

# MOOER

# GE300 LITE

Amp modelling & Multi Effects

## 取扱説明書



# 目次

ご使用上の注意	01
主な機能	02
クイックツアー	03-15
トップパネル	03-05
Back Panel	06-07
接続例	08-09
スタート	10
ホームディスプレイ	10
SIGNALCHAINディスプレイ	11
プリセットの選択	12
プリセットの編集	13-14
プリセットの保存	15
TUNER	16
LOOPER	17
GLB-EQ	18
FX LOOP	19-23
Expression pedal	24-25
エクスプレッションペダル	24-25
CTRL	26
セッティング方法	26
説明	27-28
システムセッティング	29-45
INPUT	29
OUTPUT	30

USB AUDIO-----	31-32
MIDI-----	32-39
FS モード-----	40-41
FS COLOR-----	42
TAP-----	43
SCREEN-----	44
PARA PREF-----	44
RESET-----	45
<b>エフェクトブロック-----</b>	<b>46-87</b>
COMP-----	46
WAH-----	47-49
FXA/FXB-----	50-52
OD/DS-----	53-54
AMP-----	55-59
CAB-----	61-63
IR-----	64
NS-----	65
TONE CAP-----	66-80
EQ-----	74-75
REVERB-----	81
FX LOOP-----	82
DELAY-----	83-84
REVERB-----	85-86
<b>Trail Function-----</b>	<b>87</b>
<b>MNRS ファイルのロード-----</b>	<b>88</b>
<b>スペック-----</b>	<b>89-90</b>

# ご使用上の注意

## お使いの前にお読みください

### 電源

Mooer GE300LITEは、レギュレートされたセンターマイナス9V DC(±10%)、3A アダプターを接続します。電池はご使用になれません。アダプターを接続する際は、必ずセンターマイナスDC9Vであることを確認してください。それを越える電圧を供給すると、本体が破損したり、火災の原因となることもあります。アダプターを間違えたことが原因の故障は保証対象外となります。

### 接続

機器との接続や取り外しを行う際は、必ず電源をOFFにして行って下さい。電源を入れたままで接続や取り外しを行うと、機器が損傷する場合があります。移動や持ち運びを行う際は、本体から全てのプラグを外して下さい。

### クリーニング

クリーニングを行う際は、柔らかく乾いた布を使用してください。必要であれば、少し湿らせた布を使います。クレンザーやアルコール、ペイントシンナー、ワックス、ソルベント、洗剤、また化学物質を含んだクロス等は使用しないで下さい。

### 他の電子機器による干渉

ラジオやテレビなどの近くで本機を使用すると、電波による干渉を受けることがあります。ご使用の際はラジオやテレビなど、電波を発したり受信する機器の近くで使用しないで下さい。

### ご使用環境

変形や変色など、損傷を避けるため、下記の環境での使用はお控え下さい。

- 直射日光の当たる場所
- 埃の多い場所や汚れのひどい環境
- 放熱するものの近く
- 湿度が高く、湿気が多い場所
- 磁場の強い場所
- 強い揺れやショック
- 高温多湿な環境

# 主な機能

- Mooer Non-LinearデジタルアンプモデリングテクノロジーによるハイクオリティアンプモデルとIRベースのスピーカーキャビネットモデルにより、リアルな真空管アンプの特性を実現。
- Tone Captureによりリアルアンプ、歪みエフェクト、ギター、キャビネットを使用して新しいモデリングを作成可能
- リアルアンプをキャプチャーした108プリアンプモデル、164ハイクオリティエフェクト、43IRベースキャビネットシミュレーターを収録。サードパーティIR (2048Sample Ptsまで) をロードできる20ユーザーズロット搭載。
- シグナルチェインルーティングでプログラム可能なステレオエフェクトループにより、外部エフェクトや4ケーブルメソッド、ステレオアンプセットアップをGE300に組み込み可能。
- 独立したシグナルチェインルーティングを持つステレオアウト(フォン/XLR) を搭載。フレキシブルに異なるデバイスにバーチャルリグのパーツを接続可能。
- MIDI IN、MIDI OUT/THRU端子により、外部コントロールスイッチャーによるリモートコントロールやGE300から他のデバイスをコントロール可能。
- 様々な機能やLEDカラーをカスタマイズできるプログラマブルフットスイッチを搭載。
- Mooerならではのシンプルで分かりやすいUIにより、短い時間でのセッティングが可能。
- 2台までのエクスプレッションペダルを接続可能。
- Windows/Macと接続してプリセットの編集やIRロード、ファームウェアアップデートやMIDIコントロールが可能
- 30分までのステレオサンプリングルーパーを搭載。
- 高精度プログラマブルチューナーを搭載。

# クイックツアー

## トップパネル



## 01 LCD screen

様々な情報を表示する5インチTFTモニターディスプレイです。

## 02 << >>

パラメータページを左右にスクロールするボタンです。

## 03 SELECT

回したり押すことでディスプレイの様々な選択、調整を行うノブです。

## 04 Knob 1 - 5

スクリーンに表示されたパラメータを調整します。

## 05 スクリーンメニュー

**DISPLAY:** FOOTSWITCH VIEWとSIGNAL CHAINのディスプレイを切り替えます。他のスクリーンからホームディスプレイに戻る際にはこのボタンを押します。

**GLB-EQ:** グローバルEQのセッティングメニューです。

**CTRL:** フットスイッチセッティングのカスタマイズと設定を行います。

**SYSTEM:** グローバルシステムセッティングメニューです。

**SAVE:** PRESETメニューを保存します。

**EXP:** EXP1とEXP2の設定とキャリブレーションを行います。

## 06 EXP1 / EXP2 LED

エクスペッションペダルのステータスを表示します。

**EXP1:** ビルトインエクスペッションペダルです。トードウンポジションで押し込むことでON/OFFを切り替えられます。

**EXP2:** EXP2インプットに外部エクスペッションペダルが接続されたときに点灯します。

## 07 MASTER

XLR、ヘッドフォン、1/4インチフォンジャックごとに独立した音量調整を行います。

## 08 ↑ / ↓

プリセットバンクのアップ/ダウンを行います。

## 09 EFFECT BLOCK

ボタンを押すと、各エフェクトブロックのエディットディスプレイに入ります。  
ボタンを押してエフェクトブロックのON/OFFを切り替えます。  
エフェクトブロックのON/OFFはボタンのLEDで表示されます。

## 10 CTRL 1 ~ 3, A, B, C

GE300 LITE offers three different footswitch modes. (Refer to CTRL and FS mode section)

### CTRL3

**FS MODE 1:** CTRLボタンで機能をアサインします。

**FS MODE 2:** CTRLボタンでアサインした機能 / トップコラムからプリセットを選択します。

**FS MODE 3:** 2種類のバンクから選択したプリセットに機能をアサインします。

### A, B, C

**FS MODE 1:** プリセットA、B、Cを呼び出します。

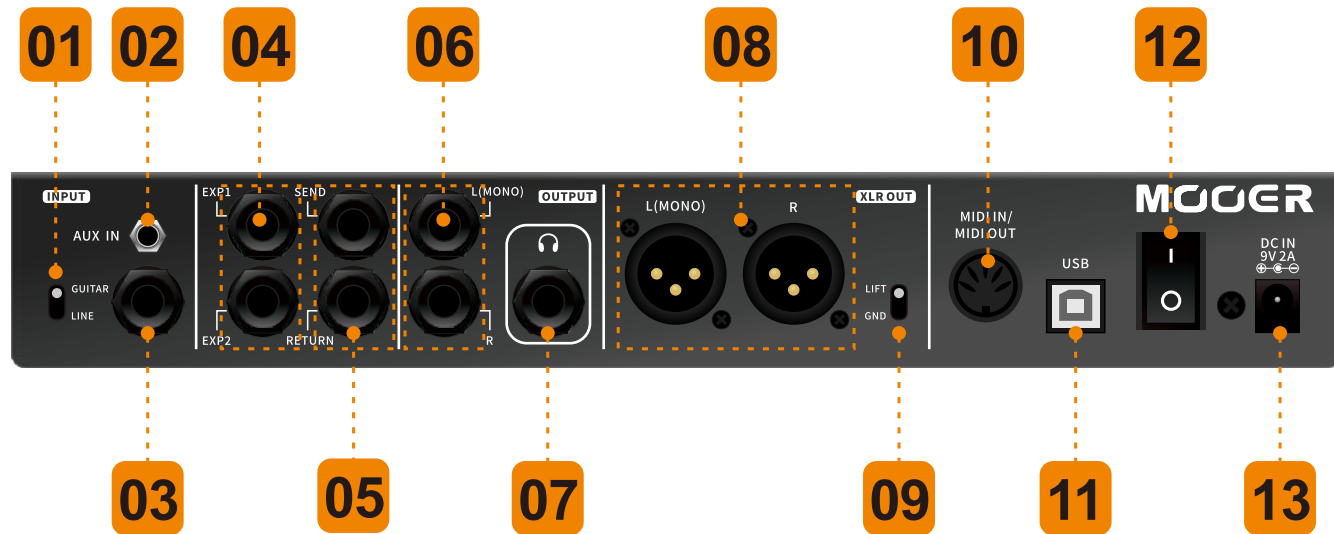
**FS MODE 2:** CTRLボタンでアサインした機能 / ボトムコラムからプリセットを選択します。

**FS MODE 3:** 2種類のバンクから選択したプリセットに機能をアサインします。

**A + B = TUNER**      **B + C = LOOPER**



# Back Panel



- 01 Guitar/Line Switch**  
インプットレベルをギターとラインで切り替えます。
- 02 AUX IN**  
外部メディアデバイスを接続してオーディオを再生できます。  
1/8インチ (3.5mm) ステレオミニジャックです。
- 03 1/4" INPUT**  
楽器を接続します。
- 04 EXP1/EXP2**  
外部エクスペッションペダルを接続します。  
外部スイッチングアウトプットとしても使用できます。  
1/4インチステレオフォンジャックです。

## 05 SEND/RETURN

モノラルエフェクトループです。

SEND 1/4インチモノラルフォンジャックアウトプット

RETURN 1/4インチモノラルフォンジャックインプット

外部エフェクトの接続や4ケーブルメソッドなどに使用します。

## 06 OUTPUT

2×1/4インチモノラルフォンジャックです。

L = MONOアウトプット

L + R = STEREO アウトプット

## 07 PHONES

1/4インチステレオフォンジャックのヘッドフォンアウトです。

## 08 XLR OUT

2×XLRバランスアウトプットジャックです。

L = MONOアウトプット

L + R = STEREO アウトプット

## 09 GND/LIFT Switch

XLR OUTのグラウンドをリフトします。

## 10 MIDI port

MIDI IN/OUTに使用します。INとOUTどちらに使用するかは手動で切り替えます。

## 11 USB

USB Type-B端子です。

コンピューターと接続してデジタルオーディオインターフェイスとして使用したり、MOOERオフィシャルソフトウェアによるプリセットの編集やインポート/エクスポート、ファームウェアアップデートを行います。

## 12 I/O

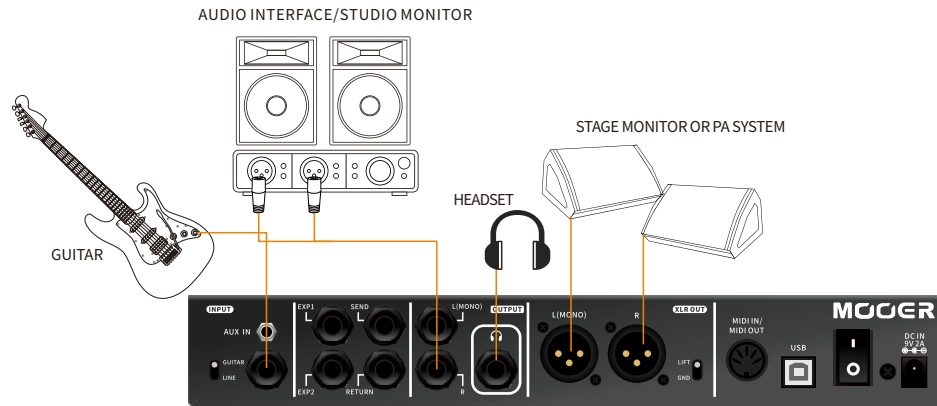
電源ON/OFFスイッチです。

## 13 DC IN

GE300Liteパワーサプライを接続します。

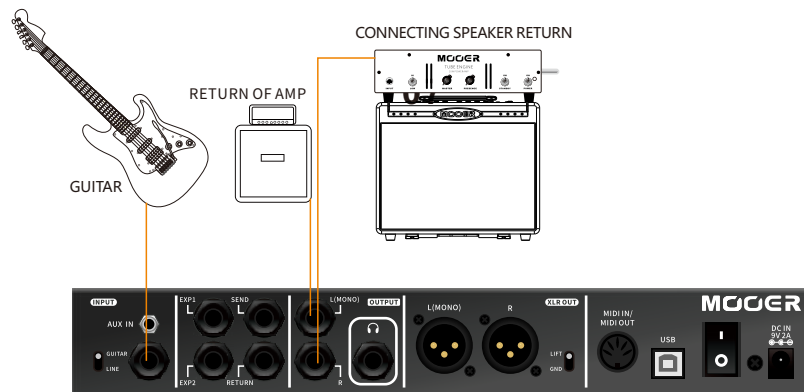
# 接続例

**フルレンジ・フルレスポンス (FRFR) デバイスとの接続:** スタジオ機器と接続する際にはAMPとCAB SIMブロックをONにすることを推奨します。また、SYNTHを使用する際には、CAB SIMブロックの後に接続することを推奨します。

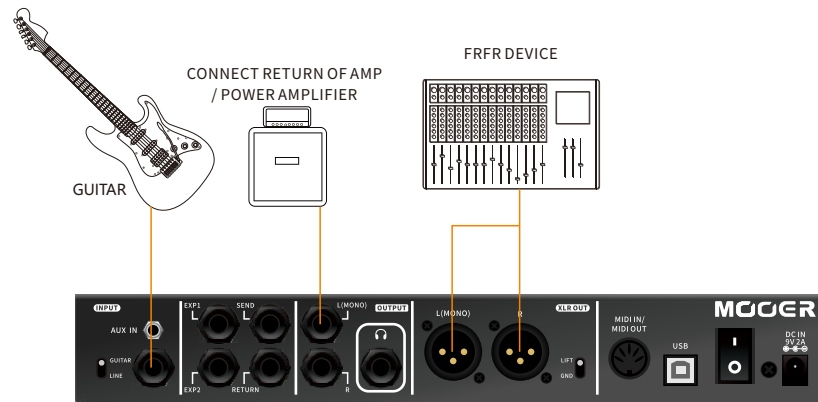


**ギター用パワーアンプや、ギターアンプのエフェクトリターンに接続:** パワーアンプに接続する際には、AMPブロックをONにすることを推奨します。AMPブロック内のチューブセッティングON/OFFはお好みで設定します。

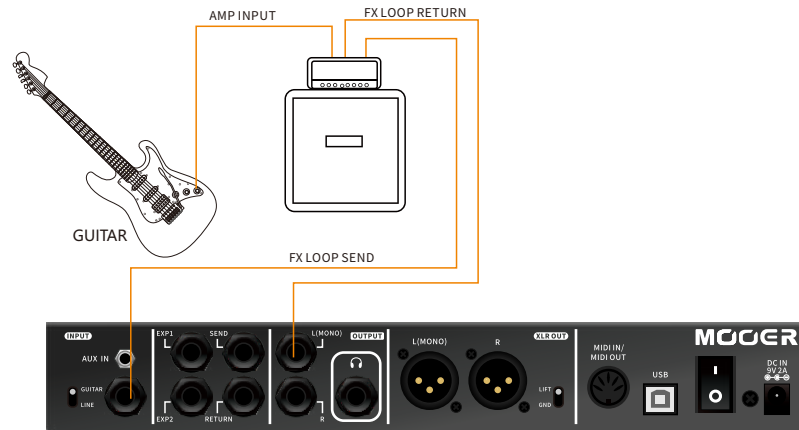
**ギターアンプとスタジオ機器やスタジオモニターを同時に接続:** AMPとCAB SIMブロックをONに、CAB SIMブロックをエフェクトチェーンの最後に接続します。システムメニューに入り、1/4インチアウトプットのCAB SIMをOFFに、XLRアウトプットのCAB SIMをONにします。



**4ケーブルメソッド:** GE300 LiteのFX LoopブロックをONに、AMPとCAB SIMブロックをOFFに、FX LoopをSerialに設定します。ワウやコンプレッサー、PreEQ、オクターバーなど、アンプ前に設置したいエフェクトをSENDの前に、モジュレーションエフェクトやディレイ、リバーブをRETURNの後に設置します。



**ギターアンプやアンプのエフェクトループに接続:** AMP、CAB SIMブロックをOFFにすることを推奨します。



# スタート

1. GE300Liteと楽器やシステムを接続します。
2. MASTERを最小に設定します。
3. GE300Liteにアダプターを接続し、電源を入れます。
4. MASTERを上げて音量を調整します。

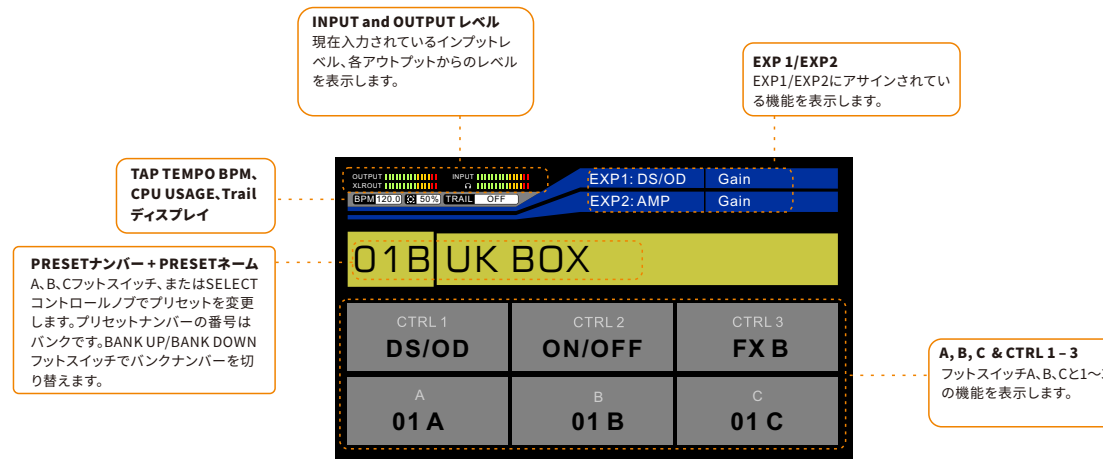


# ホームディスプレイ

GE300Liteには**FOOTSWITCH**と**SIGNAL CHAIN**の2つのホームディスプレイがあります。  
DISPLAYボタンを押すといつでもホームディスプレイに戻ります。  
DISPLAYボタンを再度押すと、2つのホームディスプレイを切り替えます。

