XXX znaczy MIDI Bank 0.

1.xxx znaczy MIDI Bank 1.

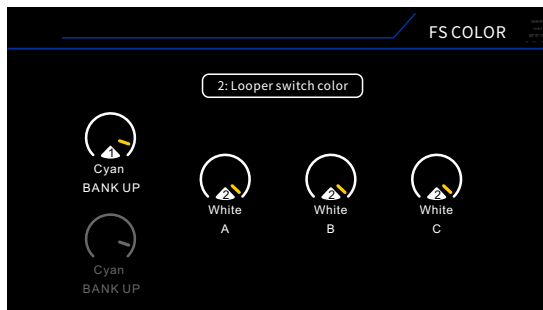
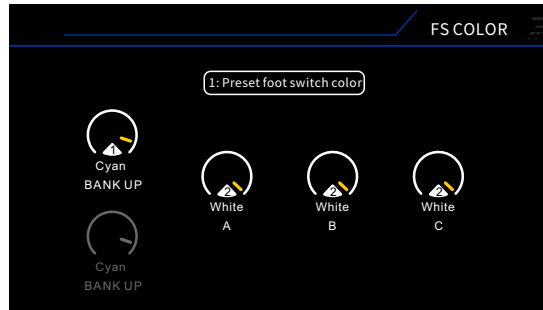
W MIDI Bank 0, kod PC# posiada zakres od 1A do 43B.

W MIDI Bank 1, kod PC# posiada zakres od 43C do 85C.

Istnieje możliwość konfiguracji kodu PC#.

PODŚWIETLENIE PRZEŁĄCZNIKÓW

Do GE 300 LITE można przypisać 7 różnych kolorów footswitchy dla dowolnej funkcji footswitcha. Ta strona FS COLOR dotyczy definicji kolorów funkcji Preset i Looper. Wejdź na stronę FS COLOR, użyj pokręteł 1-5, aby przypisać ulubiony kolor.



Obróć pokrętkę SELECT, aby wybrać stronę Preset Color lub Looper Color

Użyj pokręteł 1-5, aby edytować kolor. Naciśnij przycisk SELECT, aby wybrać linię parametrów

TAP

Wybierz sposób działania TAP TEMPO po wybraniu presetu



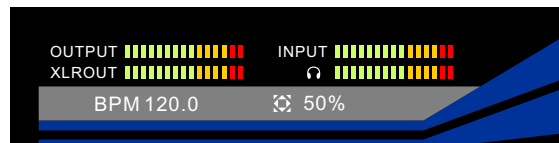
PRESET- Tap tempo jest ustawianie poprzez preset

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

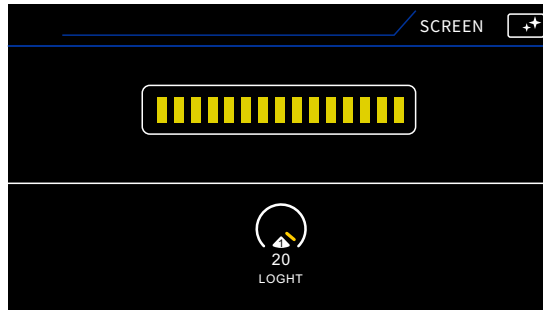
Uwaga: Na ekranie głównym pojawi się BPM (Beat Per Minute).

Istnieją dwa sposoby edycji:

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



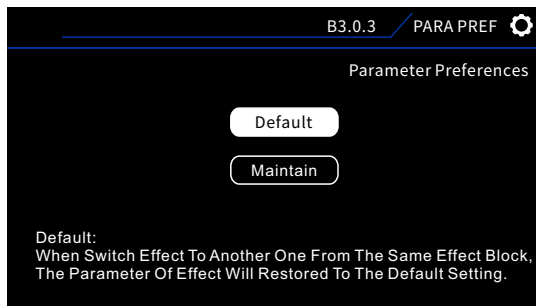
JASNOŚĆ WYŚWIETLACZA



Obróć pokrętkę 1, aby dostosować jasność ekranu wyświetlacza

PARA PREF

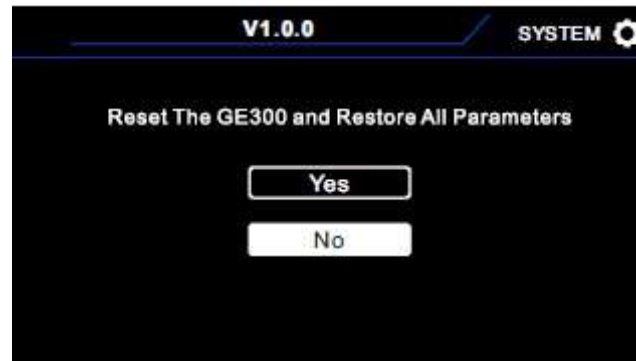
Menu Parameter Preference (PARA PREF). GE300 LITE oferuje dwa tryby zmiany parametrów. Użytkownicy mają dostęp do tej funkcji w PARA PREF.



