

# MOOER

# GE 300

Amp modelling & Synth & Multi Effects

## 取扱説明書

30 MIN  
LOOPER

  
SYNTH

  
TONE  
CAPTURE

108  
PREAMPS

164  
EFFECTS

IR  
LOADER

MIDI

  
AUDIO

3DSP

# Contents

ご使用上の注意.....	01
主な機能.....	02
トップパネル .....	03-04
バックパネル .....	05-06
ホームディスプレイ .....	07-08
フットスイッチモード.....	09-10
CTRLフットスイッチ.....	11
接続例 .....	12-15
エフェクトブロック .....	16-18
SYNTH .....	19-22
COMP .....	23-24
WAH .....	25-27
FXA / FXB .....	28-30
DS/OD .....	31
AMP .....	32-35
CAB .....	36-37
IR .....	38
NS .....	39
TONE CAP .....	40-51
EQ .....	52
FX LOOP .....	53-57
DELAY .....	58-59
REVERB .....	60-61
VOL .....	62
GLB-EQ .....	63

<b>SYSTEM</b> .....	64
Input .....	64
Output .....	65
<b>USB AUDIO</b> .....	66-67
<b>MIDI</b> .....	68-81
<b>FS COLOR</b> .....	82
<b>TAP</b> .....	83
<b>SCREEN</b> .....	84
<b>RESET</b> .....	84
<b>プリセットの保存</b> .....	85
<b>EXP</b> .....	86-90
<b>TUNER</b> .....	91
<b>LOOPER</b> .....	92
<b>ファームウェアアップデート</b> .....	93-94
<b>スペック</b> .....	95-96

# ご使用上の注意

**お使いの前にお読みください。**

## 電源

Mooer GE300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
- 磁場の強い場所
- 埃の多い場所や汚れのひどい環境
- 強い揺れやショック
- 放熱するものの近く
- 高温多湿な環境
- 湿度が高く、湿気の多い場

# 主な機能

- Mooer Preampシリーズでも使用されるNon-Linearデジタルアンプモデリングテクノロジーによる108種類のハイクオリティアンプモデルと43種類の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。
- サードパーティIR ( 2048Sample Ptsまで ) をロードできる20ユーザーロット搭載。
- オシレーター波形、ピッチフィルター、アルペジエーターを各ボイスに設定できる3ボイスポリフォニックシンセサイザーモジュールを搭載。特別なピックアップや改造を行わず、ギターサウンドをシンセサイザーサウンドに。
- リアルアンプのサウンドをサンプル、キャプチャーして新たなデジタルアンプモデルとして扱えるTONE CAPTURE。GUITAR MODEでは楽器のEQキャラクターをキャプチャー可能。CAB MODEではオリジナルIRファイルを作成可能。
- 多くの人気ストンプボックス、プラグイン、スタジオラックユニットをベースとした164種類のハイクオリティエフェクトを収録。
- 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。
- 人気のGE200をベースとした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。
- ダイレクト、ローレイテンシUSBデジタルオーディオインターフェイスを搭載し、GE300だけでギターのレコーディングが可能。
- 30分までのステレオサンプリングルーパーを搭載。アンドゥ/リドゥ、ダイレクトダブリング、リバーブ、ハーフスピードエフェクトを使用し、ルーパーセッションを保存してインポート/エクスポート可能。いつでも呼び出して楽曲制作に役立てたり、お気に入りのバックトラックでのジャムセッションにも。
- 高精度プログラマブルチューナーを搭載。