## FOOTSWITCHディスプレイ

このディスプレイはライブパフォーマンスで有効です。現在のプリセット、IN/OUTレベル、フットスイッチ機能の様々な情報を表示します。



# SIGNAL CHAINディスプレイ

GE300Liteは内部シグナルチェーンのカスタマイズが可能です。このHOMEディスプレイではエフェクトブロックの接続順やSND/RETURN、XLR OUT、マスターアウトプットの設定を行います。

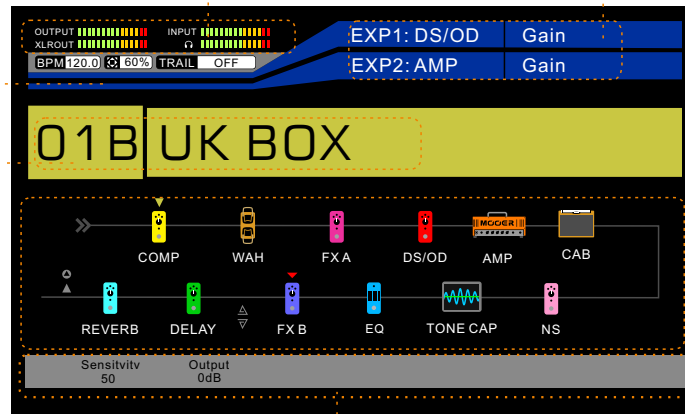
**INPUT and OUTPUT LEVEL**  
現在入力されているインプットレベル、各アウトプットからのレベルを表示します。

**EXP 1/EXP 2**  
EXP1/EXP2にアサインされている機能を表示します。

**TAP TEMPO BPM, CPU USAGE and Trail Display**

**PRESET NUMBER + PRESET NAME**

A、B、Cフットスイッチ、またはSELECTコントロールノブでプリセットを変更します。プリセットナンバーの番号はバンクです。BANK UP/BANK DOWNフットスイッチでバンクナンバーを切り替えます。



**Effects chain**

**Relevant value of the effect block**

# プリセットの選択

GE300Liteには13のエフェクトブロックがあり、接続順やエフェクトタイプ、エフェクトの値、エクスプレッションペダルの設定、CTRLフットスイッチの割当などをプリセットパッチとしてロードすることができます。

GE300Liteには85バンク×3プリセットパッチの255プリセットスロットがあります。



▲▼スイッチでプリセットを切り替えます。スクリーンには現在のバンクのプリセットナンバーとプリセットネームが表示され、A、B、Cフットスイッチでプリセットを選択できます。

## Notice:

- 1.フットスイッチディスプレイではSELECTノブでもプリセットを切り替えられます。
- 2.GE300Liteには3つのフットスイッチモードを設定できます。各スイッチは設定されたモードの動作を行います。
- 3.GE300Liteには162ファクトリープリセットが保存されていて、バンク1～27はCab Sim ONとなっています。バンク28～54はCabSimOFFです。
- 4.バンクセレクトディスプレイでBANK UPとBANK DOWNを同時に押すとホームディスプレイに戻ります。

# プリセットの編集

## 1. エフェクトブロックのON/OFF

**ON:** エフェクトブロックがOFF時 (LEDボタンが消灯)、エフェクトブロックボタンを押すとLEDが点灯し、エフェクトブロックがONになります。

**OFF:** エフェクトブロックがON時 (LEDボタン点灯)、エフェクトブロックボタンを2回続けて押すとLEDボタンが消灯し、エフェクトブロックがOFFになります。

## 2. 値の編集

### A. 通常調整

- 値を調整したいエフェクトブロックボタンを押してエフェクトページに入ります。
- SELECTノブを回してエフェクトを選択します (TONE CAPTUREやFX LOOPブロックはエフェクト選択がありません)
- ノブ1~5を回して値を調整します。
- SELECTノブを押すと編集するパラメータを切り替えます。
- 一部のエフェクトには複数のページにまたがってパラメータがあります。ページナンバーがディスプレイ左上に表示されます。<< >>ボタンでページをスクロールできます。

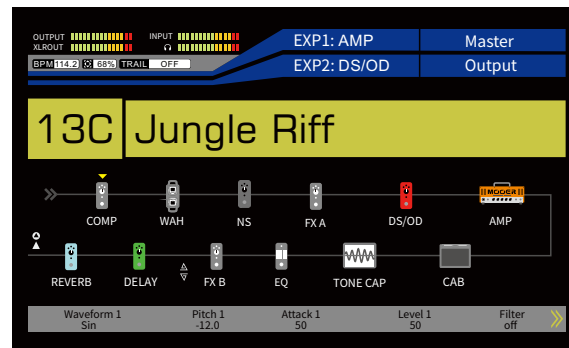




## B. エフェクトチェインディスプレイの調整

- DISPLAYボタンを押してエフェクトチェインディスプレイに入ります。
- SELECTノブを回して編集したいエフェクトを選択します。
- ノブ1~5でエフェクトチェイン右下に表示されたパラメータを調整します。
- <<>>でパラメータページをスクロールします。

Waveform 1 Sin	Pitch 1 -12.0	Attack 1 50	Level 1 50	Filter off	➤
-------------------	------------------	----------------	---------------	---------------	---



1 2 3 4 5

※ ホームディスプレイでは現在のエフェクトのクイックエディットが可能です。エフェクトブロックON/OFFまたはエフェクトタイプを変更するにはエフェクトブロックボタンを押します。

## 3. エフェクトチェインの編集

GE300Liteは12のエフェクトブロックと4つのインプット/アウトプットの接続順、接続位置をエフェクトチェインディスプレイを使用してカスタマイズできます。

### エフェクトブロックの移動:

- DISPLAYボタンをシグナルチェインディスプレイが表示されるまで押します。
- SELECTノブを回し、黄色のカーソルを移動します。
- SELECTノブを押すと、カーソルの位置のエフェクトブロックが選択され、カーソルが赤に変わります。
- SELECTノブを回し、選択したエフェクトブロックを移動させます。移動したい位置になったら、SELECTコントロールを押してエフェクトブロックの接続順を変更します。その後カーソルが黄色に戻ります。

### インプット、アウトプットの移動

- 4つのインプットとアウトプット (1/4インチOutput, XLR Output, FX LOOP SEND, FX LOOP RETURN) があります。
- SELECTノブを1.5秒長押しし、インプット/アウトプットセクションモードにします。カーソルがInput/Outputまたは点灯したInput/Outputアイコンにかわります。
- SELECTノブを回し、移動したいインプット/アウトプットを選択します。
- SELECTノブを押すと、カーソルが赤に変わります。
- SELECTノブを回し、選択したインプット/アウトプットを移動させます。移動したい位置になったら、SELECTコントロールを押して位置を決定します。その後カーソルが黄色に戻ります。
- SELECTノブを1.5秒長押しし、インプット/アウトプットセクションモードを終了します。

※ 1.RETURNはSENDより前に設定することはできません。

2.エフェクトチェインディスプレイ下部に表示されているパラメータはノブ1~5で直接コントロールできます。

# プリセットの保存

プリセットの編集が終わったら、下記の方法でプリセットを保存します。:

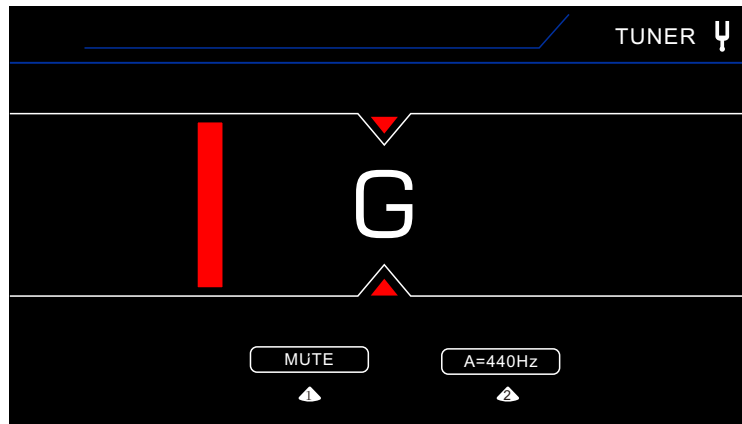
- 1.SAVEボタンを押してセーブメニューに入ります。
- 2.SELECTノブを回して保存したいプリセットスロットを選択します。
- 3.SELECTノブを押してプリセット名の編集に移ります。
- 4.コントロールノブ1~5を使用してプリセット名を編集します。SELECTコントロールノブを押すと次の文字に移ります。SELECTコントロールノブを回すと保存するプリセットスロットを変更します。
- 5.プリセットスロットとプリセット名が決まったら、再度SAVEボタンを押してプリセットを保存します。  
SAVE以外のボタンを押せば、いつでもプリセット保存をキャンセルできます。



※プリセット名は15文字まで保存できます。

# TUNER

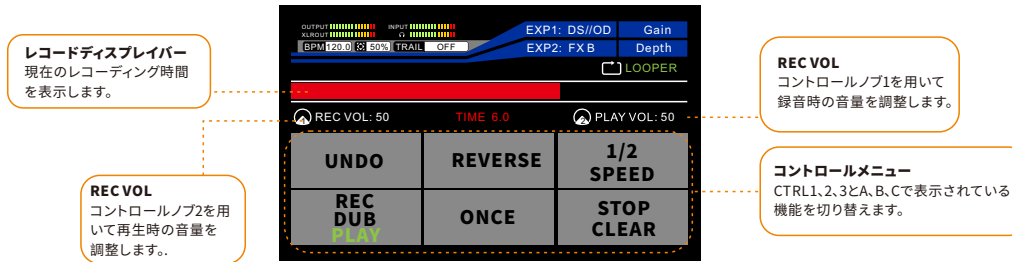
1. フットスイッチAとBを同時に押すと、チューナーを起動します。
2. ギターの弦を1つずつ鳴らすと、そのピッチが表示されます。
3. ギターをチューニングしてピッチをあわせます。
4. コントロールノブ1を使用してチューニング中の動作を切り替えます。  
**MUTE** - サイレント(無音)チューニングを行います。  
**BYPASS** - チューニング中にもプレイ音を出力します。
5. コントロールノブ2を使用してチューニングの基準ピッチを435Hz~445Hzの範囲で調整(キャリブレーション)します。
6. BANK UP/BANK DOWN以外のフットスイッチを押すとTunerを終了します。



※CTRLメニューから、CTRLフットスイッチにチューナーの起動/終了をアサインすることもできます。

# LOOPER

GE300Liteには最大30分までのループタイムを持つ多機能なフレーズルーパーを搭載しています。B+Nフットスイッチの同時押しでLOOPERの起動/終了が行えます。



## LOOPERの説明

**REC:**トラックが空のとき、フットスイッチAでレコーディングを開始します。RECインジケータ **REC** がグリーンで表示され、カウントオフが開始されます。

**PLAY:** フットスイッチAを再度押しとレコーディングがストップし、再生が開始されます。PLAYインジケータ **PLAY** がグリーンになります。

**DUB:** PLAYモード中にフットスイッチAを押すとオーバーダブが開始されます。DUBインジケータ **DUB** がグリーンになり、好きなトラックをオーバーダビングできます。

**UNDO/REDO:** 最後の2つのダブトラックはCTRL1フットスイッチでアンドゥできます。CTRL1を再度押しとリドゥされます。

**REVERSE:** CTRL2を押すと再生方向が逆再生になります。カウントもリバースとなります。

**1/2 SPEED:** CTRL3を押すとトラックが半分の速度で再生され、ピッチがオクターブ下がります。

**ONCE:** フットスイッチBを押すと、1度トラックを再生後停止します。

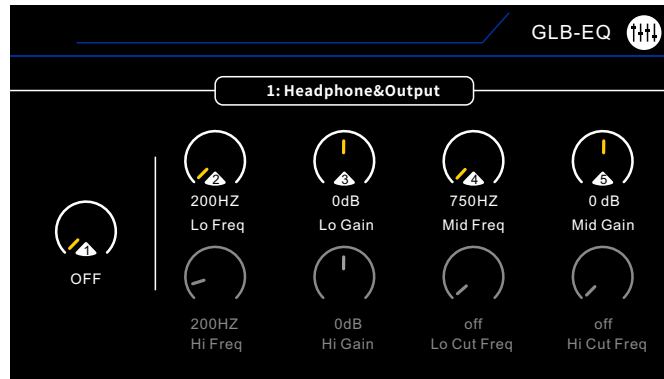
**STOP/CLEAR:** フットスイッチCを押すとループの再生を停止します。長押しでループをメモリから消去します。

- ※1. LOOPERはPLAYまたはRECモード中に終了するとバックグラウンドで動作し続けます。LOOPERと他の機能を同時に使うことができます。
- 2. LOOPERがOFFになると、自動的にレコーディングされたファイルを保存します。
- 3. REC VOLとPLAY VOLはデフォルトで50に設定されています。

# GLB-EQ

GLB-EQは1/4インチアウトプットとXLRアウトプット、ヘッドフォンアウトに設定できるグローバルイコライザーです。

- GLB-EQを押してGlobal-EQにアクセスします。
- SELECTノブを回してパラメータを選択し、ノブ2～5で調整します。
- ノブ1でGLB-EQのON/OFFを切り替えます。GLB-EQボタンはこのON/OFFに合わせて点灯/消灯します。



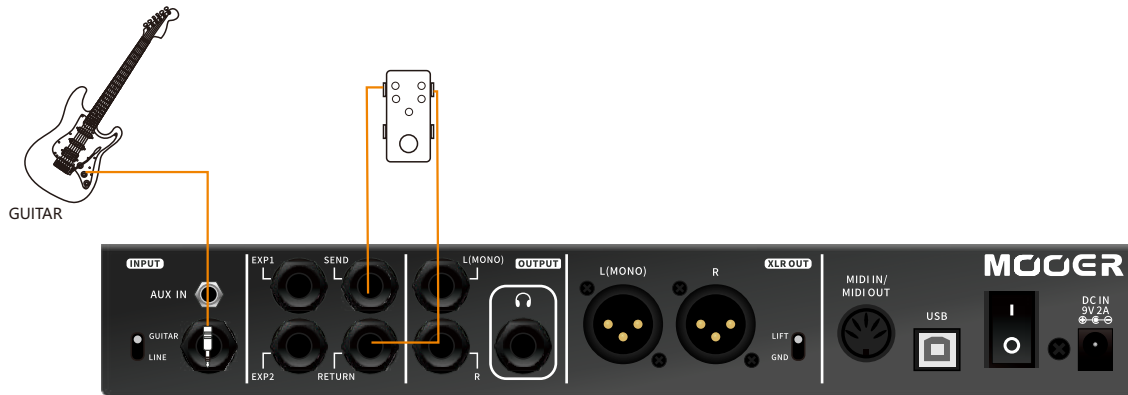
※LEDボタンは1つのアウトプットでGLB-EQがONになっていると点灯します。LEDボタンが消灯しているときは全てのアウトプットでGLB-EQがOFFになっています。

# FX LOOP

GE300LiteのFX LOOPは、様々なシチュエーションに合わせに対応することができます。

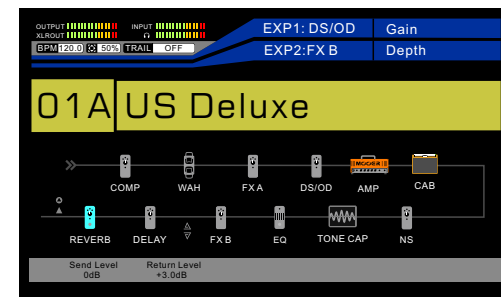
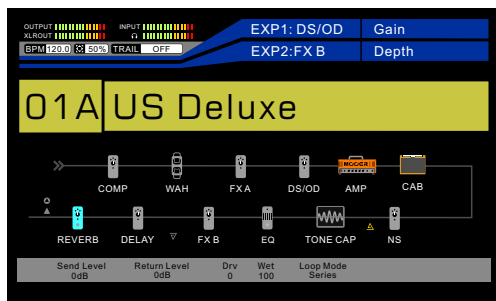
## 1.外部エフェクターを追加

- 下図のようにエフェクトループにエフェクターを追加することができます。

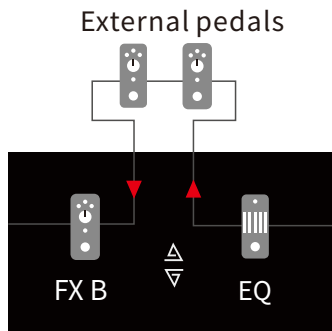


- SENDとRETURNのポジションを自由に設定できます。  
下図は外部ペダルがディレイとノイズゲートの間に設置されています。

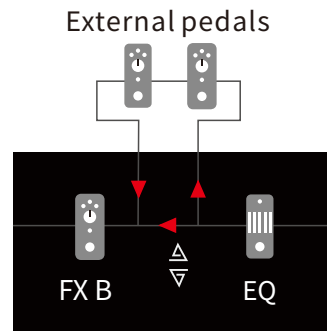
下図では、DELAYとFXBの間に外部ペダルが設置されています。



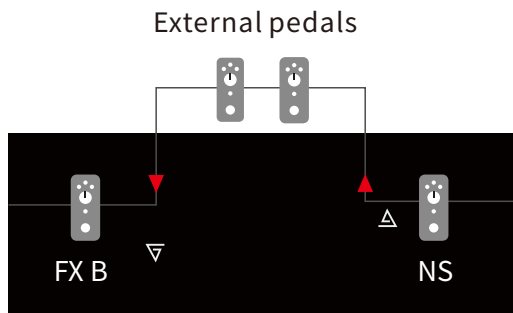
- FX LOOPボタンを押すと、FX LOOPがONになります。FX LOOPはSERIAL (直列) とPARALLEL (並列) モードを選択できます。



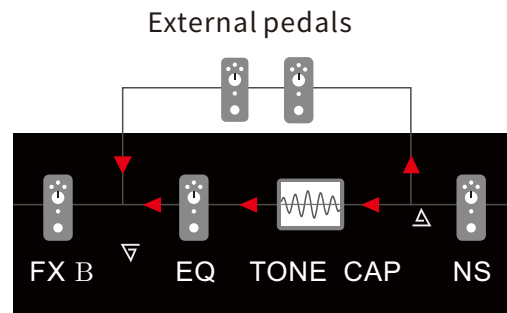
Serial mode, SEND and RETURN are in the same position of the effect chain, turn on FX LOOP



Parallel mode, SEND and RETURN are in the same position of the effect chain, turn on FX LOOP