Default: Kiedy przełączamy efekty z jednego na drugi w tym samym bloku, parametry efektu zostaną zmienione do swojej wyjściowej pozycji.
Maintain: Kiedy przełączamy efekty z jednego na drugi w tym samym bloku, efekt utrzyma parametry ustawione w poprzednim efekcie.

GE300 LITE wyjściowo posiada aktywny tryb Default.

RESET

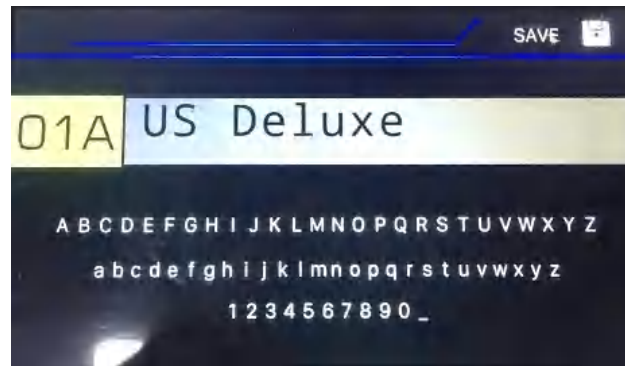


Wybierz YES aby przeprowadzić RESET GE300 LITE do ustawień fabrycznych.

Wybierz NO aby anulować i opuścić menu.

SAVE PRESET

Aby zapisać preset, naciśnij przycisk SAVE

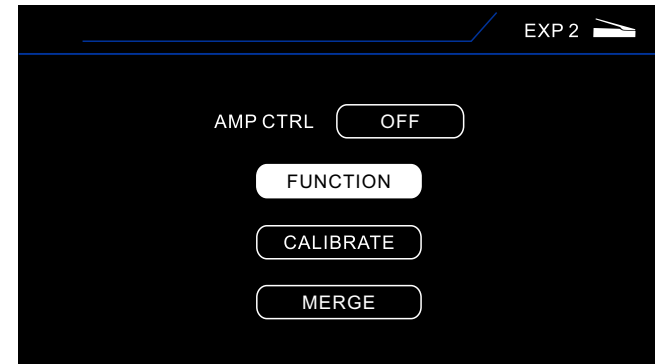
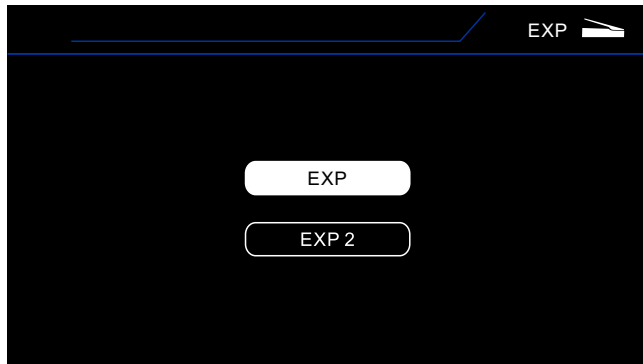


Użyj pokręteł 1-5, aby wybrać znaki. Naciśnij przycisk SELECT, aby edytować więcej znaków. Obróć pokrętkę select, aby zmienić miejsce presetu. Naciśnij ponownie save, aby potwierdzić zapisanie presetu. Naciśnij przycisk DISPLAY w dowolnym momencie, aby anulować zapisywanie.

EXP

GE300 LITE posiada dwa porty (EXP 1 & EXP 2) dla połączenia z zewnętrznymi pedałami ekspresji.

Naciśnij przycisk EXP aby przejść do menu ekspresji. Wybierz EXP 1 lub EXP 2 aby dokonać dalszych ustawień.



EXT CTRL: Ustaw przełącznik CTRL dzięki któremu będziesz w stanie kontrolować kanał podpiętego wzmacniacza. (Zobacz sekcję CTRL-EXT CTRL)

Function: Wybierz funkcję którą ma zarządzać gniazdo EXP.