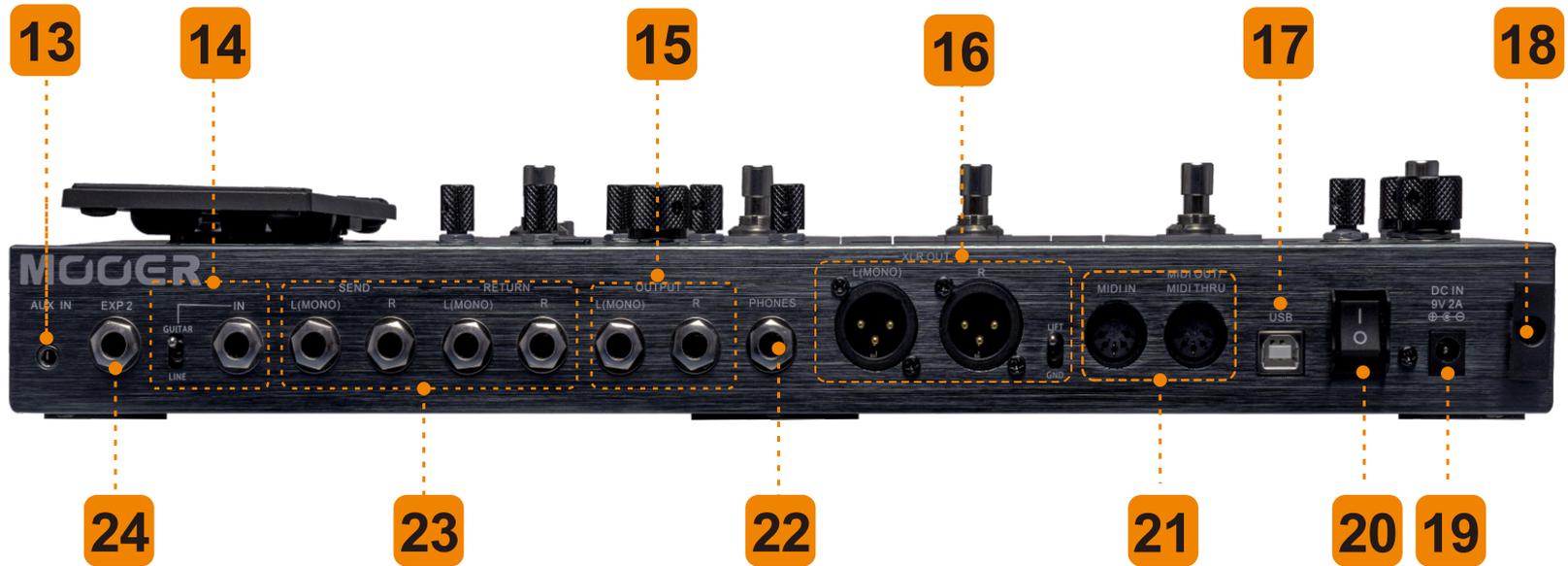
# トップパネル



# トップパネル

- 01 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。
- 02 LCDスクリーン**  
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。
- 03 1-5**  
スクリーンに表示されたパラメータを調整します。
- 04 SELECT**  
回したり押すことでスクリーンの様々な選択、調整を行うノブです。
- 05 << >>**  
パラメータページを左右にスクロールするボタンです。
- 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 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。  
他のディスプレイ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。
- 08 EXP 1**  
ビルトインエクスペッションペダルです。
- 09 CTRL 1-4**  
**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 / ↑ / ↓ でバンク選択後にプリセットを選択します。
- 10 A, B, C, D**  
**FS MODE 1:** プリセットA、B、C、Dを呼び出します。  
**FS MODE 2:** CTRLボタンでアサインした機能 / ↑ / ↓ でバンク選択後にプリセットを選択します。  
A + B = TUNER      B + C = LOOPER
- 11 ↑ / ↓**  
プリセットバンクのアップ/ダウンを行います。
- 12 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。