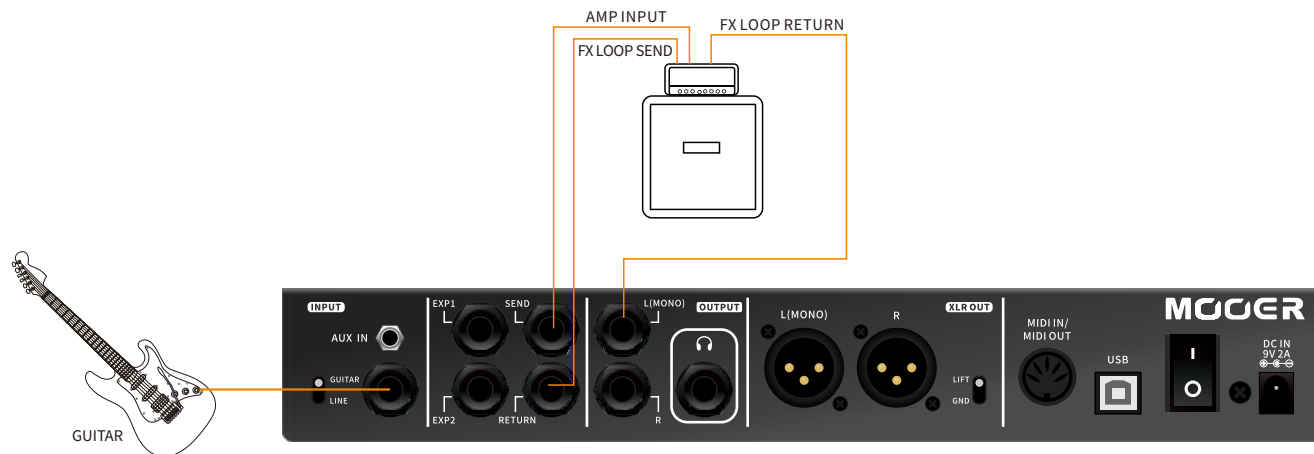
Serial mode, SEND and RETURN are in two different position of the effects chain, turn on FX LOOP



Parallel mode, SEND and RETURN are in two different position of the effects chain, turn on FX LOOP

## 2.4ケーブルメソッド

4ケーブルメソッドのセッティングは接続例のセクションでも記載しています。下図のように接続します。



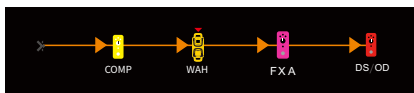
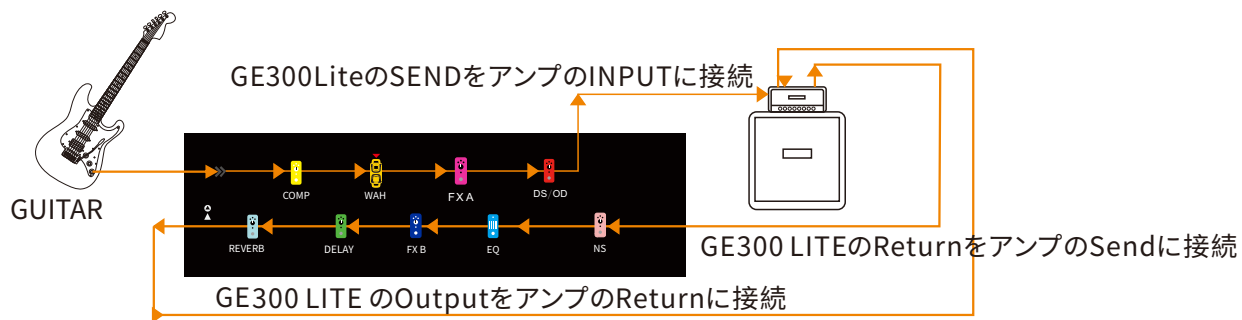
### メソッドA

FX LOOPの前後でエフェクトチェーンを分ける方法です。SENDの前のエフェクトはアンプのINPUTに接続し、FX LOOP内のエフェクトはアンプのRETURNに接続します。

例えば、ワウやコンプレッサー、歪み系やピッチシフトはアンプのINPUT前に接続し、モジュレーションやディレイ、リバーブをアンプのエフェクトループに接続します。

- 上図のとおり、アンプとGE300Liteを接続します。
- FX LOOPボタンを押してFX LOOPページに入り、SERIALモードに設定します。
- SENDの前と後にそれぞれ接続したいエフェクトを移動します。





アンプの前に接続するエフェクト



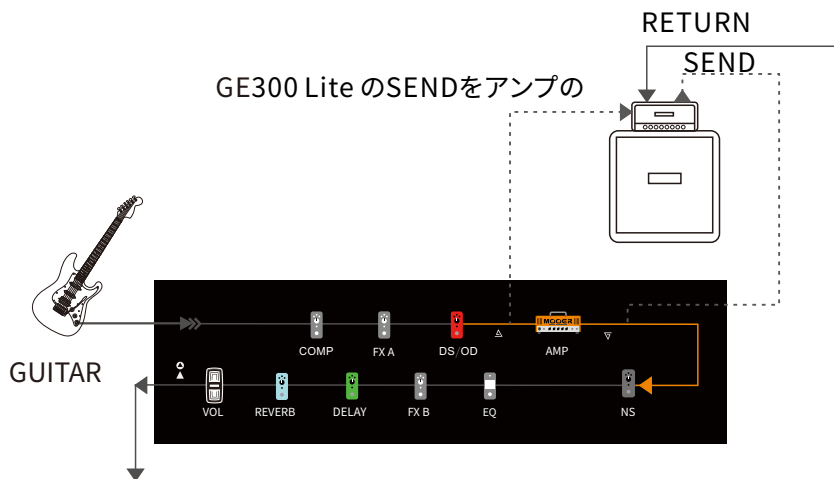
アンプのエフェクトループに接続するエフェクト

※誤解を避けるため、上図では使用しないAMP、CAB、TONE CAPTUREを記載していません。

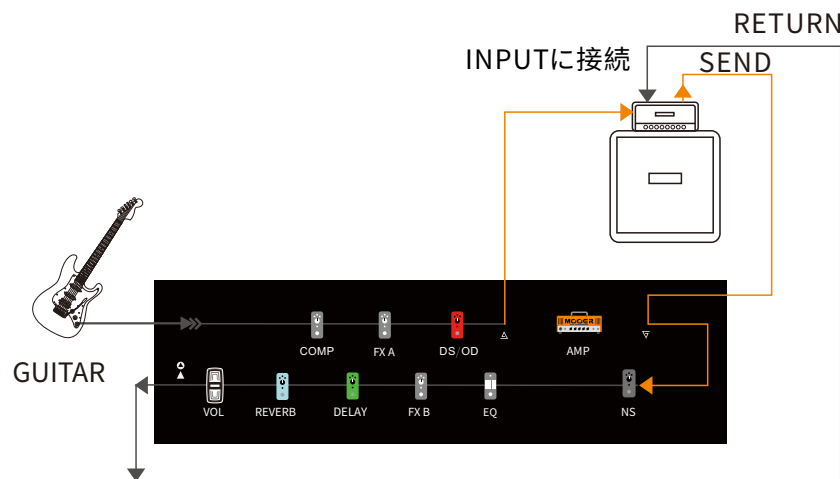
## メソッドB

4ケーブルメソッドでGE300Liteのエフェクトチェーンと外部エフェクトチェーンを切り替える方法です。例えば、GE300Liteのプリアンプモデルと外部アンプを切り替えるような使い方です。

- 上図のとおり、アンプとGE300Liteを接続します。
- FX LOOPボタンを押してFX LOOPページに入り、SERIALモードに設定します。
- SENDの前とRETURNの後にそれぞれ接続したいエフェクトを移動します。SENDとRETURNの間にAMPブロックを挟んでいます。
- CTRLスイッチをFX LOOPのON/OFFに設定します。(CTRLスイッチセクションを参照)



300 Lite のOutputをアンプのReturnに接続



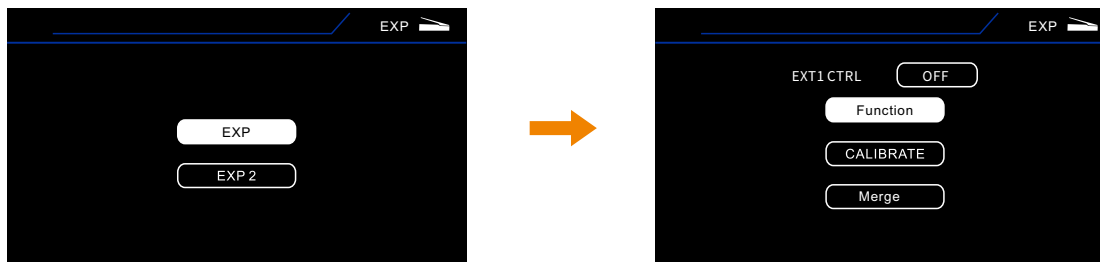
GE300Lite ReturnをアンプのSendに接続

- FX LOOPのON/OFFを切り替えることで、内部のアンプモデルと外部アンプを切り替えることができます。
- この方法は外部エフェクターでも同様に行えます。外部エフェクターと内部エフェクトブロックを切り替えるように使うことができます。

※フィードバックを避けるため、RETURNはSENDの前に設置できません。

# エクспレッションペダル

GE300Liteには2つのエクспレッションペダルポート (EXP1/EXP2) があります。EXPボタンを押してエクспレッションペダルメニューにアクセスし、EXP1かEXP2を選択してセットアップを行います。



**EXT CTRL:** EXP端子を外部機器をコントロールするスイッチとして使用します。(CTRLセクションの前CTRL-EXTを参照)

**Function:** エクспレッションペダルでコントロールするパラメータを設定します。

**Calibrate:** エクспレッションペダルのキャリブレーションを行います。

**Merge:** エクспレッションペダルで複数のパラメータをコントロールします。

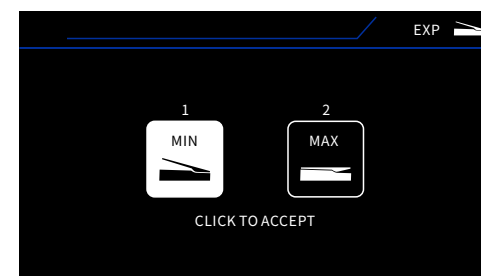
※GE300LiteのEXPポートはTRSステレオケーブルのエクспレッションペダル (10k~100kΩ) に対応しています。接続前にご使用のエクспレッションペダルの仕様を確認してください。

## Calibrate

エクспレッションペダルを正しく使用するため、事前にエクспレッションペダルの調整 (キャリブレート) を行うことが重要です。最初にご使用になる際にはキャリブレートを行うことを推奨します。

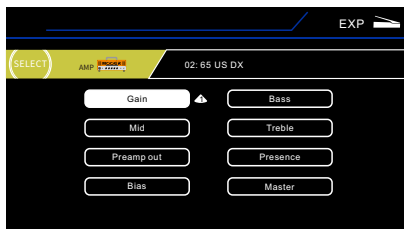
キャリブレートは下記のように行います。

- Calibrateを選び、ペダルの調整を行います。
- ディスプレイの指示に従い、ペダルをヒールダウン側まで下げ、SELECTコントロールノブを押して次のステップに進みます。
- 次にトーダウンまで押し、SELECTコントロールノブを押します。
- キャリブレーションが失敗 (Fail) したときは、最初からやり直してください。



## Function

- Functionを選び、SELECTノブを押します。
- SELECTコントロールノブを回してエフェクトブロックを選択し、コントロールノブ1を使用してパラメータを選択します。
- SELECTノブを押して決定すると、エクスプレッションペダルでパラメータのコントロールが行えるようになります。



## Merge

MERGE allows you to simultaneously control any parameters, from any effects block, between any end points, in any direction using an expression pedal. Below is the procedure:

- EXPボタンを押し、エクスプレッションペダルを選択し、Mergeを選びます。
- SELECTを押してTipsページをスキップします。
- MERGEに使用したいエフェクトブロックを選択します。
- エクスプレッションペダルをヒールダウンポジションに戻し、ヒールダウンパラメーターセッティングを、次にトードウンポジションまで押し、トードウンパラメーターセッティングを行います。
- 色のついたバーがパラメータの周りに表示されます。これが、エクスプレッションペダルに設定されたエンドポイントと進行方向を表示しています。
- エクスプレッションペダルの全体を動かし、設定されたエンドポイント間でパラメータが設定したとおりに動く様子を確認します。
- どのエフェクトブロックでも、好きな数のパラメータをMERGEすることができます。

※エクスプレッションペダルのヒールダウンとトードウンポジションは事前にキャリブレートしておく必要があります。

## ヒント

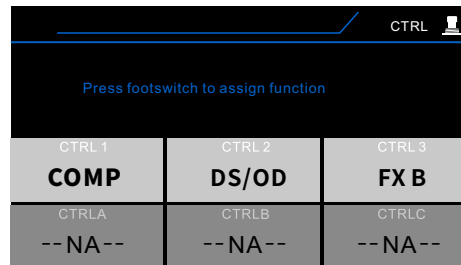
- 1.エクスプレッションペダルはエフェクトタイプの切り替えに割り当ててはできません。
- 2.Functionメニューで表示されているパラメータは現在のエフェクトブロックのみです。他のエフェクトのパラメータをエフェクトブロックを変えずに表示することはできません。
- 3.設定を変更した後、プリセットを保存するのを忘れないようにしてください。
- 4.エフェクトのパラメータをFunctionに割り当てた状態でエフェクトブロックのエフェクトを変更し、そのエフェクトに以前割り当てられていたパラメータが存在しない場合、Functionは自動的に現在のエフェクトの最初のパラメータに変更されます。

# CTRL

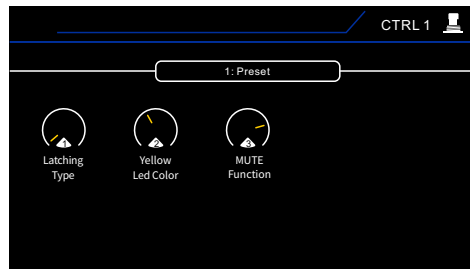
GE300LiteのCTRL機能はユーザーが自由にフットスイッチの機能とレイアウトを設定することができます。選択されたフットスイッチモードにより設定できるコントロールは異なります。フットスイッチモードセクションを参照してください。

## セッティング方法

- FSモード1では3つのコントロールフットスイッチが使用できます。
- FSモード2と3では6つのコントロールフットスイッチを使用できます。
- FSモードはSYSTEM-FS MODEメニューから設定します。



- CTRLボタンを押し、CTRLセッティングページを開きます。
- 編集したいフットスイッチを押します。
- SELECTコントロールを回してPRESETとGLOBALアサインを切り替えます。
- SELECTコントロールを押してパラメータセッティングの上段と下段を切り替えます。
- ノブ1~3を回してパラメータセッティングを編集します。1はフットスイッチタイプ(ラッチ/モメンタリ)、2はLEDカラー、3で機能を設定します。



※ Sub-patch、On/Off、Mute、EXT CTRL機能ではフットスイッチLEDの明るさで現在のシチュエーションを表示します。

# 説明

**A. NA:** CTRLフットスイッチに何も設定されていません。

**B. SUB-PATCH:** エフェクトブロックのON/OFFをループスイッチャースタイルでプリセットします。

- フットスイッチを選択し、CTRLフットスイッチエディットメニューに入ります。
- ノブ3を回してSUB-PATCHを選択します。
- DISPLAYを押してホームディスプレイに戻ります。
- 設定したフットスイッチを押します。
- 設定したエフェクトブロックのON/OFFが切り替わります。
- SAVEを押して設定を保存します。SUB-PATCHで複数のエフェクトブロックのON/OFFが設定できます。

※SUB-PATCHはエフェクトブロックのON/OFFのみを行います。タイプの変更やパラメータの変更は行なえません。

**C. ON/OFF:** エフェクトブロックのON/OFFをストップボックススタイルでON/OFFします。同時に切り替えることのできるエフェクトブロックは7種類までです。

- フットスイッチを選択し、CTRLフットスイッチエディットメニューに入ります。
- ノブ3を回してON/OFFを選択します。続いてオプションを選択します。各オプションはエフェクトブロックの設定です。
- DISPLAYを押してホームディスプレイに戻ります。エフェクトブロックが1つのとき、CTRLパッチはエフェクトブロックの名前が表示され、それ以外のときはON/OFFと表示されます。

**D. TAP TEMPO:** ディレイなどのタイムベースエフェクトをコントロールするテンポをフットスイッチのタップで設定します。例えば、TEMPO SYNCをSub Divisionで設定すると、ディレイタイムをCTRLスイッチでコントロールできるようになります。FXAとFXBのモジュレーションエフェクトのモジュレーションRATEとSPEEDパラメータはTAP TEMPOオプションを設定してコントロールできます。

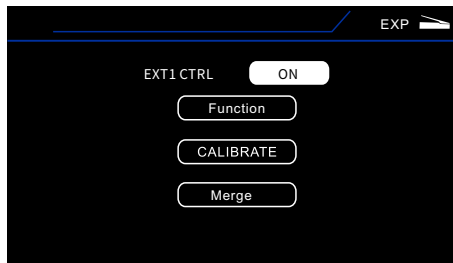
**E. TUNER:** フットスイッチでTUNERSにアクセスします。チューナーモード中に再度押すとチューナーをOFFにします。

**F. LOOPER:** LOOPERモードのON/OFFを切り替えます。

**G. MUTE:** アウトプットのミュートをON/OFFします。

**H. EXT CTRL:** EXP1/EXP2端子に1/4インチモノラルフォンケーブルで接続されたデバイスのスイッチング(例えばアンプのチャンネル切り替えなど)を切り替えます。

- EXPボタンでEXP1またはEXP2を選択し、EXT CTRLをONに設定します。(他の機能は無効となります。)
- 1/4インチTSモノラルケーブルでEXP端子と外部機器のフットスイッチ端子を接続します。
- CTRLボタンを押し、フットスイッチでEXT CTRLを選択します。(EXPメニューでEXT CTRLがONになっていないと、ここでEXT CTRLを選択することはできません。)
- DISPLAYを押してホームディスプレイに戻ります。

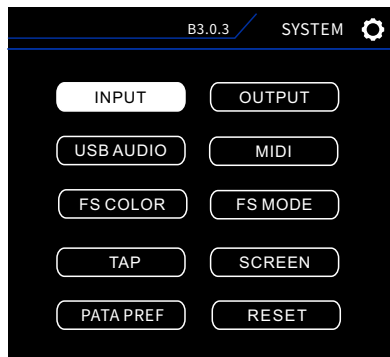


※GE300LiteのEXT CTRLはモノラルTSケーブルのみに対応しています。他のタイプのアンプを接続すると、アンプやGE300Liteが破損する場合があります。事前にご使用のアンプの仕様をメーカーまたは取扱代理店等にご確認ください。