Calibrate: Przejdź do kalibracji pedału ekspresji. Kiedy podłączysz pedał ekspresji i czujesz że nie reaguje on tak jak powinien, przeprowadź procedurę kalibracji.

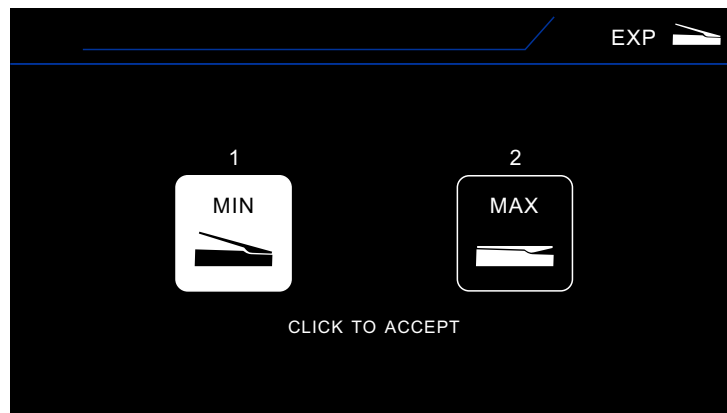
Merge: Kontrola wielu parametrów za pomocą pedału.

Zauważ: Porty EXP w GE300 LITE obsługują połączenie TRS z impedancją 10k-100k ohm. Sprawdź specyfikację swojego pedału ekspresji zanim podłączysz pedał do urządzenia GE300 LITE.

Kalibracja

Rekomendujemy, aby przy pierwszym podłączeniu pedału ekspresji do GE300 LITE, przeprowadzić proces kalibracji. Proces ten można także przeprowadzić kiedy zauważysz, że pedał nie reaguje normalnie na grę.

Poniżej procedura kalibracji:



Wejdź w menu Calibrate

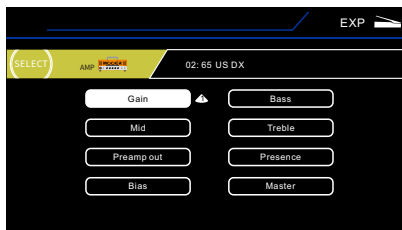
Podnieś pedał umieszczając go w maksymalnej pozycji „pięty”. Naciśnij SELECT aby potwierdzić MIN.

Wciśnij pedał, ustawiając go w maksymalnej pozycji „palce”. Naciśnij SELECT aby potwierdzić MAX.

Jeśli proces kalibracji będzie niepomyślny, prosimy powtórzyć całość procesu

Funkcja

- Wybierz funkcję dla EXP1/EXP2 w menu i naciśnij SELECT.
- Obracaj SELECT aby wybrać efekt jakim chcesz zarządzać pedałem. Obracaj pokrętkę 1 aby wybrać parametr, jaki chcesz aby regulował pedał.
- Naciśnij SELECT aby zatwierdzić. Teraz, podłączony pedał ekspresji powinien aktywować i kontrolować parameter efektu, który został ustawiony.



Merge

MERGE pozwala na jednoczesną kontrolę nad wieloma parametrami z dowolnych bloków efektowych, w dowolnym zakresie i kierunku, używając pedału ekspresji. Poniżej procedura aktywacji funkcji Merge:

- Wejdź w menu EXP1/EXP2 i wybierz funkcję MERGE, a potem potwierdź SELECT by przejść do menu.
- Naciśnij SELECT aby pominąć wskazówki.
- Naciśnij przycisk dowolnego bloku efektu którego chcesz użyć.
- Naciśnij pedał ekspresji do pozycji „pięty” lub „palcy” a potem ustaw parametry dla efektu, który został wybrany.

Naciśnij pedał do pozycji odwrotnej i ustaw parameter tego samego efektu po zmianie pozycji pedału.

Zauważysz że zmienia się zakres parametru podświetlony na niebiesko (kiedy użyjesz EXP1 dla Merge), lub fioletowo (kiedy użyjesz EXP2 dla Merge).

Poruszanie pedału powinno zmieniać wybrane parametry jednocześnie.