# バックパネル



# バックパネル

## 13 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。

## 14 INPUT

楽器を接続します。1/4インチモノラルフォンジャックで、Guitar/Lineレベルスイッチがあります。

## 15 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

## 16 XLR OUT

グラウンドリフトスイッチを搭載した2×XLRバランスドアウトプットジャックです。

L = MONOアウトプット      L + R = STEREO output

## 17 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。

## 18 ケーブルかけ

突然のケーブル抜けを防ぐため、電源ケーブルをかけておきます。

## 19 DC IN

Ge300パワーサプライを接続します。

## 20 I/O

電源ON/OFFスイッチです。

## 21 MIDI IN / OUT

## 22 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。

## 23 SEND/RETURN

ステレオエフェクトループです。

L = MONOループ      L + R = STEREOループ

SEND = 2×1/4インチモノラルフォンジャックアウトプット      RETURN = 2×1/4インチモノラルフォンジャックインプット

## 24 EXP2

外部エクスプレ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。

# ホームディスプレイ

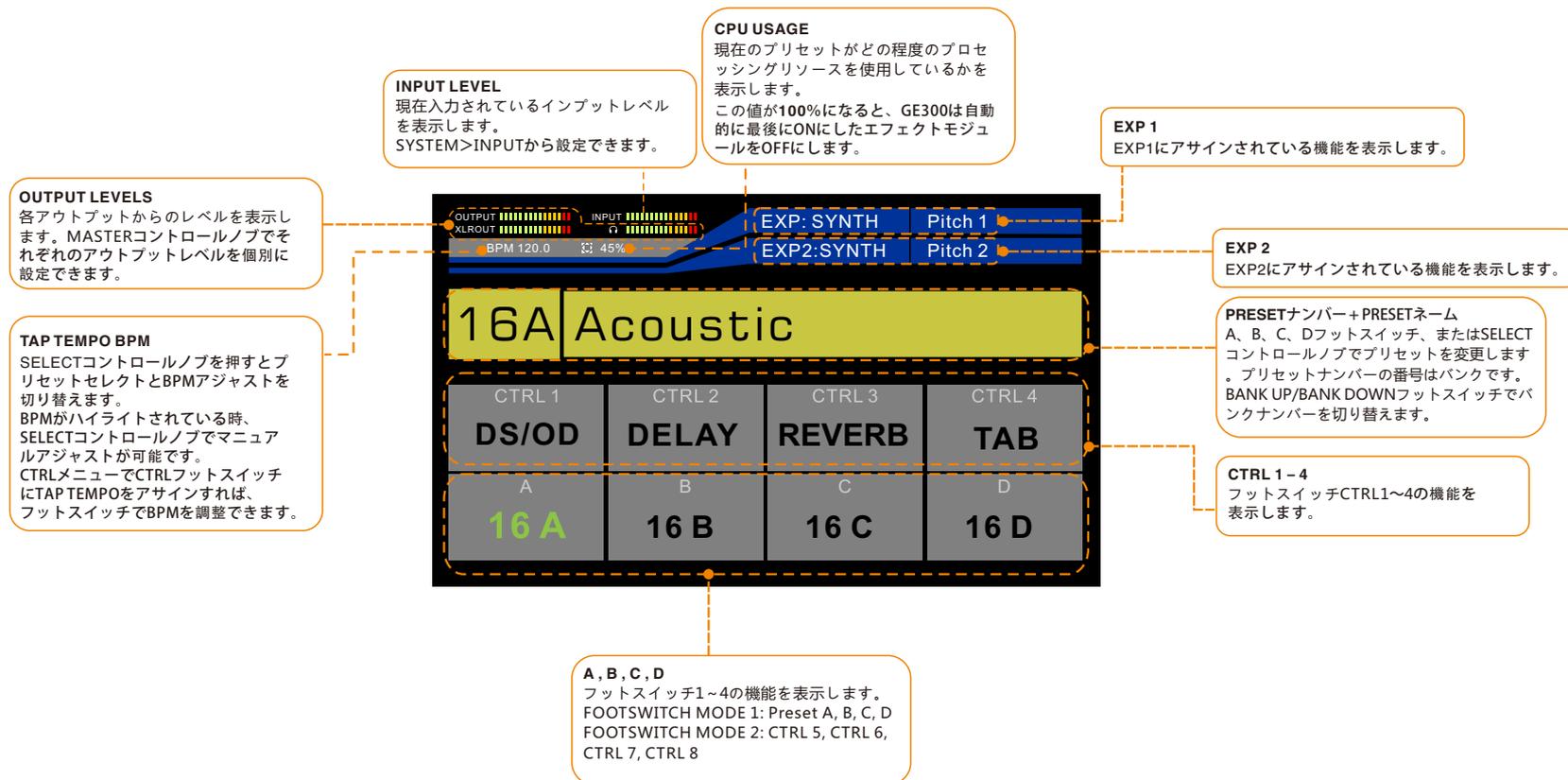
GE300にはFOOTSWITCHとSIGNAL CHAINの2つのホームディスプレイがあります。