CTRL機能を変更した後はプリセットを保存するのを忘れないでください。プリセットを保存せずに切り替えると設定が失われます。

# システムセッティング

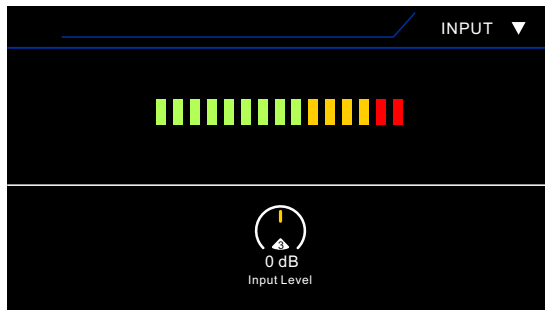
SYSTEMを押してシステムセッティングメニューに入ります。SELECTノブを回して設定したいパラメータを選択します。



## INPUT

INPUTからグローバルインプットレベルを調整できます。

- コントロールノブ1を使用し、インプットレベルのブースト/カットを行います。
- インプットレベルは $-\infty$ ~+6dBで設定できます。
- デフォルトセッティングは0です。

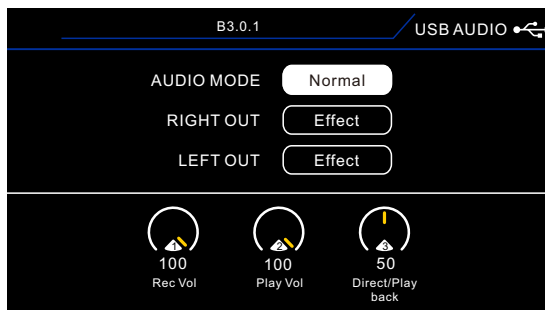






# USB AUDIO

GE300 Liteには24bit、44.1kHzのローレイテンシUSBレコーディングをWindows/MacのDAWから行うことができます。Windows PCでは独自のASIOドライバによりステレオ出力、ステレオ入力、モニターミックスにより低レイテンシでDAWと接続できます。Macではドライバを使用することなくプラグアンドプレイで使用できます。



SELECTコントロールノブを回し、押すことで最上段のパラメータを変更できます。1~3ノブで下段のパラメータを調整します。

## 1. AUDIO MODE

**Normal:** ノーマルレコーディングモードです。GE300Liteは一般的なオーディオインターフェースとして動作します。

**Re-Amp:** コンピュータからのシグナルがエフェクトチェーンを通り、出力されます。

※デフォルトではNormalモードです。

## 2. Left Out/Right Out

**Direct:** 接続した楽器のシグナルをそのまま出力します。

**Effect:** GE300Liteでプロセッシングを行ったシグナルを出力します。

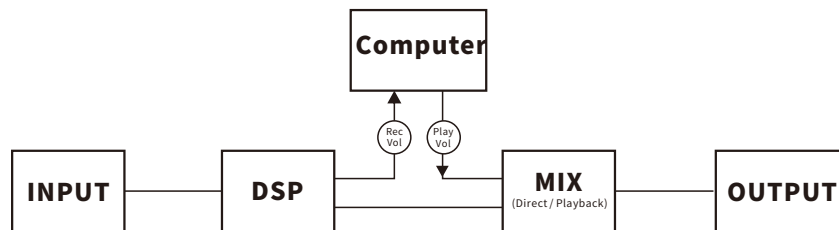
**Rec Vol:** GE300からコンピュータに出力する音量を調整します。

**Play Vol:** モニターレベルを調整します。Vol=100のとき、USBとハードウェアインプットレベルが1:1となります。Play Volを0に設定するとUSBインプットがミュートされます。

**Direct/Playback:** ダイレクトアウトプットはGE300Liteのハードウェアアウトプットを意味します。PlaybackはUSBデジタルインプットです。この値はメインアウトとUSBアウトのミックスバランスです。50に設定するとハードウェアアウトプットとUSBデジタルインプットが同じとなり、0に設定するとハードウェアアウトプットのみとなり、USBインプットはミュートされ、100にするとUSBインプットの音だけがモニターされます。デフォルトでは50に設定されています。

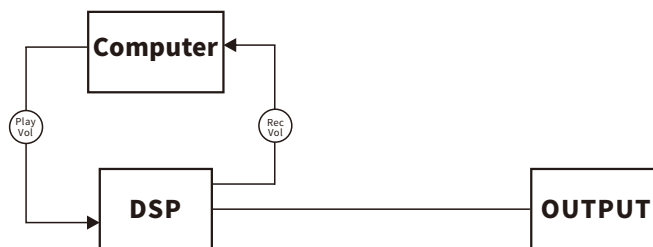
### 3. セッティングの方法

#### (1) Normal mode



- **AUDIO MODE**を**Normal**にします。
- **DAW**ソフトウェアを開き、**Mooer USB Audio**をドライバに設定し、アウトプットを**GE300Lite**の「**Analogue1/Analogue2**」にします。
- **L/R**アウトの**Effect/Dry**をお好みに設定します。
- 新しいプロジェクトで新しいトラックを作り、ギターを弾いて音が録音されることを確認します。もし音が異常に歪んでしまうときは**Rec Vol**を下げます。音量が小さすぎるときは**Rec Vol**を上げます。
- 録音したトラックを再生して**Play Vol**で音量を調整します。
- 録音したギターをバックグラウンドで再生しながらプレイするとき、**Play Vol**とトラックボリュームのバランスを**Direct/Play back**で調整します。高くするとバックグラウンドが大きくなります。

#### (2) Re-AMP mode



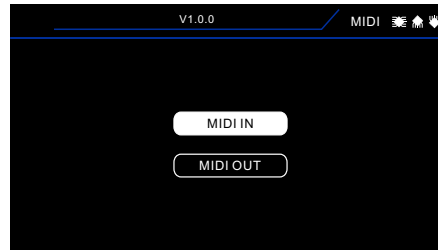
- Re-AMPモードではコンピュータで再生したドライビング信号にエフェクトをかけることができます。
- **DAW**ソフトウェアを開き、新しいプロジェクトに2つのトラックを作ります。1つはリアンプしたいドライビング信号、もう1つは空白にします。
- ドライビング信号を再生し、音が歪んでいないかをチェックします。インプット信号は**Rec Vol**で調整できます。
- 再生中、エフェクトチェーンを調整することもできます。**Play Vol**で音量を調整します。
- オーディオモードをRe-Ampに設定し、ドライビング信号のトラックを再生しながら空白のトラックに録音を行います。

## ヒント

1. 通常のレコーディングでは、GE300LiteのドライバをDAWのターゲットドライバに設定し、インプット/アウトプットをGE300LiteのInput/Outputに設定します。
2. Re-Ampレコーディング中はパラメータやエフェクトON/OFFを行わないことを推奨します。
3. GE300LiteのUSBオーディオは44.1kHz、24ビットフォーマットです。DAW側の設定も同様に設定します。
4. バッファサイズの設定により、大きなレイテンシが起こることもあります。バッファサイズは小さく設定するとローレイテンシレコーディングが可能です。
5. Re-Amp完了後、GE300LiteはNormalモードに設定し、通常のレコーディングができるように設定します。

# MIDI

GE300LiteはMIDI IN端子からMIDIメッセージを受信したり、MIDI OUTからMIDIメッセージを送信することができます。MIDIマッピング設定はMIDIセッティングメニューから行います。



## 1. MIDI IN

**SYNC CLOCK:** MIDIクロックのON/OFFを切り替えます。ONにすると、プリセットテンポをMIDIクロックと同期します。

**PC MAPPING:** PCマッピングリストです。GE300Liteが外部機器からMIDI PCメッセージを受信したとき、受信するPCナンバーに対してどのプリセットを選択するかを設定します。

**CHANNEL:** GE300LiteがMIDI INから受信するMIDIチャンネルを設定します。1から16とOMNIに設定できます。

**CC REFERENCE:** MIDI CCのリストです。GE300LiteのパラメータをリモートコントロールするためのCCマッピングを表示します。マッピングは固定です。

**CC MAPPING:** CCマッピングリストです。編集はできません。

FUNCTION	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:** GE300がMIDI OUTから出力するMIDIメッセージのチャンネルを設定します。1から16から設定できます。

**PC MAPPING:** PCマッピングリストです。GE300Liteのプリセットが選択された時に出力されるMIDI PCナンバーを設定します。

**SYNC CLOCK:** MIDIクロックのON/OFFを切り替えます。ONにすると、GE300Liteはタップテンポに同期したMIDIクロックを出力します。

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

MIDIコントロールセッティングリストです。

CC# Control Change List		
Function	CC#	Value
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		
Function	CC#	Value
STOP	52	0-127
CLEAR	53	0-127
UNDO/REDO	54	0-127
REVERSE	55	0-127
1/2 SPEED	56	0-127
EXP1 ON/OFF	57	0-127
EXP1 PEDAL	58	0-127
EXP2 PEDAL	59	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

GE300LiteをMIDI INでコントロールするとき、PCからロードするプリセットナンバーはユーザーがカスタマイズできます。

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

GE300LiteをMIDI INでコントロールするとき、PCからロードするプリセットナンバーはユーザーがカスタマイズできます。

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		

※GE300LiteがPCを受信し、他のデバイスからコントロールされているとき、MIDIバンクの設定によってPCの範囲が異なります。

上の表では、0.XXXはMIDIバンク0、1.xxxはMIDIバンク1を意味します。

MIDIバンク1では、PC#コードの範囲は43C～85Cです。

MIDIバンク0では、PC#コードの範囲は1A～43Bです。

PC#をカスタマイズできます。



PC# Program Change List 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 List RX			
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 List 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 List RX			
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		

※GE300LiteがPCを受信し、他のデバイスからコントロールされているとき、MIDIバンクの設定によってPCの範囲が異なります。

上の表では、0.XXXはMIDIバンク0、1.xxxはMIDIバンク1を意味します。

MIDIバンク1では、PC#コードの範囲は43C～85Cです。

MIDIバンク0では、PC#コードの範囲は1A～43Bです。

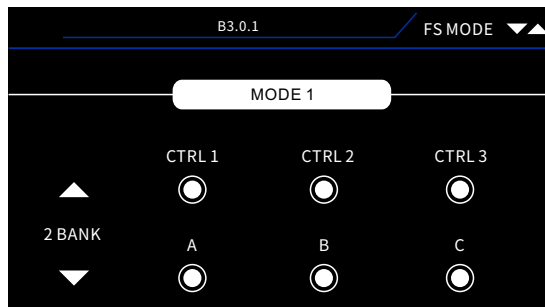
PC#をカスタマイズできます。

# FSモード

GE300Liteには3つのフットスイッチモードがあり、FS MODEから選択できます。

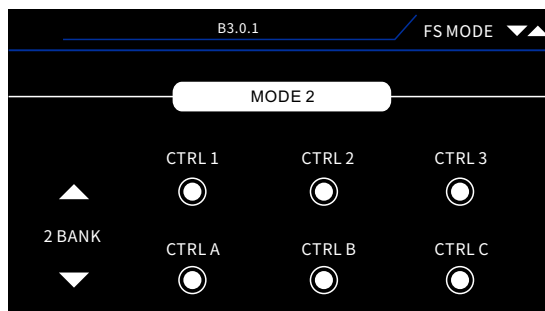
GE300LiteはデフォルトでMODE1に設定されています。CTRLスイッチの設定はCTRLセクションを参照してください。

## MODE 1



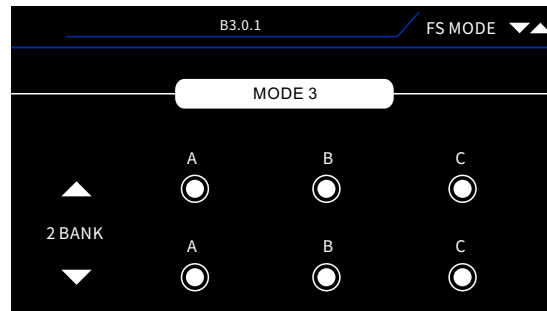
3つのCTRLフットスイッチと3つのプリセットパッチスイッチがあり、BANK UP/BANK DOWNフットスイッチでバンクを切り替えます。

## MODE 2



6つのCTRLフットスイッチがあり、BANK UP/BANK DOWNフットスイッチでバンクを切り替えます。

## MODE 3

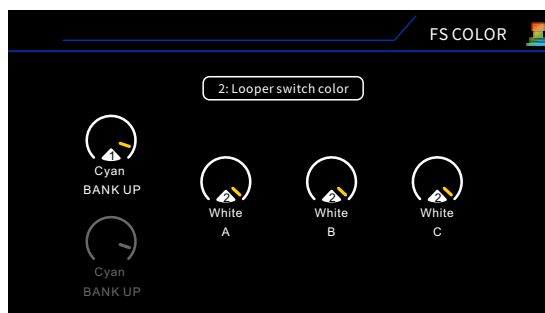
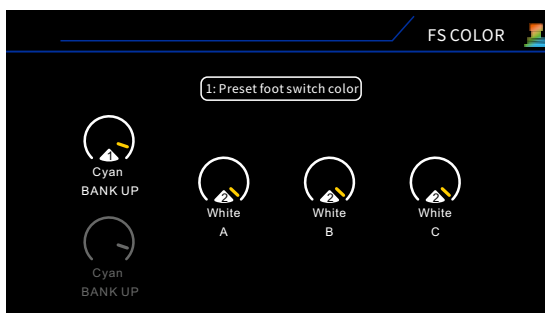


- 6つのフットスイッチでプリセットを選択します。
- プリセットが選択されたとき、選択中のプリセットのフットスイッチをCTRLフットスイッチとして使用できます。最大6つのフットスイッチをCTRLスイッチにカスタマイズできます。

# FS COLOR

GE300Liteは7色のフットスイッチカラーを各フットスイッチ機能にアサインすることができます。このFS COLORページではプリセットとルーパー機能のカラーを切り替えます。FS COLORページに入ると、1~5ノブでお好みのLEDカラーをアサインできます。

SELECTコントロールノブを回してプリセットカラーページとルーパーカラーページを切り替えます。ノブ1~4でカラーを編集します。SELECTノブを押すとパラメータラインを切り替えます。



# TAP

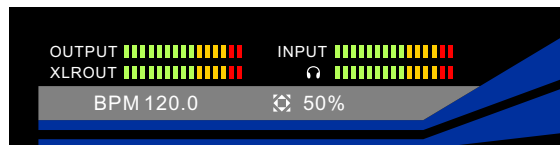
TAPメニューではタップテンポの設定を行います。タップテンポにはGlobalとPresetの2つのモードがあります。



**PRESET-** プリセットごとに設定されたタップテンポを使用します。

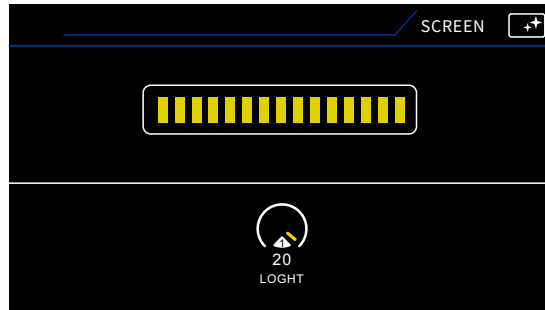
**GLOBAL-** プリセットごとのテンポを無効とし、マスタータップテンポを使用します。

※**BPM (Beat Per Minute)**がメインスクリーンに表示されます。BPMは2種類の方法で変更できます。



1. SELECTノブを押してBPMを選び、ノブを回して調整する
2. タップテンポがアサインされたフットスイッチをタップしてBPMを変更する。

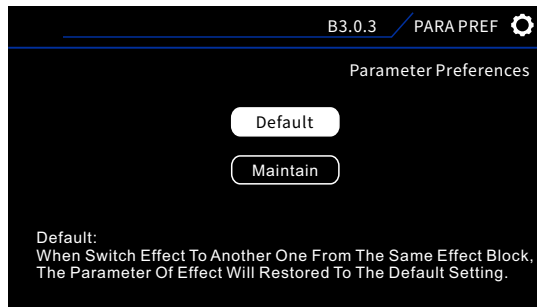
## SCREEN



コントロールノブ1を回してディスプレイの明るさを調整します。

## PARA PREF

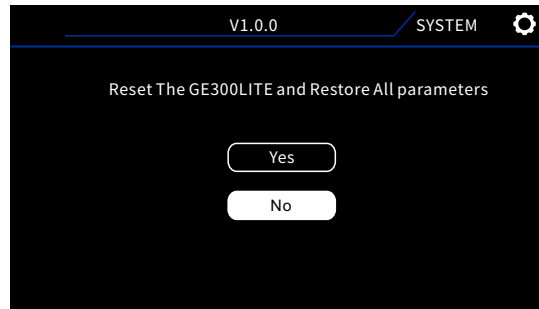
GE300Liteには2つのパラメータアジャストモードがあり、PARA PREFメニューから選択できます。



**Default:** 同じエフェクトブロック内でエフェクトを変更したとき、以前のエフェクトのパラメータをデフォルトセッティングに戻します。

**Maintain:** 同じエフェクトブロック内でエフェクトを変更したとき、以前のエフェクトのパラメータを保存します。

# RESET



YESを選択するとGE300Liteをデフォルトファームウェアセッティングに戻します。

NOを選択するとキャンセルしてメニューに戻ります。

※**1.リセット前にMooer Editorソフトウェアを使用してプリセットのバックアップを取ることを推奨します。**

**2.リセット中は電源を切らないでください。故障の原因となります。**



# エフェクトブロック

## COMP

GE300Liteには10種類のコンプレッサーを収録しています。シンプルな2ノブストンブボックスタイプから、3バンドスタジオコンプレッサーまで、それぞれのスタイルに合ったコンプレッサーを選ぶことができます。