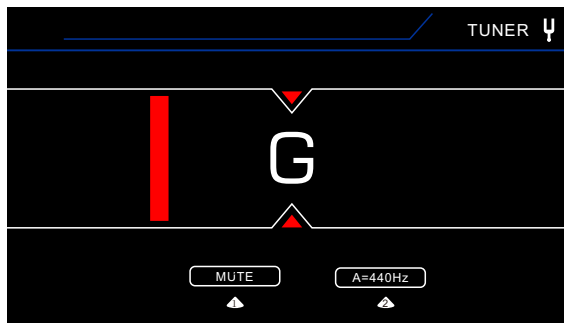
Zauważ: Pedał ekspresji przed startem mapowania funkcji merge powinien być w swojej minimalnej lub maksymalnej pozycji “pięta/palce”, zanim zaczniemy edycję parametrów.

Wskazówki

1. Pedału ekspresji nie da się przypisać do zmiany efektów z jednego na drugi.
2. Menu funkcji pokaże parametry aktualnie wybranego bloku efektowego. Nie pokażą się parametry z innych bloków
3. Pamiętaj aby zachować swoje ustawienia (SAVE) po tym jak dokonana została zmiana.
4. Jeśli już ustawiono funkcję parametru z efektu, a następnie zmieniamy efekt na inny, który nie ma tego parametru, funkcja zostanie automatycznie ustawiona na sterowanie pierwszym parametrem bieżącego efektu.

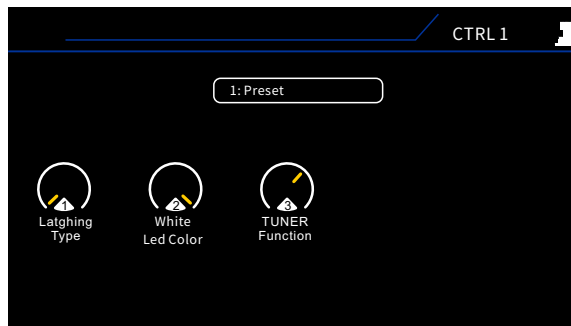
TUNER

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



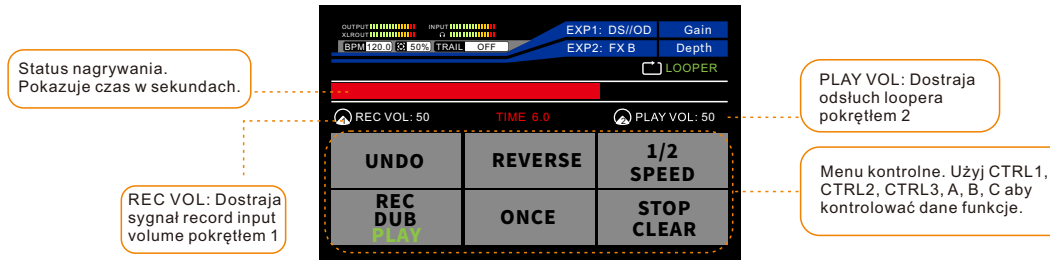
1. Użyj pokrętki 1, aby wybrać pomiędzy MUTE – Ciche strojenie
BYPASS- Strojenie bez wyciszenia
2. Użyj pokrętki 2, aby skalibrować tuner. Standardowa kalibracja strojenia to A = 440Hz
3. Najbliższa wysokość dźwięku

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



LOOPER

GE300 LITE posiada w pełni zintegrowaną stację loopera z 30 sekundami czasu nagrywania. Naciśnij przełącznik B + C jednocześnie aby przejść/wyjść z funkcji LOOPERA.



INSTRUKCJE LOOPERA

REC: Kiedy urządzenie nie posiada nagranej ścieżki, naciśnij przełącznik nożny A aby zacząć nagrywanie. REC zmieni się na zielony **REC** i zacznie się nagrywanie. **PLAY:** Naciśnij przełącznik nożny A ponownie aby zatrzymać nagrywanie i zacząć odtwarzać. **PLAY** zapali się na zielono **PLAY**.

DUB: Podczas odtwarzania **PLAY**, naciśnij przełącznik A aby nagrać kolejny ślad (**DUB**). **DUB** zapali się na zielono **DUB**. Możesz zrobić tyle dograń ile tylko chcesz.

UNDO/REDO: Kiedy masz przynajmniej dwie ścieżki **DUB**, możesz naciśnąć CTRL 1 aby cofnąć ostatnie dogranie, naciśnij potem ponownie CTRL 1 aby ponownie nagrać ślad.

REVERSE: Naciśnij CTRL 2 aby odtworzyć ścieżkę od końca. Wyświetlacz pokaże, że nagranie idzie od końca

1/2 SPEED: Naciśnij CTRL 3 aby zagrać ścieżki w zwolnionym tempie (połowa tempa). Wysokość dźwięku zmieni się o oktawę niżej. Wyświetlacz będzie także pokazywał zwolnione tempo

ONCE: Naciśnij przełącznik B aby zatrzymać ścieżki po jednokrotnym odtworzeniu.