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 DISPLAY

GE300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SEND/RETURN、XLR OUT、マスターアウトプットの設定を行います。

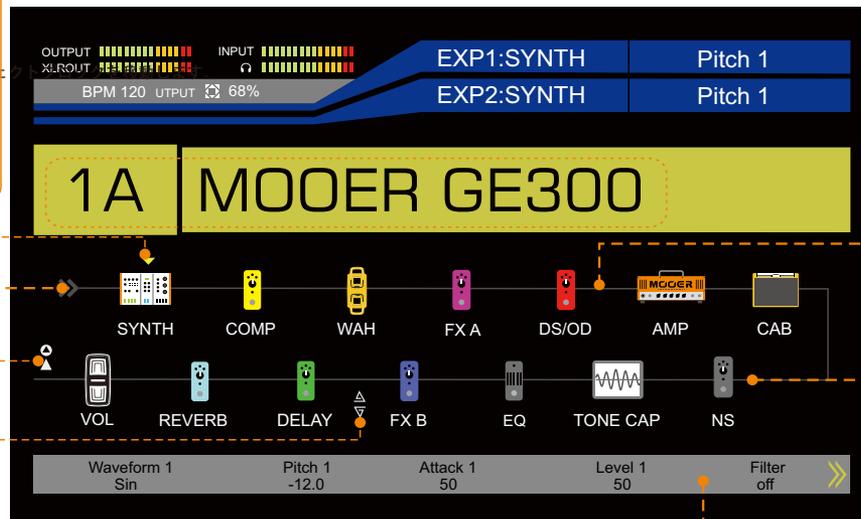
### エディットカーソル

- ↓ < SELECTION > SELECTコントロールノブでハイライトするエフェクトブロックを切り替えます。
- ↓ < PICKUP > SELECTコントロールノブを押してハイライトしたエフェクトブロックをピックアップします。SELECTコントロールノブを回すとピックアップしたエフェクトブロックを移動します。

\*Notes: Synthブロックは常にシグナルチェーンの先頭にあり、移動することはできません。SynthパラメータのEffect Out Port Toを設定し、シンセサウンドがシグナルチェーンのどこにアウトプット（パラレルアウト）されるかを設定できます。

### インプット

シグナルチェーンのスタート地点です



### シグナルチェーン

ペダルボードのパッチケーブルのように考えます。シグナルチェーンの形状自体は変更できません。

### エフェクトブロック

各エフェクトブロックが個別のアイコンで表示されます。

### インプット/アウトプット

XLRアウト、アウトプット、エフェクトループのSEND/RETURNはこのシグナルチェーン内で移動することができます。SELECTコントロールを1.5秒長押しすると、インプット/アウトプットとエディットカーソルを切り替えることができます。SELECTコントロールノブを回してシグナルチェーン内でハイライトされたインプット/アウトプットを移動します。SELECTコントロールを押し別のインプット/アウトプットアイコンをハイライトします。