### Compressor parameters

Parameter	Explanation	Value
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-80dB ~ +12dB/30dB
Sensitivity	コンプレッションの強さを調整します。0付近ではほとんどかかりません。	0-100-60.0dB - 0dB
Threshold	コンプレッションがかかりはじめるシグナルレベルを調整します。	1:1 ~ 20:1
Ratio	コンプレッションがかかったシグナルがどの程度圧縮されるかを設定します。	0 - 100
Attack	コンプレッションがかかりはじめるまでの時間を設定します。100が最速です。	0 - 100
Comp	コンプレッションの強さを調整します。コンプレッションの強さを調整します。	0 - 100
Peak Reduction	コンプレッサーのアウトプットのゲインレベルを調整します。	0 - 100
GainLow	コンプレッサーの低域を調整します。	-8dB ~ +8dB
High	コンプレッサーの高域を調整します。	-8dB ~ +8dB0
Mix/Blend	コンプレッションされたシグナルの音量を調整します。0ではコンプレッションされたシグナルは出力されず、100ですべてコンプレッションされたシグナルとなります。	- 100
Release	スレッシュホールドをシグナルが下回ってからコンプレッションがかからなくなるまでの時間を調整します。	0 - 10
Low Threshold	ローバンドコンプレッサーのスレッシュホールドを調整します。	0-60.0dB - 0dB
Low Gain	ローバンドコンプレッサーのレベルを調整します。	- 80dB - 30dB
Mid Threshold	ミッドバンドコンプレッサーのスレッシュホールドを調整します。	-60.0dB - 0dB
Mid Gain	ミッドバンドコンプレッサーのレベルを調整します。	- 80dB - 30dB
High Threshold	ハイバンドコンプレッサーのスレッシュホールドを調整します。	-60.0dB - 0dB
High Gain	ハイバンドコンプレッサーのレベルを調整します。	- 80dB - 30dB
Sustain	コンプレッションのかかりを調整します。	0-100

# WAH

GE300 Liteには10種類のワウエフェクトを収録しています。クラシックワウからモダンワウペダル、さらにラックスタイルのユニットやトークワウ、モジュレーション、エンヴェロープコントロールオートワウなどが含まれます。

## Wah parameters

Parameter	Explanation	Value
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-60dB ~ +3dB
Position	ワウのペダルスウィープ位置を調整します。0でヒールダウン、100でトーダウンとなります。 ※エクスペッションペダルを使ってワウエフェクトを使用する場合、EXPメニューからWAH > Positionで設定します。 トーダウンポジションでさらに押し込む“Toeswitch”でワウモジュールのON/OFF切り替えができます。	0-100
Peak	中心周波数の音量を調整します。	0 - 100
Low Fc	低域のカットオフ周波数を調整します。	100Hz - 500Hz
High Fc	高域のカットオフ周波数を調整します。	500Hz - 5000Hz
Q	QはQuality Factorの頭文字で、上下-3dB周波数の周波数帯とレゾナント周波数の比です。バンドパスフィルターのかかりの強さのように考えることができます。Qを低くするとワイドでゆるやかなかかりのサウンドとなり、高くすると狭く鋭いシェイプのサウンドとなります。	0.3 - 4.0
Mix	クリーンブレンドの調整です。0ではワウサウンドは出力されず、100で全てワウサウンドとなります。	0 - 100

## Auto Wah parameters

オートワウは、LFOでモジュレートされるオートマティックスウィープバンドパスフィルターです。

Parameter	Explanation	Value
Rate	LFOスウィープのスピードを調整します。	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	スウィープの範囲を調整します。	0 - 100
Peak	中心周波数の音量を調整します。	0 - 100
Q	QはQuality Factorの頭文字で、上下-3dB周波数の周波数帯とレゾナント周波数の比です。バンドパスフィルターのかかりの強さのように考えることができます。Qを低くするとワイドでゆるやかなかかりのサウンドとなり、高くすると狭く鋭いシェイプのサウンドとなります。	0.3 - 4.0
Curve	スウィープLFOの波形を選択します。 <b>Trig</b> : トライアングル、 <b>Sine</b> : サイン、 <b>Step</b> : PWMスタイルのステップ波形、 <b>Rand</b> : ランダムパターン	Trig, Sine, Step, Rand.

## Touch Wah parameters

タッチワウは、プレイングの強弱に対応するエンヴェロープフォロワーでモジュレートされるオートスウィープバンドパスフィルターです。

Parameter	Explanation	Value
Attack	エンヴェロープの応答スピードです。100が最速です。	0-100
Sens	エンヴェロープのセンシティブさを調整します。	0 - 100
Peak	中心周波数の音量を調整します。	0 - 100
Q	QはQuality Factorの頭文字で、上下-3dB周波数の周波数帯とレゾナント周波数の比です。バンドパスフィルターのかかりの強さのように考えることができます。Qを低くするとワイドでゆるやかなかかりのサウンドとなり、高くすると狭く鋭いシェイプのサウンドとなります。	0.3 - 4.0
Direction	バンドパスフィルタースウィープの方向を選択します。	Lo to Hi, Hi to Lo.

# FXA / FXB

FXAとFXBエフェクトブロックはモジュレーション、EQ、ピッチ、ディレイ、フィルターのエフェクトタイプを収録しています。FXAにはOD/DSモジュールにも収録されるオーバードライブとブースターも含まれます。

## FX Parameters

Parameter	Explanation	Value
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-60dB ~ +3dB
Low	低域の周波数レンジの出力を調整します。	-12dB - 12dB
Low Mid	低域～中域の周波数レンジの出力を調整します。	-12dB - 12dB
Mid	中域の周波数レンジの出力を調整します。	-12dB - 12dB
High Mid	中域～高域の周波数レンジの出力を調整します。	-12dB - 12dB
High	高域の周波数レンジの出力を調整します。	-12dB - 12dB
Freq	Gainコントロールで調整する中心周波数を設定します。	30Hz - 18000Hz
Q	EQが中心周波数から影響する範囲を調整します。値を高くするほど範囲は狭くなります。	0.3 - 5.0
Gain	Freqで設定した中心周波数の出力を調整します。	-16dB - 16dB
Low cut	ローカットフィルターのカットオフ周波数とON/OFFを調整します。	Off, 0Hz - 800Hz
High cut	ハイカットフィルターのカットオフ周波数とON/OFFを調整します。	Off, 20000Hz - 1000Hz
Attack(Slow Gear)	エフェクトがかかり始めてからボリュームが最大になるまでの時間を設定します。100が最速です。	0 - 100
Sub(Octave)	オクターブ下の音の音量を調整します。	0 - 100
Sub Tone(Octave)	オクターブ下の音の音色を調整します。	0 - 100
Upper(Octave)	オクターブ上の音の音量を調整します。	0 - 100
Upper Tone(Octave)	オクターブ上の音の音量を調整します。	0 - 100
Dry(Octave)	原音の音量を調整します。	0 - 100
Rate / Speed	モジュレーションスピードを調整します。	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

Parameter	Explanation	Value
Tone	モジュレーションの音色を調整します。	0 - 100
Depth	モジュレーションのかかりの深さを調整します。	0 - 100
Sweep( 6 Stage Analog Phaser, 12 Stage Analog Phaser)	6オクターブ、または12オクターブレンジでの周波数レスポンスパターンの動きを調整します。	0 - 100
Resonance( 6 Stage Analog Phaser, 12 Stage Analog Phaser)	周波数レスポンスの高さとシャープさを調整します。	0 - 100
Feedback ( Flanger, Modern Flanger)	フランジャーフィルターフィードバックのレベルを調整します。	0 - 100
Level	モジュレーションの音量を調整します。	0 - 100
Delay( Flanger pro, Modern Flanger)	フランジャーのディレイタイムを調整します。	0 - 100
Manual( Triple Flanger)	フランジャーのディレイタイムを調整します。	0 - 100
Width(Triple Flanger)	フランジャーの幅を調整します。	0 - 100
Intensity	モジュレーションの強さを調整します。	0 - 100
Output Mode	モノラルかステレオを選択します。 ※ FXモジュールの後に設置されたモジュールがモノラルの場合、モノラルモジュレーションとなります。	Mono, Stereo
Time(Delay)	ディレイタイムを調整します。リズムタイプはTAP TEMPOから調整します。	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)	ディレイの反復回数を調整します。	0 - 100

Parameter	Explanation	Value
Mix	ドライシグナルとウェットシグナルのバランスを調整します。0でドライのみ、100でディレイサウンドのみとなります。	0 - 100
Pitch	ピッチシフトの値を設定します。	-100cent - 100cent (Detune)-12.0 - 12.0 (Mono Pitch/Poly Pitch)
Sample(Lofi)	ローファイエフェクトのサンプルレートを調整します。	1500Hz - 44100Hz
Bit(Lofi)	ローファイエフェクトのビットレートを調整します。	1bit - 16bit
Range(Low pass filter, High pass filter, Q filter)	スウィープの幅と位置を調整します。	0 - 100
Drive	エフェクトのゲインを調整します。	0 - 100

# DS/OD

GE300 Liteには31種類のゲインベースストンプボックスエフェクトを収録しています。ここにはオーバードライブ、ディストーション、ファズ、ブースターが含まれます。

各エフェクトは、Mooerのデジタルアンプモデル同様にリアルなペダルを元にモデリングされています。

Numbers	Name	Explanation
1	Tube DR	B.K. Butler® Tubedriveをベースとしたオーバードライブ
2	808	IBANEZ® TS808をベースとしたオーバードライブ
3	Pure Boost	MOOER® Pure Boostをベースとしたブースター
4	Flex Boost	MOOER® Flex Boosをベースとしたブースター
5	Od250	DOD® OD250をベースとしたオーバードライブ
6	Ddrive	Barber® Direct Driveをベースとしたオーバードライブ
7	BlackRat	ProCo® Ratをベースとしたディストーション
8	Grey Faze	MOOER® Grey Fazeをベースとしたファズ
9	Muffy	EHX® Big Muffをベースとしたファズ
10	Fuzz Department	ZVEX® Fuzz Factoryをベースとしたファズ
11	MTL Zone	BOSS® Metal Zoneをベースとしたディストーション
12	MTL Master	Digitech® Metal Masterをベースとしたディストーション
13	Obsessive Dist	Fulltone® OCDをベースとしたオーバードライブ
14	Jimmy OD	Paul Cochrane® Timmy ODをベースとしたオーバードライブ
15	Full DRV	Fulltone® Fulldrive 2をベースとしたオーバードライブ
16	Shred	Marshall® Shred Masterをベースとしたディストーション
17	BeeBee Pre	Xotic® BB Preampをベースとしたオーバードライブ
18	BeeBee +	Xotic® BB Plusをベースとしたオーバードライブ
19	Riet	Suhr® Riotをベースとしたディストーション
20	Tight DS	Amptweaker® Tight Rockをベースとしたディストーション



Numbers	Name	Explanation
21	Full DS	Fulltone® GT500をベースとしたディストーション
22	Gold Clon	Klon® Centaur goldをベースとしたオーバードライブ
23	Vx Tube OD	VOX® Tube ODをベースとしたオーバードライブ
24	Tight Metal	Amptweaker® Tight Metalをベースとしたディストーション
25	The Juicer	MOOER® The Juicerオーバードライブ
26	Rumble Drive	MOOER® Rumble Driveをベースとしたオーバードライブ
27	Solo	MOOER® Soloをベースとしたディストーション
28	Blues Mood	MOOER® Blues Moodをベースとしたオーバードライブ
29	Blues Crab	MOOER® Blues Crabをベースとしたオーバードライブ
30	Blade	MOOER® Bladeをベースとしたディストーション
31	Hustle Drive	MOOER® Hustle Driveをベースとしたオーバードライブ

※本説明書にあるプロダクトネームは音色やエフェクトタイプの説明のためのものです。

Parameter	Explanation	Value
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	0-100
Gain	ゲイン、ドライブの強さを調整します。	0 - 100
Bass	低域の強さを調整します。	0 - 100
Mid	中域の強さを調整します。	0 - 100
Treble	高域の強さを調整します。	0 - 100
Output	音量を調整します。	0 - 100

# AMP

GE300Liteには108種類のデジタルアンプモデルが収録されています。MooerのNon-Linerアンプモデリングテクノロジーを使用し、各モデルは実際の真空管アンプを元にサンプルされています。

Numbers	Name	Explanation
1	US Blues JR	Fender® Blues Juniorをベースとしたアンプモデル
2	65 US DX	Fender® 65 Deluxe Reverbをベースとしたアンプモデル
3	65 US TW	Fender® 65 Twin Reverbをベースとしたアンプモデル
4	US Sonic	Fender® Super Sonicをベースとしたアンプモデル
5	US Blues CL	Fender® Blues Deluxe Clean Channelをベースとしたアンプモデル
6	US Blues Od59	Fender® Blues Deluxe Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル
7	US BASS	Fender® 59 Bassmanをベースとしたアンプモデル
8	UK30 CL	VOX® AC30 Clean setupをベースとしたアンプモデル
9	UK30 OD	VOX® AC30 Overdrive setupをベースとしたアンプモデル
10	J800	Marshall® JCM 800をベースとしたアンプモデル
11	J900	Marshall® JCM 900をベースとしたアンプモデル
12	PLX 100	Marshall® Plexi 100をベースとしたアンプモデル
13	J2525 Ch1	Marshall® JCM2525 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
14	J2525 Ch2	Marshall® JCM2525 Lead Channelをベースとしたアンプモデル
15	J410 CL	Marshall® JVM410 Green Channelをベースとしたアンプモデル
16	J410 DS	Marshall® JVM410 Red Channelをベースとしたアンプモデル
17	US Gold 100 CL	Friedman® BE100 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
18	US Gold 100 DS	Friedman® BE100 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
19	US Gold 50A	Friedman® Smallbox 50 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
20	US Gold 50B	Friedman® Smallbox 50 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
21	Cali LS Ch1	Mesa/Boogie® Lonestar Clean Channelをベースとしたアンプモデル
22	Cali LS Ch2	Mesa/Boogie® Lonestar Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル

<b>Numbers</b>	<b>Name</b>	<b>Explanation</b>
23	Cali Dual 1	Mesa/Boogie® Dual Rectifier Clean Channelをベースとしたアンプモデル
24	Cali Dual 2	Mesa/Boogie® Dual Rectifier Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
25	TRI REC CL	Mesa/Boogie® Triple Rectifier Clean Channelをベースとしたアンプモデル
26	TRI REC DS	Mesa/Boogie® Triple Rectifier Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
27	MARKIII CL	Mesa/Boogie® Mark III Clean Channelをベースとしたアンプモデル
28	MARKIII DS	Mesa/Boogie® Mark III Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
29	Cali MK4 A	Mesa/Boogie® Mark IV Rhythm Channel 1をベースとしたアンプモデル
30	Cali MK4 B	Mesa/Boogie® Mark IV Rhythm Channel 2をベースとしたアンプモデル
31	Cali MK4 C	Mesa/Boogie® Mark IV Lead Channelをベースとしたアンプモデル
32	MARKV CL	Mesa/Boogie® Mark V Clean Channelをベースとしたアンプモデル
33	MARKV DS	Mesa/Boogie® Mark V Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
34	Cali JPA	Mesa/Boogie® JP2C Clean Channelをベースとしたアンプモデル
35	Cali JP B	Mesa/Boogie® JP2C Crunch Channelをベースとしたアンプモデル
36	Cali JP C	Mesa/Boogie® JP2C Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
37	Eagle FB Ch1	ENGL® Fireball 100 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
38	Eagle FB Ch2	ENGL® Fireball 100 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
39	Powerbell CL	ENGL® E645 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
40	Powerbell DS	ENGL® E645 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
41	Blacknight CL	ENGL® E650 Blackmore signature model Clean Channelをベースとしたアンプモデル
42	Blacknight DS	ENGL® E650 Blackmore signature model Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
43	Eagle 670 CL	ENGL® E670 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
44	Eagle 670 CR	ENGL® E670 Crunch Channelをベースとしたアンプモデル
45	Eagle 670 L1	ENGL® E670 Lead Channel 1をベースとしたアンプモデル
46	Eagle 670 L2	ENGL® E670 Lead Channel 2をベースとしたアンプモデル
47	Satsuma TH200A	Orange® Thunderverb 200 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
48	Satsuma TH200B	Orange® Thunderverb 200 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル

<b>Numbers</b>	<b>Name</b>	<b>Explanation</b>
49	Satsuma TH30A	Orange® TH30 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
50	Satsuma TH30B	Orange® TH30 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
51	Rock Vrb CL	Orange® Rockerverb Clean Channelをベースとしたアンプモデル
52	Rock Vrb DS	Orange® Rockerverb Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
53	Citrus 30	Orange® AD30をベースとしたアンプモデル
54	EV 5050 CL	EVH® 5150 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
55	EV 5050 DS	EVH® 5150 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
56	PV 5050 CL	Peavey® 5150 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
57	PV 5050 DS	Peavey® 5150 Rhythm Channel をベースとしたアンプモデル
58	Petey 6550 A	Peavey® 6505+ Clean Channelをベースとしたアンプモデル
59	Petey 6550 B	Peavey® 6505+ Rhythm Channelをベースとしたアンプモデル
60	Petey Satch CL	Peavey® JSX Clean Channelをベースとしたアンプモデル
61	Petey Satch CR	Peavey® JSX Crunch Channelをベースとしたアンプモデル
62	Petey Satch UL	Peavey® JSX Ultra Channelをベースとしたアンプモデル
63	Herby Ch1	Diezel® Herbert Channel 1をベースとしたアンプモデル
64	Herby Ch2	Diezel® Herbert Channel 2をベースとしたアンプモデル
65	Herby Ch3	Diezel® Herbert Channel 3をベースとしたアンプモデル
66	VHS Ch1	Diezel® VH4 Channel 1をベースとしたアンプモデル
67	VHS Ch2	Diezel® VH4 Channel 2をベースとしたアンプモデル
68	VHS Ch3	Diezel® VH4 Channel 3をベースとしたアンプモデル
69	VHS Ch4	Diezel® VH4 Channel 4をベースとしたアンプモデル
70	Hugen CL	Diezel® Hagen Clean Channelをベースとしたアンプモデル
71	Hugen OD	Diezel® Hagen Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル
72	Hugen DS	Diezel® Hagen Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
73	Randy Devil CL	Randall® Satan Clean Channelをベースとしたアンプモデル
74	Randy Devil DS	Randall® Satan Distortion Channelをベースとしたアンプモデル