STOP/CLEAR: Naciśnij C aby zatrzymać odtwarzanie. Stop zapali się na zielono, Naciśnij i przytrzymaj C aby przejść do opcji **CLEAR**, wyczyści to wszystkie ślady, a **STOP** znów będzie koloru czarnego.

Zauważ

1. Looper będzie odtwarzał w tle, jeśli podczas odtwarzania czy nagrywania wyjdiesz z trybu loopera. Możesz używać innych funkcji GE 300 LITE podczas pracy loopera, np. edytować presety, używać funkcji CTRL, czy przełączników preset.
2. LOOPER w GE300 LITE automatycznie zachowa wgrane ścieżki po wyłączeniu się urządzenia. Po ponownym włączeniu urządzenia będą one dostępne do odtworzenia w GE300 LITE.
3. REC VOL i PLAY VOL ustawione są wyjściowo na 50. Możesz dostosować ich wartość wedle własnych preferencji.

FUNKCJA TRAIL

Ge300 LITE obsługuje funkcję Trail dla efektów delay/reverb. Gdy jest ona włączona, ślad efektów opóźnienia lub pogłosu pozostanie w sygnale przez kilka sekund po zmianie patcha przez użytkownika lub wyłączeniu efektów.

Efekty delay z funkcją trail: Digital / Analog / Dynamic / Real / Tape / Mod / PingPong

Efekty reverb z funkcją trail: Room / Hall / Plate / Fl-Reverb / Swell-Reverb / Spring / Mod

Włączanie i wyłączanie Trail

- Wybierz efekt, który obsługuje funkcję trail.
- Ustaw trail w pozycji ON. Aktywuj dany efekt delay/reverb.

Podpowiedź: Możesz ustawić jeden preset z trail włączonym i zapisać go jako A. Potem zapisać preset A na slot B. Potem możesz dokonać zmian parametrów w obu presetach, pozostawiając funkcję trail włączoną dla delay/reverb. W ten sposób zawsze będziesz mieć pewność że przy zmianie z presetu A na B funkcja trail jest zachowana.

Ustawienie Trail dla zmiany patch

Upewnij się że patche które chcesz zmieniać posiadają ten sam typ efektu delay/reverb. W innym przypadku nie będzie możliwości zachowania funkcji trail. Oto procedura:

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

Zauważ:

- Efekty z aktywowaną funkcją trail zostaną automatycznie przeniesione na koniec łańcucha efektów. Upewnij się, że efekty spełniają twoje wymagania.
- Z wyjątkiem modułów VOL i CAB, żadne inne efekty w łańcuchu nie mogą być przeniesione po efektach z funkcją trail.
- Kiedy funkcja trail jest aktywna, **TRAIL DLY/REV** wyświetli się na ekranie.
- Podczas przełączania między patchami funkcja trail zależy od tego ostatniego presetu.
- Po włączeniu funkcji Trail zajmie ona zasoby, nawet gdy efekty delay lub reverb nie zostaną aktywowane.

ŁADOWANIE PLIKÓW MNRS

GE300 LITE obsługuje pliki GNR/GIR utworzone w GE Labs czy pobrane z MOOER Studio. Użytkownicy mają do dyspozycji unikalne pliki, zamieszczone przez społeczność z całego świata.

Czym jest MNRS® oraz pliki typu GNR, GIR?

MNRS (MOOER Non-linear Response Sample) to specjalna technologia, opracowana przez inżynierów z MOOER, oparta na latach doświadczeń i pracy nad samplingiem.

Teraz, firma MOOER wprowadza ulepszenie silnika MNRS do wersji 2.0, z jeszcze lepszą jakością dźwięku, a także dynamiką. Użytkownicy mogą tworzyć swoje własne pliki za pomocą GE Labs, darmowej, wieloefektowej aplikacji mobilnej od MOOER, aby później wgrać je na swoje urządzenia z serii GE.

GNR oraz GIR to dwa różne formaty plików MNRS. Skrót GNR oznacza pliki związane z modelowaniem całych zestawów wzmacniaczy, a GIR wyłącznie symulację kolumn czy preampów.

Jak pobrać pliki MNRS?