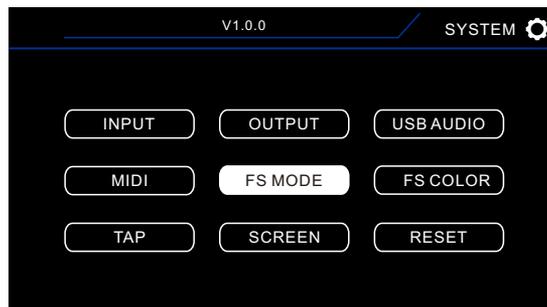
- ▲ XLR ICON - XLR OUT
- ▲ OUTPUT ICON - OUTPUT
- ▲ OSEND ICON - Effects loop SEND
- ▼ RETURN ICON - Effects loop RETURN

### エフェクトブロックパラメータ

ハイライトされたエフェクトブロックの現在のパラメータセッティングを表示します。コントロールノブ1~5でこのメニューから直接パラメータを調整できます。<< >>ボタンで隠れているパラメータを表示できます。

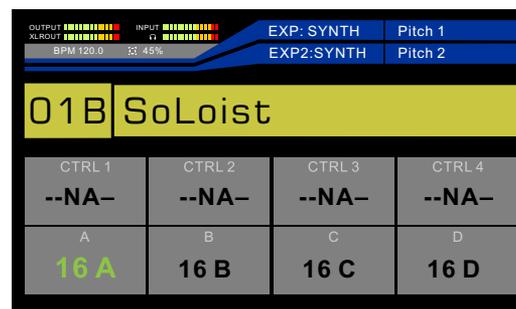
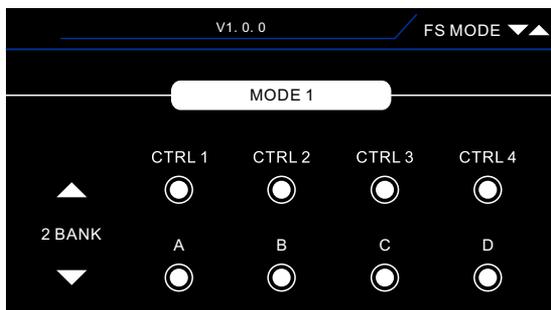
# フットスイッチモード

GE300には様々なユーザーがフットスイッチをカスタマイズできるよう、2種類のコントロールスキームがあります。フットスイッチモードはSYSTEM>FS MODEから切り替えることができます。



## MODE 1

MODE 1はプリセットセクションカスタマイズCTRLフットスイッチをバランスよく配置したデフォルトモードです。



### CTRL 1-4

CTRL1、CTRL2、CTRL3、CTRL4のCTRLフットスイッチをカスタマイズします。

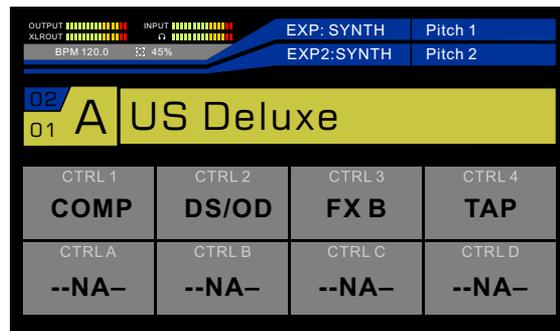
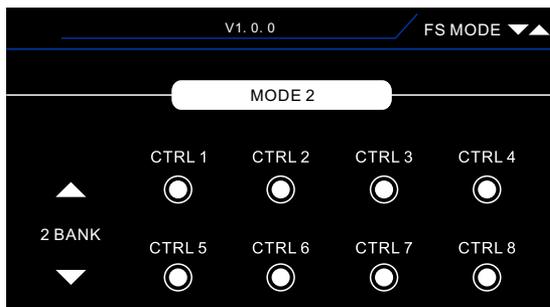
### A, B, C, D