<b>Numbers</b>	<b>Name</b>	<b>Explanation</b>
75	SLOW 100 CR	Soldano® SLO-100 Crunch Channelをベースとしたアンプモデル
76	SLOW 100 DS	Soldano® SLO-100 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
77	JET 100H CL	Jet City® JCA100H Clean Channelをベースとしたアンプモデル
78	JET 100H OD	Jet City® JCA 100H Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル
79	Koche OD	Koch® Powertone Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル
80	Koche DS	Koch® Powertone Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
81	Blueno UG 30A	Bruno® Underground 30 Low Gain setupをベースとしたアンプモデル
82	Blueno UG 30B	Bruno® Underground 30 Overdrive setupをベースとしたアンプモデル
83	Custom 100 Ch1	Custom Audio Amplifiers® PT100 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
84	Custom 100 Ch2	Custom Audio Amplifiers® PT100 Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル
85	Custom 100 Ch3	Cuをベースとしたアンプモデルstom Audio Amplifiers® PT100 Lead Channel
86	Mr. Smith CL	PRS® ARCHON Clean Channelをベースとしたアンプモデル
87	Mr. Smith DS	PRS® ARCHON Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
88	Taxidea Taxus A	Suhr® Badger 30 Low Gain Setupをベースとしたアンプモデル
89	Taxidea Taxus B	Suhr® Badger 30 Hi Gain Setupをベースとしたアンプモデル
90	Shittcow GR	VHT® Pitbull Green Channelをベースとしたアンプモデル
91	Shittcow RD	VHT® Pitbull Red Channelをベースとしたアンプモデル
92	Doctor3 A	DR.Z® MAZ 38 Low Gain Setupをベースとしたアンプモデル
93	Doctor3 B	DR.Z® MAZ 38 High Gain Setupをベースとしたアンプモデル
94	Matchbox 30 CL	Matchless® C30 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
95	Matchbox 30 OD	Matchless® C30 Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル
96	Regal Tone CL	Tone King® Falcon Rhythm Channelをベースとしたアンプモデル
97	Regal Tone Od1	Tone King® Falcon Tweed Channelをベースとしたアンプモデル
98	Regal Tone Od2	Tone King® Falcon Lead Channelをベースとしたアンプモデル
99	Carol CL	Two Rock® Coral Clean Channelをベースとしたアンプモデル
100	Carol OD	Two Rock® Coral Overdrive Channelをベースとしたアンプモデル

Numbers	Name	Explanation
101	Cardeff	Two Rock® Cardeff をベースとしたアンプモデル
102	Jazz 120	Roland® JC-120をベースとしたアンプモデル
103	HWT 103	Hiwatt® DR-103 をベースとしたアンプモデル
104	HT Club CL	Blackstar® HT Stage 100 Clean Channelをベースとしたアンプモデル
105	HT Club DS	Blackstar® HT Stage 100 Distortion Channelをベースとしたアンプモデル
106	Acoustic 1	アコースティックシミュレーター1
107	Acoustic 2	アコースティックシミュレーター2
108	Acoustic 3	アコースティックシミュレーター3
109-128	Empty	新たにアンプモデルをロードするためのスロットです。

※本説明書にあるプロダクトネームは音色やエフェクトタイプの説明のためのものです。

Parameter	Explanation	Value
Gain	インプットゲインとプリアンプドライブを調整します。	0 - 100
Bass	低域の音色、強さを調整します。	0 - 100
Mid	中域の音色、強さを調整します。	0 - 100
Treble	高域の音色、強さを調整します。	0 - 100
Mode	各アンプモデルには2つのモードがあります。 <b>Original:</b> オリジナルアンプのサウンドを忠実に再現 <b>Distinct:</b> プリアンプインプット前に上下帯域をカットし、プリアンプアウト後にアッパーミッドスクープEQを挿入したポスト・プロダクションタイプのトーン	Original, Distinct
Tube	パワーアンプステージを選択します。OFFにするとパワーアンプモデリングをバイパスします。	OFF, Normal EL34, Normal EL84, Normal 6L6, Normal 6V6, Doctor3 EL84, Badger EL34, UK Gold EL34, Cali 6L6, US DLX 6L6, JJ EL84
Power In	パワーアンプセクションへのインプットレベルを調整します。	0 - 100
Presence	パワーアンプの高域を調整します。	0 - 100
Bias	パワーアンプの真空管バイアスを再現します。	0 - 100
Master	AMPエフェクトブロック全体の音量を調整します。	0 - 100

# CAB

GE300Liteには実物のスピーカーキャビネットのIRサンプルを使用したNon-Linerアルゴリズムの43種類のスピーカーキャビネットシミュレーションを収録しています。各キャビネットシミュレーションモデルにはデュアルマイクロフォンと独立したマイクタイプがあり、マイキング位置と距離、バランスミックスコントロールがあります。

Numbers	Name	Explanation
1	US DLX 112	Fender® 65 Deluxe Reverb 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
2	US TWN 212	Fender® 65 Twin Reverb 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
3	US Bass 410	Fender® 59 Bassman 410 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
4	Sonic 112	Fender® Super Sonic 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
5	Blues 112	Fender® Blues Deluxe 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
6	1960 412	Marshall® 1960A 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
7	Eagle P412	ENGL® Pro XXL 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
8	Eagle S412	ENGL® Vintage XXL 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
9	Mark 112	Mesa/Boogie® Mark 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
10	Rec 412	Mesa/Boogie® Rectifier Standard 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
11	Citrus 412	Orange® PPC 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
12	Citrus 212	Orange® PPC 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
13	Slow 412	Soldano® Slo 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
14	DR.ZEE 112	DR.Z® MAZ 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
15	DR.ZEE 212	DR.Z® Z-Wreck 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
16	Jazz 212	Roland® JC120 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
17	UK 212	VOX® AC30 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
18	HWT 412	Hiwatt® AP412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
19	PV 5050 412	Peavey® 5150 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
20	Regal Tone 110	Tone King® Falcon 110 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
21	Two Stones 212	Two Rock® 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル

Numbers	Name	Explanation
22	Cardeff 112	Two Rock® 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
23	EV 5050 412	EVH® 5150 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
24	HT 412	Blackstar® HTV 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
25	Gas Station 412	Diezel® Hagen 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
26	Blueno 212	Bruno® 212 Football Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
27	Custom 212	Custom Audio® 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
28	Herby 412	Diezel® RV412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
29	VHS 412	Diezel® FV412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
30	Doctor3 112	DR.Z® MAZ38 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
31	US Gold 412	Friedman® 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
32	US Gold 112	Friedman® Small Box 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
33	Matchbox 30 112	Matchless® 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
34	Cali 412-1	Mesa/Boogie® Recto Trad 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
35	Cali 412-2	Mesa/Boogie® RoadKing 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
36	Satsuma 212	Orange® PPC 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
37	Petey 412	Peavey® 6505 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
38	Petey 212	Peavey® JSX 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
39	Mr Smith 112	PRS® Archon 212 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
40	Randy Devil 412	Randall® RD412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
41	Taxidea Taxus 112	Suhr® 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
42	Shittcow 412	VHT® 412 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
43	Acoustic 112	Acoustic® 112 Cabinetをベースとしたキャビネットモデル
44 - 63	Empty	サードパーティIRスロット

※本説明書にあるプロダクトネームは音色やエフェクトタイプの説明のためのものです。



Parameter	Explanation	Value
Mic	マイクロフォンタイプを選択します。	Sm57, SM7A, U47, U87, M143, M147, KM184, NT1, NT2, NTV, MD421, MD441, E609, E835, MXL2001, MXL2003, C3000, C4000B, C414, D112, C535.
Center	スピーカーコーンを中心としたマイキング位置を調整します。値が大きいほど外側となります。	0 - 100
Distance	スピーカーとマイキングの距離を調整します。0が最も近くなります。	0 - 100
Low Cut	マイクロフォン後のローカットフィルターです。	Off, 0Hz - 800Hz.
High Cut	マイクロフォン後のハイカットフィルターです。	Off, 20kHz - 1kHz.
Early Reflection	ごくごく薄いディレイをかけ、ルームサウンドを再現します。	0 - 100
Output	0でかかりません。キャビネットシミュレーターの音量を調整します。	-60dB ~ +6dB
Points	キャビネットモデルのサンプリングポイントを調整します。高い値のものほど精度が高くなります。低い値のものほどCPU%の消費が少なくなります。CPU%が高くなってしまったり不足する場合は低い値を選択します。	512, 1024, 2048
Mic 1 / Mic 2	MIC 1とMIC 2のバランスミックスを調整します。50 / 50 で2つのマイクを同様にミックスします。	100/0 - 0/100

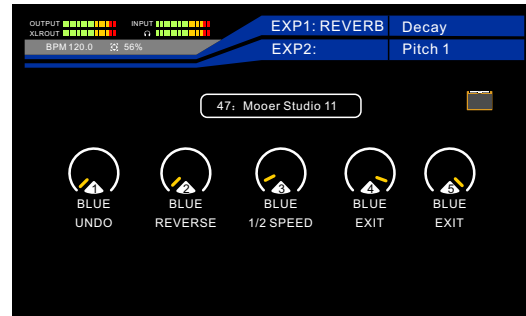
## List of microphone

Numbers	Name	Explanation
1	Sm57	Shure® SM57 をベースとしたマイクモデル
2	Sm7	Shure® SM7Aをベースとしたマイクモデル
3	Au47	Neumann® U47をベースとしたマイクモデル
4	U87	Neumann® U87をベースとしたマイクモデル
5	M143	Neumann® KM143をベースとしたマイクモデル
6	M147	Neumann® M147をベースとしたマイクモデル
7	Km184	Neumann® KM184をベースとしたマイクモデル
8	Nt1	Rode® NT1をベースとしたマイクモデル
9	NT	Rode® NT2をベースとしたマイクモデル
10	2N	Rode® NTVをベースとしたマイクモデル
11	TVMD421	Sennheiser® MD421をベースとしたマイクモデル
12	Md441	Sennheiser® MD441をベースとしたマイクモデル
13	E609	Sennheiser® E906をベースとしたマイクモデル
14	E835	Sennheiser® E835をベースとしたマイクモデル
15	MXL2001	MXL® MXL 2001をベースとしたマイクモデル
16	MXL2003	MXL® MXL 2003をベースとしたマイクモデル
17	C3000	AKG® C3000をベースとしたマイクモデル
18	C4000B	AKG® C4000Bをベースとしたマイクモデル
19	C414	AKG® C414をベースとしたマイクモデル
20	D112	AKG® D112をベースとしたマイクモデル
21	C535	AKG® C535をベースとしたマイクモデル

※本説明書にあるプロダクトネームは音色やエフェクトタイプの説明のためのものです。

# IR

GE300LiteのCABモジュールには、20種類の"Empty"モデルスロットがあり、ここにお好みのサードパーティIR(インパルスレスポンス)をUSBからソフトウェアを使用してロードすることができます。



サードパーティIRファイルをCABモデルとして使用する際、マイクロフォンパラメータは使用できません(IRファイル自体がマイクを通してため)。High/Low Cut、Early Reflection、Output、Sampling Pointsは設定することができます。

GE300Liteには3タイプのノイズゲートがあり、不要なノイズを取り除いたり、タイトかつハイゲインなリズムを演奏する際のハードゲートエフェクトとして使用することができます。

**Noise Killer:** Moorer Noise Killerをベースとした最も強い減衰のハードノイズゲートです。

**Inter Reducer:** オートアタック、リリース、ダンピングを備えたインテリジェントバックグラウンドノイズサプレッサーです。歪みやアンプモデルの前に設置することを推奨します。

**Noise Gate:** ユーザーが細かくコントロールを行える標準的なスタジオノイズゲートです。エフェクトチェーンの後ろに設置することを推奨します。

Parameter	Explanation	Value
Threshold	ノイズゲートが糖鎖するレベルを設定します。このレベルを下回る時、ゲートが閉じて音を減衰させます。楽器を演奏して設定したレベルを上回るとゲートが開き、音が出力されます。	0 - 100
Depth	インテリジェントバックグラウンドノイズサプレッサー、Intel Reducerの設定です。ホワイトノイズをどの程度強く抑制するかを設定します。	0 - 100
Attack	ノイズゲートが閉じ始めてからの減衰の速さを調整します。100が最速です。	0 - 100
Release	楽器を演奏してノイズゲートが開く速さを調整します。0が最速です。	0 - 100.
Damp	ゲートが閉じた際にノイズを減衰させる量を調整します。	0 - 100
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-60dB ~ +3dB

# TONE CAP

GE300Liteには、TONE CAPTUREというツールを搭載しています。TONE CAPTUREは、実際の機器の音色をサンプリングし、独自のデジタルモデルを作ることのできるインテリジェントな学習/比較エンジンです。

TONE CAPTUREには3つのモードがあります。

## GUIT

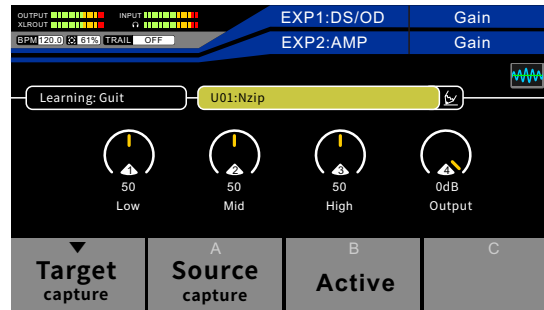
このモードでギターの音色をサンプリングし、現在のギターの音色を瞬時に変換することができます。どこで、どんなギターを使ってもお気に入りのギターサウンドを出すことができます。

## AMP&STOMP

お気に入りのオーバードライブ、ディストーション、アンプをサンプルします。

## IR

自分だけのスピーカーキャビネットインパルスレスポンス (IR) を作ります。



**1.MODE** - GUIT、AMP&STOMP、IRのモードを選択します。

**2.PRESET** - TONE CAPTUREのプリセットスロットを選択します

**3.Pencil icon** - プリセットの名前を変更します。

SLECTコントロールノブを使用し、TONE CAPエフェクトブロックの各種設定、ナビゲートを行います。

**4.Post TONE CAP settings-** これらのセッティングはTONE CAPTUREプリセットを作成後に設定できるようになります。パラメータでTONE CAPTUREをより好みに合わせて調整します。

**LOW-** 低域のイコライジングを調整します。

**MID-** 中域のイコライジングを調整します。

**HIGH-** 高域のイコライジングを調整します。

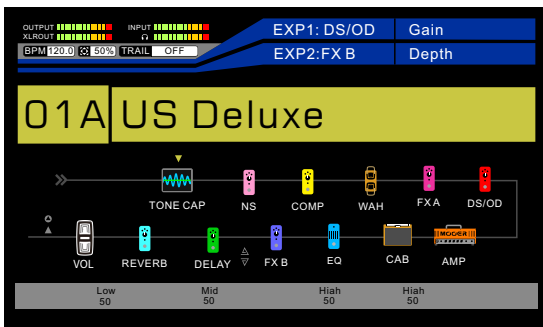
**OUTPUT-** TONE CAPTUREの音量を増幅/減衰させます。

TONE CAPエフェクトブロックではコントロールノブ1~4でこれらの設定を調整できます。

## GUITAR

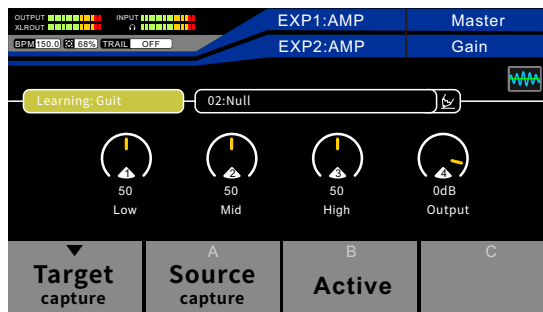
### STEP 1

シグナルチェインディスプレイが表示されるまでDISPLAYボタンを押し、TONE CAPエフェクトブロックが最初のエフェクトブロックとなるように設定します。



### STEP 2

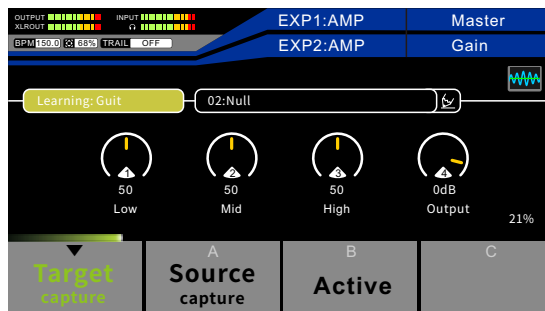
空のプリセット (Null) を選択し、モードをLearning:Guitに設定します。



### STEP 3

サンプリングしたい“TARGET”ギターをGE300LiteのINPUTに接続します。

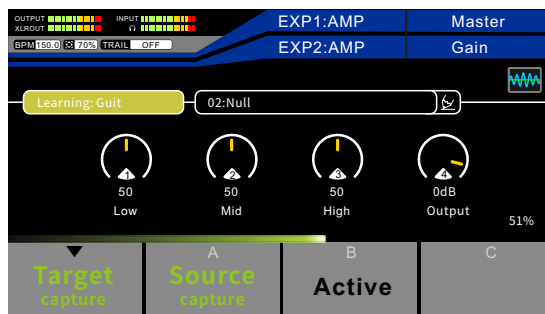
Bank Downフットスイッチ ▼を押し、キャプチャプロセスを開始したら、カウントダウンが100%となるまでギターをプレイします。特に、最初にオープンコードでギターを強く弾き、次にギターの全ての音をできる限りプレイします。



### STEP 4

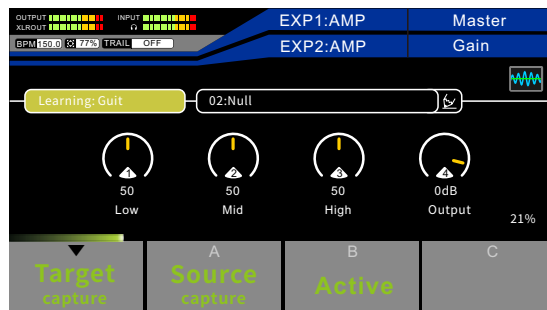
実際に使用する“SOURCE”ギターをGE300LiteのINPUTに接続します。

フットスイッチBを押し、キャプチャプロセスを開始したら、カウントダウンが100%となるまでギターをプレイします。この時、できる限りSTEP3と同じようにプレイをします。




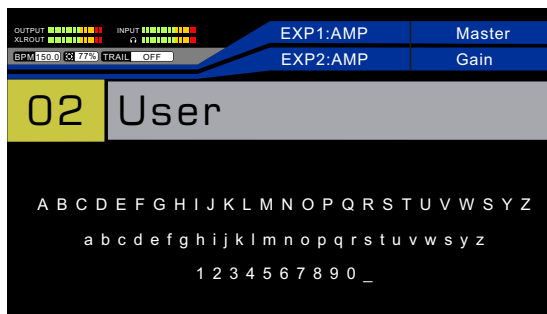
## STEP 5

フットスイッチBを押し、TONE CAPTUREを有効にします。  
コントロールノブ1~4を使用し、EQと音量を好みに合うように調整します。



## STEP 6

TONE CAPTUREはUSERという名前で自動的に保存されます。ペンシルアイコン  を選択し、プリセット名前をつけたらSAVEボタンを押して確認します。



フットスイッチAまたはBANK DOWN ▼ を長押しするとTONE CAPTUREプリセットを削除して最初からやりなおすことができます。

※

- 1.キャプチャした結果が全く違うものになってしまったら、再度TONE CAPTUREをやり直します。
- 2.サンプリング中にTarget/Sourceフットスイッチでサンプリングを中断できます。
- 3.SourceとTargetを違うギターで行う場合、ピックアップ位置をできるだけ合わせると良い結果が得られやすくなります。