Wystarczy wejść na stronę www.mooerstudio.com i zalogować się na swoje konto MOOER, a potem pobrać pliki MNRS udostępnione przez innych użytkowników

Zauważ

1. Nazwa pliku wskazuje jednocześnie jego typ

“E-xxx.GNR”: Jest to próbka całego zestawu nagłośnieniowego (wzmacniacza). Próbka taka pobierana jest za pomocą mikrofonu i zawiera: sekcję preampu wzmacniacza, końcówkę mocy wzmacniacza, sekcję kolumny, a także ustawienia mikrofonu. Kiedy używamy tego rodzaju próbki, rekomendowane jest aby wyłączyć wszelkie inne symulacje wzmacniaczy i kolumn.

“P-xxx.GIR”: Plik samplingu preampu. Tego typu próbka pobierana jest najczęściej z pętli efektów FX LOOP, bez użycia mikrofonu. Plik tego typu posiada wyłącznie modelowanie sekcji preamp. Zalecamy aby pozostawić włączoną symulację końcówki mocy, a także symulację kolumnową przy tego typu plikach.

“C-xxx.GIR”: Próbka samej kolumny głośnikowej. Tego typu sample pobiera się za pomocą mikrofonu, tak jak tradycyjne pliki IR. Można używać go jako tradycyjny plik IR cab sim.

2. W GE300 LITE, istnieje 50 pustych miejsc na wgranie plików GNR w sekcji AMP module. Pliki GIR, wgrujemy natomiast w sekcji CAB module.

Procedura wgrywania plików

1. Podłącz GE300 LITE do komputera. Otwórz edytor oprogramowania GE300 LITE.
2. Wybierz sekcję AMP module. Naciśnij na nazwę wzmacniacza aby aktywować rozwijane menu. Przewiń w dół, aż zobaczysz ikonę “+”.
3. Naciśnij na ikonę “+”, wybierz zapisany na komputerze plik, który chcesz załadować.

Zauważ

1. Można wgrać więcej niż jeden plik na raz
2. Wgranie większej ilości plików w GE300 LITE wydłuży czas uruchamiania się urządzenia. Czas startu z wgranymi wszystkimi 50 plikami, to około 26 sekund.

SPECYFIKACJA

Algorytm	Bloki Efektowe	13	Input	Maksymalny poziom wejścia	12,4 dBu
	Typy Efektów	315		Konwersja A/D	
	Ilość Patchy	255 (Preset)		Sampling	44.1 kHz
	Format IR	.wav		Dokładność	24bit
	Sampling IR	44.1kHz		Dynamika	114 dB
	Dokładność IR	24bit		Częstotliwość	20Hz – 20kHz, +0 / -1 dB
	Punkty Samplingowe IR	2048 Points			
Input	Wejście		Output	Output	
	Typ	1/4" niezbalansowany jack mono		Typ	1/4" 1/4" niezbalansowany jack mono X 2
	Impedancja	Guitar: 1Meg ohm Line: 10k ohm		Impedancja	470 ohm
	Maksymalny poziom wejścia	6.5 dBu		Maksymalny poziom wyjścia	12 dBu
	Return			XLR Output	
	Typ	1/4" niezbalansowany jack mono		Typ	Zbalansowane wyjście XLR X 2
	Impedancja	1Meg ohm		Impedancja	300 ohm
	Maksymalny poziom wejścia	9.2 dBu		Maksymalny poziom wyjścia	14.6 dBu
	Aux In			Send	
	Typ	1/8" niezbalansowany jack stereo		Typ	1/4" niezbalansowany jack mono
	Impedancja	10k ohm		Impedancja	16 ohm
				Maksymalny poziom wyjścia	13 dBu

Output	Słuchawki - Phones	
	Typ	1/4" niezbalansowany jack stereo
	Impedancja	16 ohm
	Maksymalny poziom wyjścia	13 dBu
	Konwersja D/A	
	Dynamika	114 dB
	Częstotliwość	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB
Inne	MIDI	
	MIDI IN / OUT	5 pinowe żeńskie gniazdo
	USB	
	Typ	USB Typ B
	USB Audio	USB 2.0, 2 IN 2 OUT, 44,1 kHz, 24 Bit
	Gniazda ekspresji EXP	
	Typ	1/4" TRS jack X 2
	Impedancja	10k – 100k ohm
	Zasilania	9V 2A ⊕ ⊖ ⊖
	Wymiary	287mm X 208mm X 64mm
	Waga	2,1 kg
	Akcesoria	Zasilacz, kabel USB, instrukcja Quick Guide.

MOOER

www.moeraudio.com

SHENZHEN MOOER AUDIO CO. LTD

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