## AMP&STOMP

AMP&STOMPモードは、お好みのアンプやエフェクターをサンプリングする際に使用します。このモードでは、GE300Liteに収録されているアンプやストンプボックスモデルに適用し、新たなサンプルに変換します。

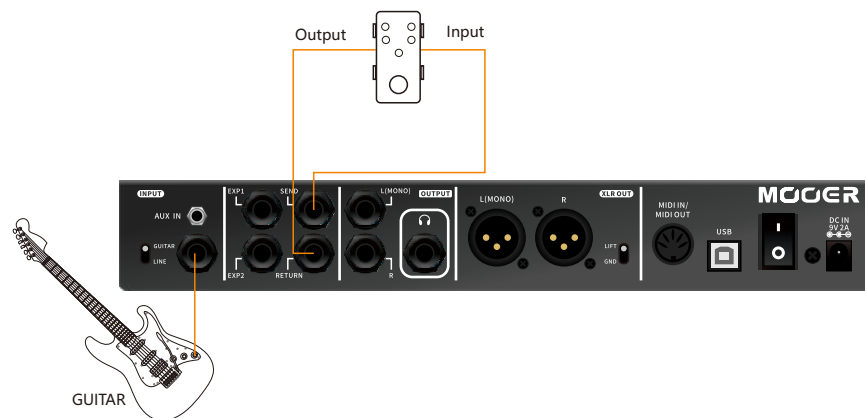
アンプに加え、ディストーション、オーバードライブ、ブースターなどのエフェクトをTONE CAPTUREで変換することができます。ディレイ、リバーブ、モジュレーションなどはTONE CAPTUREでサンプリングすることができません。

## STEP 1

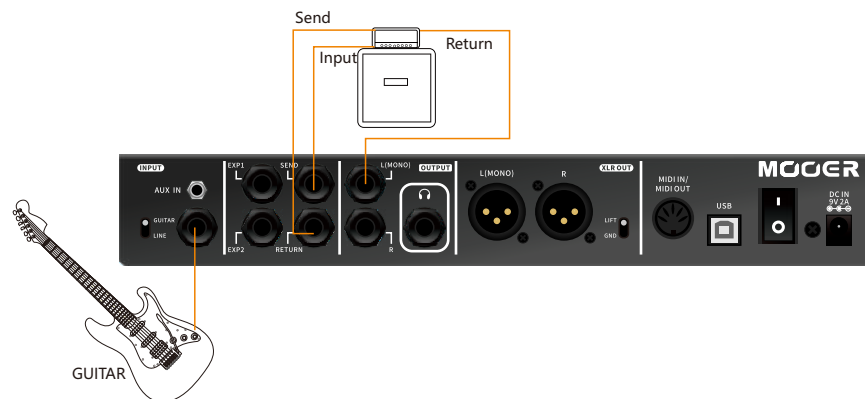
まず、ストンプボックスとアンプのどちらを使用するかを決めます。

GE300LiteのSENDをストンプボックス、またはアンプのINPUTに接続し、GE300LiteのRETURNをストンプボックスのOUTPUT、またはアンプのエフェクトループのSENDに接続します。

## STOMPBOX



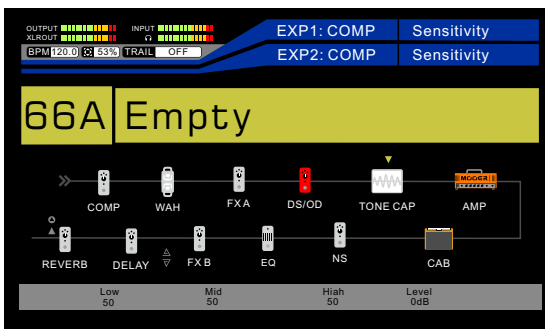
## AMP



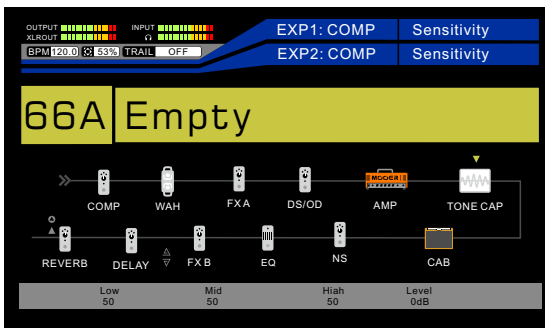
## STEP 2

シグナルチェインディスプレイが表示されるまでDISPLAYボタンを押し、TONE CAPエフェクトブロックがキャプチャするブロックの次に来るようにします。ストップボックスをキャプチャする場合はDS/OD、アンプをキャプチャする場合はAMPブロックの後に設置します。

そして、これらのブロックとCAB以外の全てのエフェクトブロックがOFFになっていることを確認します。

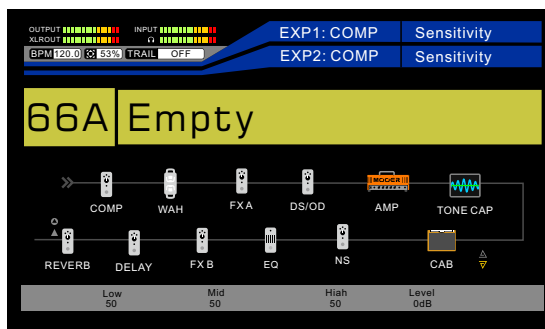


( Capture Stompbox : DS/OD > Send, Return > Tone Cap > Amp > Cab )



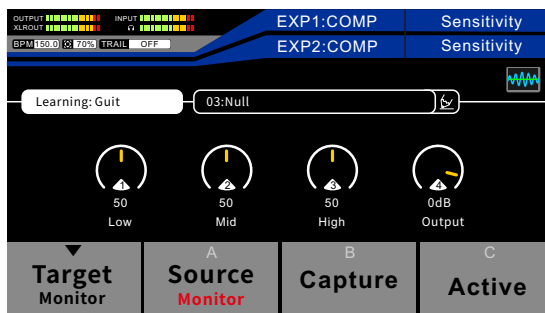
( Capture Amp : Amp > Tone Cap )

モニタリングにCABモジュールを使用する際は、CABをONに設定し、CABの前にSEND/RETURNを設置します。



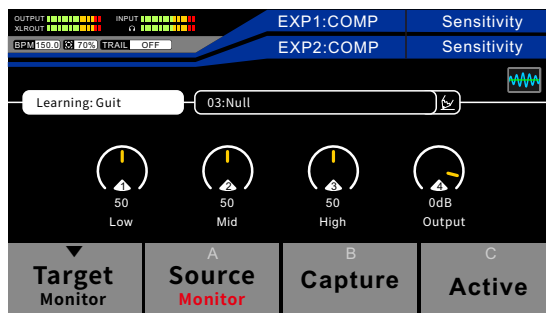
### STEP 3

空のプリセット (Null) を選択し、モードをLearning: Amp&Stompに設定します。



## STEP 4

BANK DOWNフットスイッチ▼を押し、サンプリングしたいストンプボックスまたはアンプを有効にします。これはTARGETとなります。フットスイッチAを押し、GE300Liteのデジタルストンプボックス/アンプをモニターします。これがSOURCEとなります。



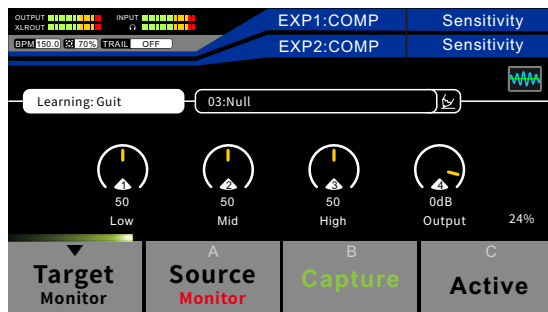
Adjust the settings of the digital Stompbox or amp to match the TARGET as closely as possible.

※

1. TARGET (サンプリングしたい機器) のゲイン/ドライブに合わせるため、事前にGE300Liteのストンプボックスやアンプのゲイン/ドライブを合わせておきます。最良の結果を得るために、ほぼ同等のゲイン/ドライブと音量の設定が必要です。  
例えば、GE300Lite側でクリーンアンプを選べば、TARGETが歪んだアンプであっても、クリーンなサウンドとなります。
2. ロードボックスを使用してアンプ全体のトーンをキャプチャする時、TARGETのモニタリングにキャビネットシミュレーターが必要となる場合があります。その時はGE300LiteのCABモジュールをONに設定し、シグナルチェーンをAMP→TONE CAP→(SEND, RETURN)→CABとなるように設定します。

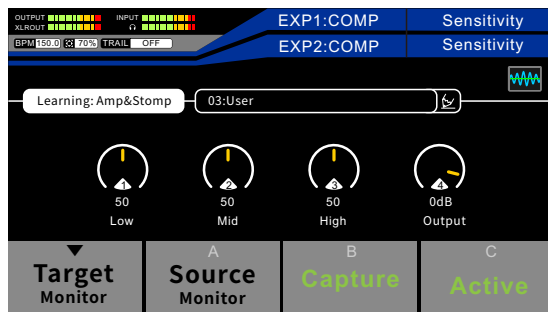
## STEP 5

フットスイッチBを押してキャプチャプロセスを開始したら、カウントダウンが100%となるまでギターをプレイします。特に、最初にオープンコードでギターを強く弾き、次にギターの全ての音をできる限りプレイします。




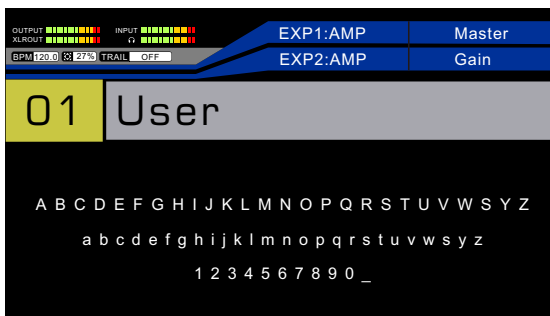
## STEP 6

フットスイッチCを押し、TONE CAPTUREを有効にします。コントロールノブ1~4を使用し、EQと音量を好みに合うように調整します。



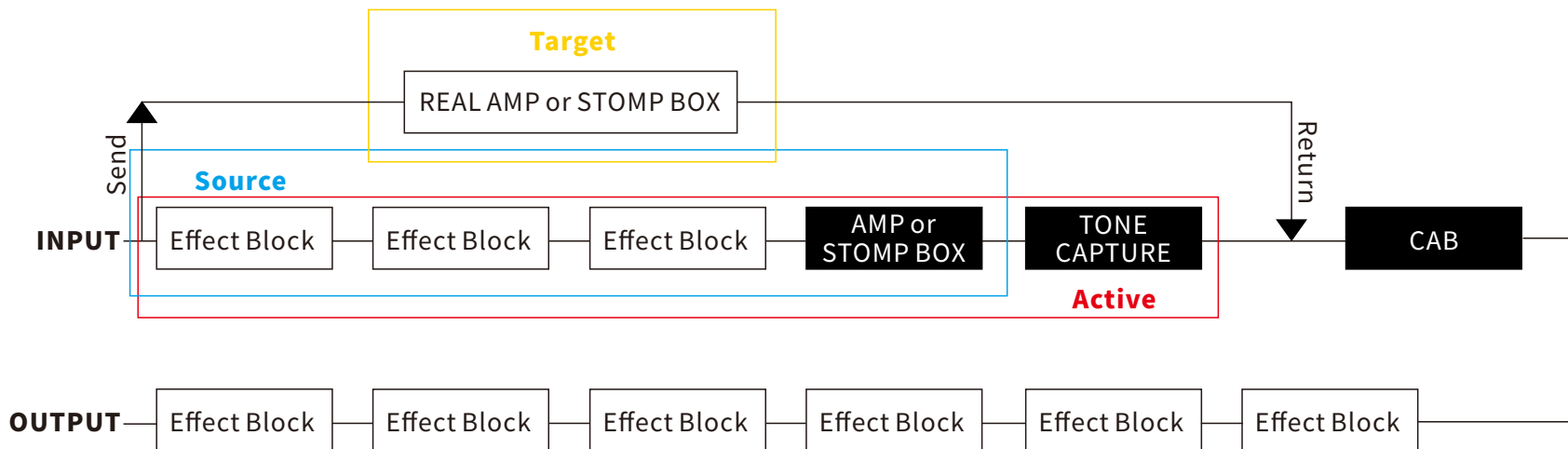
## STEP 7

TONE CAPTUREはUSERという名前で自動的に保存されます。ペンシルアイコン  を選択し、プリセット名をつけたらSAVEボタンを押して確認します。



フットスイッチBを長押しするとTONE CAPTUREプリセットを削除して最初からやりなおすことができます。

※キャプチャした結果が全く違うものになってしまったら、再度TONE CAPTUREをやり直します。



- ※ 1.フットスイッチBを長押しするとトーンキャプチャーファイルを削除できます。
- 2.TONE CAPTUREはエフェクトループを搭載したアンプにのみ使用できます。
- 3.Source/Targetサンプリング中に別のエフェクトをONにしないでください。
- 4.内部キャビネットシミュレーターを使用する場合、TONE CAPTUREとCABの間にReturnポートを設置します。
- 5.アンプのキャプチャー中にFX LOOPをONにしないでください。

## IR

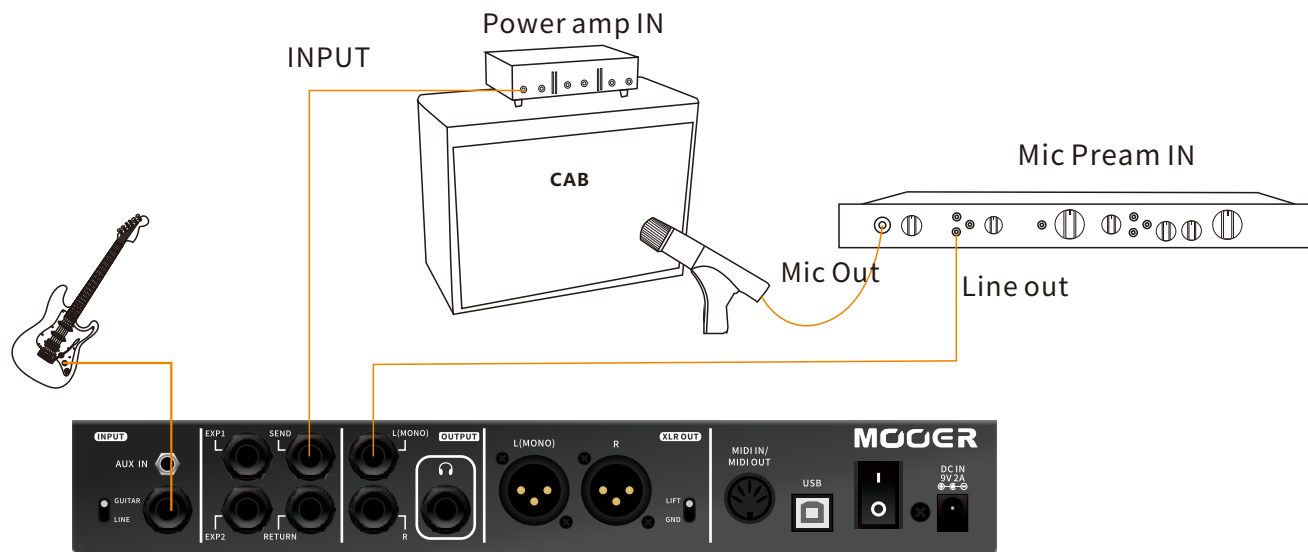
TONE CAPTUREのIRモードでは、CABエフェクトブロックの代わりに使えるスピーカーキャビネットの独自のインパルスレスポンス (IR) を作成できます。IRモードを使用するには、下記の機材が必要となります。

- 1.マイク
- 2.マイクプリアンプ
- 3.スピーカーキャビネットを動作させるパワーアンプ

上記の全ての要素がTONE CAPTUREとして、IRに影響します。これらの要素を変更すると、違った音色を作ることができます。

## STEP 1

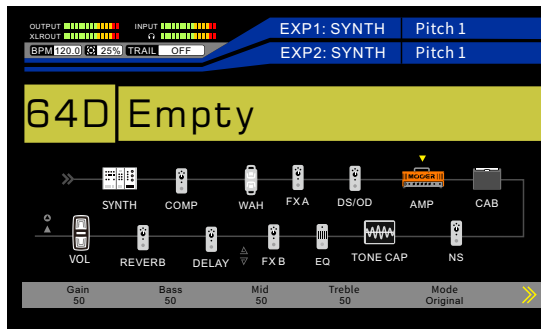
GE300LiteのSENDをパワーアンプインプットに接続します。  
GE300LiteのRETURNをマイクプリアンプのOUTPUTに接続します。



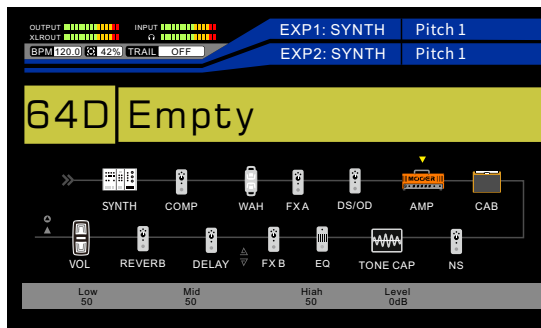
## STEP 2

シグナルチェインディスプレイが表示されるまでDISPLAYボタンを押し、シグナルチェインがAMP→CAB→TONE CAPとなっていることを確認します。  
AMPとTONE CAP以外の他のエフェクトブロックは全てOFFにします。





より詳細には、SENDロゴをCABエフェクトブロックの前に、RETURNロゴをCABエフェクトブロックの後に設置すると、キャプチャプロセス中のSENDとRETURNレベルをコントロールできます。  
 FX LOOPをONにし、SENDとRETURNレベル、パワーアンプのレベル(歪まないように)とマイクプリアンプレベル(歪まない程度で十分にラウドに)を調整します。  
 FX LOOPがSERIALモード、MONOアウトプットとなっていることを確認します。  
 キャプチャする前にFX LOOPをOFFにします。

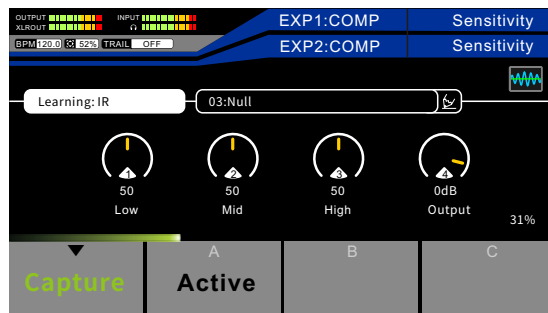


(AMP > send > CAB > return > TONE CAP)

実際のマイクの音量をGE300LiteのCABと比較するためにFXループのON/OFFを行います。同じ音量になるように調整することを推奨します

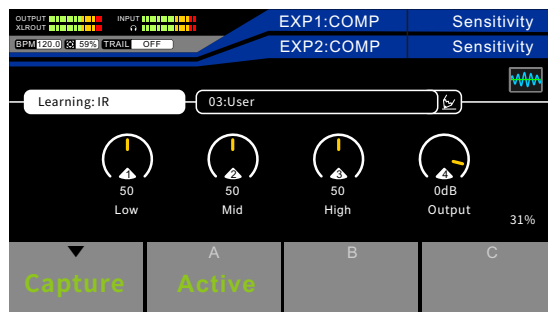
### STEP 3

BANK DOWNフットスイッチ▼を押し、キャプチャプロセスが開始したらカウントダウンが100%に到達するのを待ちます。




### STEP 4

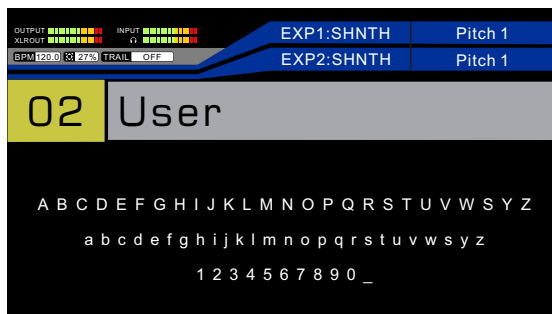
フットスイッチAを押してキャプチャした新しいIRをアクティブにします。コントロールノブ1~4を使用し、EQと音量を好みに合うように調整します。



CABモジュールがOFFであることを確認します。

## STEP 5

TONE CAPTUREはUSERという名前で自動的に保存されます。ペンシルアイコン  を選択し、プリセット名をつけたらSAVEボタンを押して確認します。



BANK DOWN ▼を長押しするとTONE CAPTUREプリセットを削除して最初からやりなおすことができます。

### Notice:

- 1.TONE CAPTUREモードでは▼ /A/B/CフットスイッチはTONE CAPTURE機能にのみ使用し、プリセットの選択には使用できません。
- 2.保存されたキャプチャーファイルのキャプチャータイプを変更することはできません。キャプチャータイプを変える場合は保存されたファイルを削除します。例えばギターキャプチャーを削除せずにアンプキャプチャーに変更することはできません。
- 3.空白のTONE CAPTUREスロットはNullで表示されます。
- 4.どのCAPTUREモードでもサンプルが有効になっていないとき、TONE CAPTUREのLEDボタンはOFFになります。

Parameter	Explanation	Value
Low	キャプチャーしたトーンの低域を調整します。	0~100
Mid	キャプチャーしたトーンの中域を調整します。	0~100
High	キャプチャーしたトーンの高域を調整します。	0~10
Output	TONE CAPTUREブロックの音量を調整します。	0-60dB ~ +6dB

# EQ

GE300LiteのEQエフェクトブロックには、周波数帯が固定された3バンド、5バンド、6バンド、10バンドイコライザーや、カスタム3バンド、フルカスタマイズパラメトリックEQの8タイプのアルゴリズムモデルがあります。

Parameter	Explanation	Value
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-60dB ~ +3dB
Low	低域のトーンを調整します。	-16dB - 16dB
Mid	中域のトーンを調整します。	-16dB - 16dB
High	高域のトーンを調整します。	-16dB - 16dB
Frequency	各帯域のトーンを調整します。 <b>Moer G:</b> 100Hz, 250Hz, 630Hz, 1.6kHz, 4kHz <b>Moer HM:</b> 80Hz, 240Hz, 750Hz, 2.2kHz, 6.6kHz <b>Moer B:</b> 62.5Hz, 125Hz, 500Hz, 1kHz, 4kHz <b>Moer G-6:</b> 100Hz, 200Hz, 400Hz, 800Hz, 1.6kHz, 3.2kHz <b>Moer G-10:</b> 31Hz, 62Hz, 126Hz, 250Hz, 500Hz, 1kHz, 2kHz, 4kHz, 8kHz, 16kHz	-16dB - 16dB
Low Gain	カスタムした低域のトーンを調整します。	
Low Freq	Low Gainパラメータで調整する周波数帯の中心周波数を調整します。	
Low Mid Gain	中低域のゲインを調整します。0で無効となります。	
Low Mid Freq	中低域の中心周波数を設定します。	
Mid Gain	カスタムした中域のトーンを調整します。	
Mid Freq	Mid Gainパラメータで調整する周波数帯の中心周波数を調整します。	
Mid Hi Gain	中高域のゲインを調整します。0で無効となります。	
Mid Hi Freq	中高域の中心周波数を設定します。	
High Gain	カスタムした高域のトーンを調整します。	
High Freq	High Gainパラメータで調整する周波数帯の中心周波数を調整します。	
Q	中心周波数からEQの影響を受ける範囲の幅を調整します。大きくなるほど狭くなります。	
Gain	設定した周波数レンジのゲインを調整します。	
Low cut	ローカットフィルターが効き始める周波数を設定します。	
High cut	ハイカットフィルターが効き始める周波数を設定します。	

# FX LOOP

GE300LiteのFX LOOPを使用して、外部エフェクトやプリアンプをGE300のシグナルチェーンに組み込んだり、GE300をより複雑かつクリエイティブなセットアップで使用することができます。ここではいくつかの使用例を掲載しています。

Parameter	Explanation	Value
Send Level	SENDから出力されるシグナルの音量を調整します。	-60dB - +6dB
Return Level	RETURNから入力されるシグナルの音量を調整します。	-60dB - +6dB
Dry / Wet	パラレルモードでは、ドライ/ウェットのバランスを調整できます。100%ウェットではシリアルモードと同様にFX LOOPを通し、100%ドライではエフェクトループはバイパスされます。	0 - 100
Loop Mode	エフェクトループをシリアル(直列)とパラレル(並列)で切り替えます。	Serial, Parallel

※FX LOOPエフェクトブロックが有効でないとき、このブロックはバイパスされます。

# DELAY

GE300LiteのDELAYエフェクトブロックには、ヴィンテージテープ、クラシックアナログ、レトロデジタル、モダンスタジオディレイなど14種類のディレイモデルを収録しています。

Parameter	Explanation	Value
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-60dB ~ +3dB
Feedback	ディレイのリピート回数を調整します。	0 - 100
Mix	ドライシグナルとディレイシグナルのバランスを調整します。0でドライ100%、100でウェット100%となります。	0 - 100
Time/Sub-division	ディレイリピートタイムをミリ秒単位で調整します。 また、タップテンポに対して設定されるディレイタイムの倍率(サブディビジョン)を設定します。	20ms - 2000ms Tempo Sync On: 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32D, 1/32T.
Tempo Sync	プリセットのテンポ同期とサブディビジョンの有効/向	Off, On.
Threshold(Dynamic)	Dynamicディレイのエンベロープ検出レベルを調整します。	0 - 100
Mod Rate(Tape/Mod /Galaxy/Crystal)	モジュレーションスピードを調整します。	0 - 100
Mod Depth(Tape/ Mod/Galaxy/Crystal)	モジュレーションの深さを調整します。	0 - 100
Low Cut(Reverse/Dual Delay/Multi Tap Delay)	ディレイサウンドの低域の出方を調整します。	Off, 0Hz - 800Hz
High Cut(Reverse/Dual Delay/Multi Tap Delay)	ディレイサウンドの高域の出方を調整します。	Off, 20000Hz - 1000Hz
Pan(Dual Delay/Multi Tap Delay)	ディレイエフェクトのパンニング(ステレオでの定位)を調整します。	L100 - Center - R100

Parameter	Explanation	Value
Level(Dual Delay/ Multi Tap Delay)	各ディレイごとのディレイレベルを調整します。	0 - 100
Output Mode(Dual Delay/Multi Tap Delay /Ping Pong/Galaxy Delay/Crystal Delay)	モノラルとステレオを切り替えます。ステレオの方がCPU%を多く使用します。	Mono, Stereo
Bit(Vintage Delay)	ディレイサウンドのサンプリング深度を調整します。	0 - 100
S-Rate(Vintage Delay)	ディレイサウンドのサンプリングレートを調整します。	0 - 100
Attack(Galaxy Delay)	GALAXYサウンドのスピードを調整します。100が最速です。	0 - 100
Gain (Fuzz Delay)	ファズの歪みの強さを調整します。	0 - 100
Fuzz lvl (Fuzz Delay)	ファズの音量を調整します。	0 - 100
Tone (Fuzz Delay)	ファズの音色を調整します。	0 - 100
Cab (Fuzz Delay)	フルレンジスピーカー向けに、ファズにトーンの補正を加えます。	0 - 100
Mod Output (Crystal Delay)	モジュレーションエフェクトのレベルを調整します。	0 - 100
Trail	一部のReverb/DelayエフェクトはTrail機能があります。	Off/On

# REVERB

GE300LiteのREVERBエフェクトブロックには、ヴィンテージスプリングやスタジオリバーブ、幻想的なアンビエンスなど11種類のリバーブモデルを収録しています。

Parameter	Explanation	Value
Pre Delay	最初の反響が聞こえるまでの時間を調整します。	0ms - 200ms
Decay	リバーブの長さを調整します。	0 - 100
Low Cut	リバーブの低域の出方を調整します。	Off, 0Hz - 800Hz
High Cut	リバーブの高域の出方を調整します。	Off, 20000Hz - 1000Hz
Mix	ドライシグナルとリバーブシグナルのバランスを調整します。0でドライ100、%100でウェット100%となります。	0 - 100
Output Mode	モノラルとステレオを切り替えます。ステレオの方がCPU%を多く使用します。	Mono, Stereo
Output	エフェクトブロックの音量を調整します。	-60dB ~ +3dB
Quality	Choose between standard quality and high quality. High quality uses more CPU%.	Standard, High
Rate(Filter-Reverb /Fl-Reverb/Mod)	リバーブサウンドの音質を切り替えます。	0 - 100
Peak(Filter-Reverb)	Highの方が高音質ですがCPU%を多く使用します。	0 - 100
Q(Filter-Reverb)	モジュレーションスピードを調整します。100が最速です。	0 - 100
Filter Output (Filter-Reverb)	フィルターのピーク周波数を調整します。	0 - 100
Feedback(Fl-Reverb)	フィルターのかかる範囲の幅を調整します。値が大きいほど狭くなります。	0 - 100
Mod Delay(Fl-Reverb)	リバーブにかかるフィルターの音量を調整します。	0 - 100



Parameter	Explanation	Value
Mod Output (Fl-Reverb/Mod)	フランジャーのフィードバック周波数を調整します。	0 - 100
Attack(Swell-Reverb)	リバーブにミックスされるモジュレーションの強さを調整します。	0 - 100
Spring Length (Spring)	リバーブが立ち上がるまでの速さを調整します。100が最速です。	0 - 100
Spring Depth(Spring)	シミュレーションするスプリングリバーブタンクのサイズを調整します。	0 - 100
Depth(Mod)	スプリングリサウンドがどの程度加わるかを調整します。	0 - 100
Mod Output	モジュレーションエフェクトの音量を調整します。	0 - 100
Shimmer(Shimmer)	シマーモジュレーションの音量を調整します。	0 - 100
Gain(Dist-Reverb)	ディストーションのゲインを調整します。	0 - 100
Dist lvl(Dist-Reverb)	ディストーションの音量を調整します。	0 - 100
Tone(Dist-Reverb)	ディストーションの音色を調整します。	0 - 100
Cab(Dist-Reverb)	フルレンジスピーカー向けに、ディストーションにトーンの補正を加えます。	0 - 100
Trail	一部のReverb/DelayエフェクトはTrail機能があります。	Off/On

# Trail Function

GE300Lite ではTrail機能をご使用いただけます。Trailがアクティブの時、ディレイやリバーブをOFFにしたり、パッチを切り替えた際、最後の残響が数秒残ります。

**次のディレイでTrailを使用できます。:** Digital / Analog / Dynamic / Real / Tape / Mod / PingPong

**次のリバーブでTrailを使用できます。:** Room / Hall / Plate / Fl-Reverb / Swell-Reverb / Spring / Mod

## TrailのON/OFFの切り替え

- Trail機能をサポートしたエフェクトを選択します。
- TrailをONに設定し、ディレイ/リバーブをアクティブにします。

※Trail ONのプリセットをAとBとして保存します。2つのプリセットのパラメータを編集し、プリセットAとBを切り替えるとTrail機能が使用できます。

## パッチスイッチでのTrail機能

プリセットを切り替える際、Trailを有効にするには、変更元と変更先で同じディレイ/リバーブを使用している必要があります。同じディレイ/リバーブエフェクトを使用していない時、Trailはアクティブになりません。

- 同じディレイ/リバーブエフェクトを使用したプリセットを選択します。
- それぞれのプリセットでTrailをONに、ディレイ/エフェクトをアクティブにします。

※

- 1.Trailを有効にしたエフェクトは自動的にエフェクトチェーンの末尾に移動します。
- 2.Trailを設定したエフェクトの後にはVolとCab以外のエフェクトブロックを設定することはできません。
- 3.Trailを有効にすると、Cabモジュールでは1024サンプルレートまでのIRをサポートします(DSP制限)。
- 4.Trailがアクティブになると、ディスプレイに **TRAIL DLY REV** が表示されます。
- 5.パッチを切り替えた時、Trail機能は後のパッチの設定に依存します。
- 6.Trailがアクティブの際、ディレイやリバーブがアクティブでなくてもDSPリソースを使用します。

# MNRS ファイルのロード

GE300 lite ではGE Labsにて制作、およびMooer StudioからダウンロードされたGNR/GIRファイルをロードすることができます。ユーザーにてアップロードされたサンプルファイルを使うことができます。

## MNRSとGNR/GIRファイルタイプとは

MNRS(MOOER Non-linear Response Sample)は、Mooerサンプリングテクノロジーにより開発されました。

MNRS 2.0はさらに改良され、音質と動的な応答性が向上しました。Mooerのモバイルアプリ、GE Labsで独自のサンプリングファイルを作り、それらをGEシリーズにダウンロードすることができます。

.GNRと.GIRファイルはMNRSの2種類のファイル形式です。GNRはアンプモデル、GIRはキャビネットシミュレーションファイルです。

## MNRSファイルの取得方法

[www.mooerstudio.com](http://www.mooerstudio.com) に接続し、Mooerアカウントにログインすることで、共有されたMNRSファイルをダウンロードすることができます。

## ご注意

### 1.ファイルネームはサンプルタイプを示します。

**E-xxx.GNR** はアンプ全体のサンプリングファイルです。マイクを使用してアンプとキャビネット全体のサウンドをキャプチャしたものです。プリアンプ、パワーアンプ、キャビネット、マイクのサウンドが含まれています。このタイプのファイルを使用する場合、パワーアンプとキャビネットシミュレーションはOFFにします。

**P-xxx.GNR** はプリアンプのサンプルファイルです。このタイプのファイルはアンプのエフェクトループを使用してキャプチャされています。プリアンプセクションのみのサンプルとなるので、使用の際にはパワーアンプおよびキャビネットシミュレーションをONにします。

**C-xxx.GIR** はマイクを使用してキャビネットのサウンドをサンプリングしたファイルです。マイクとキャビネットの特性が含まれていて、IRキャビネットシミュレーションに使用することができます。

### 2.GE300 LITEにはAMPモジュールに50種類のGNRファイルをロードすることができます。GIRファイルはCABモジュールからサードパーティIRと同様にロードします。

## ファイルロードの手順

- 1.GE300LITEをコンピューターに接続し、GE300 LITE Editorを起動します。
- 2.AMPモジュールを選択し、アンプモデルのドロップダウンメニューを表示し、スクロールして+アイコンを表示させます。
- 3.+アイコンをクリックし、ダウンロードしたファイルを選択します。

## ご注意

- 1.複数のファイルを同時にロードすることもできます。
- 2.ファイルを多くロードして保存すると、GE300 LITEの起動時間が長くなることもあります。最大までロードした場合、起動まで30秒弱かかることがあります。不良ではありません。

# スペック

<b>Algorithm</b>	NO. of Effect Blocks	13	<b>Input</b>	Maximum Input Level	12.4 dBu
	NO. of Effect Types	315		<b>A/D Conversion</b>	
	Patches	255 (Preset)		Sampling Rate	44.1 kHz
	Format	.wav		Sampling Accuracy	24bit
	Sampling Rate	44.1kHz		Dynamic	114 dB
	Sampling Accuracy	24bit		Frequency	20Hz - 20kHz, +0 / -1 dB
	Sampling Points	2048 Points		<b>Output</b>	
<b>Input</b>	<b>Input</b>		<b>Output</b>	<b>Output</b>	
	Type	1/4"unbalanced mono audio jack		Type	XLR balanced output X 2
	Impedance	Guitar: 1Meg ohm		Impedance	300 ohm
	Maximum Input	Line: 10k ohm		Maximum Output Level	14.6 dBu
	Level	6.5 dBu		<b>XLR Output</b>	
	<b>Return</b>			Type	XLR balanced output X 2
	Type	1/4"unbalanced mono audio jack		Impedance	300 ohm
	Impedance	1Meg ohm		Maximum Output Level	14.6 dBu
	Maximum Input Level	9.2 dBu		<b>Send</b>	
	<b>Aux In</b>			Type	1/4" unbalanced stereo audio jack
	Type	1/8"unbalanced stereo audio jack		Impedance	16 ohm
	Impedance	10k ohm		Maximum Output Level	13 dBu

<b>Output</b>	<b>Phones</b>	
	Type	1/4" unbalanced stereo audio jack
	Impedance	16 ohm
	Maximum Output Level	13 dBu
	<b>D/A Conversion</b>	
	Dynamic	114 dB
	Frequency	20Hz – 20kHz, +0 / -1 dB
<b>Others</b>	<b>MIDI</b>	
	MIDI IN / OUT	5 Pin Female Connector
	<b>USB</b>	
	Type	USB Type-B
	USB Audio	USB 2.0, 2 IN 2 OUT, 44.1kHz, 24bit
	<b>EXP Expression Jack</b>	
	Type	1/4"TRS jack X 2
	Impedance	10k – 100k ohm
	Power Supply	9V 2A ⊕ ⊖ ⊖
	Dimensions	287mmX208mmX64mm
	Weight	2.1 kg
	Accessories	Power Supply, USB Cable, Quick Guide manual.

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

**SHENZHEN MOOER AUDIO CO. LTD**

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