プリセットA、B、C、Dを選択します。

SELECTコントロールでフットスイッチモードを切り替えます。

## MODE 2

MODE 2はより多くのCTRLフットスイッチに各パッチから即座にアクセスしたいユーザー向けのセッティングです。GE300をペダルボードのようにコントロールすることができます。



### CTRL 1-4

CTRL1、CTRL2、CTRL3、CTRL4のCTRLフットスイッチをカスタマイズします。

### A, B, C, D

CTRL5、CTRL6、CTRL7、CTRL8のCTRLフットスイッチをカスタマイズします。

MODE 2では↑/↓フットスイッチを押すことでプリセットセレクション画面にアクセスできます。

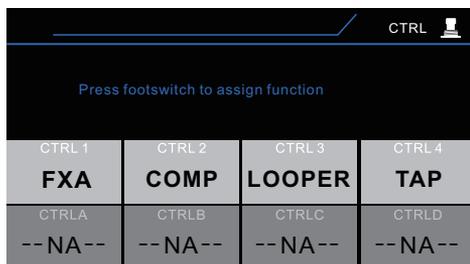


↑/↓フットスイッチを押してプリセットバンクをスクロールし、CTRL1、2、3、4(上段)、A、B、C、D(下段)でプリセットを選択します。

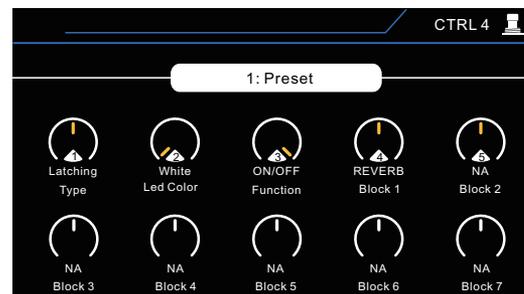
# CTRLフットスイッチ

GE300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、4つ、または8つのフットスイッチの役割をプリセットごとに設定できます。

CTRLボタンを押し、フットスイッチのCTRLを編集します。



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1~5を回してパラメータセッティングを編集します。

## TYPE

フットスイッチタイプをラッチとモメンタリから切り替えます。

## LED COLOR

フットスイッチLEDのカラーを選定します。

## FUNCTION

CTRLフットスイッチに様々な機能をアサインします。

### 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。f

### 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。

### 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。

### TUNER-

TUNERのON/OFFを切り替えます。

### LOOPER-

LOOPERモードに入ります。

### MUTE-

アウトプットのミュートをON/OFFします。

### EXT CTRL-

EXP2インプットに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など）を切り替えます。

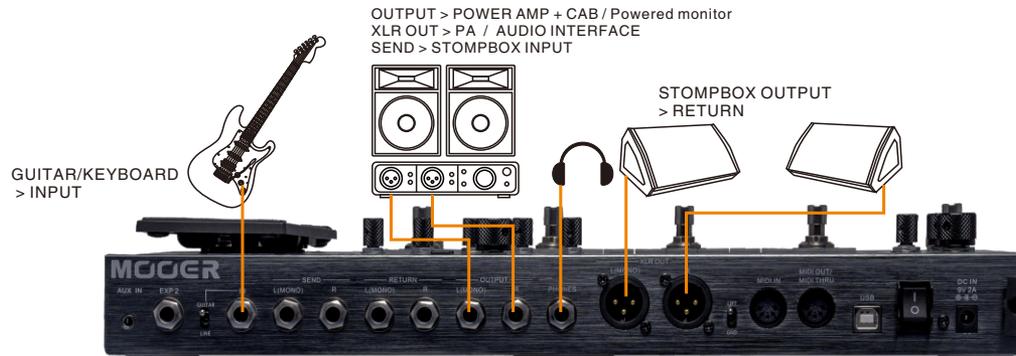
\*Notes: 通常、EXT CTRLアンプチャンネル機能はトラディショナルなデュアルチャンネルアンプでのみ使用できます。詳細は、接続した機能の仕様をマニュアルやメーカーサポートにてご確認ください。

# 接続例

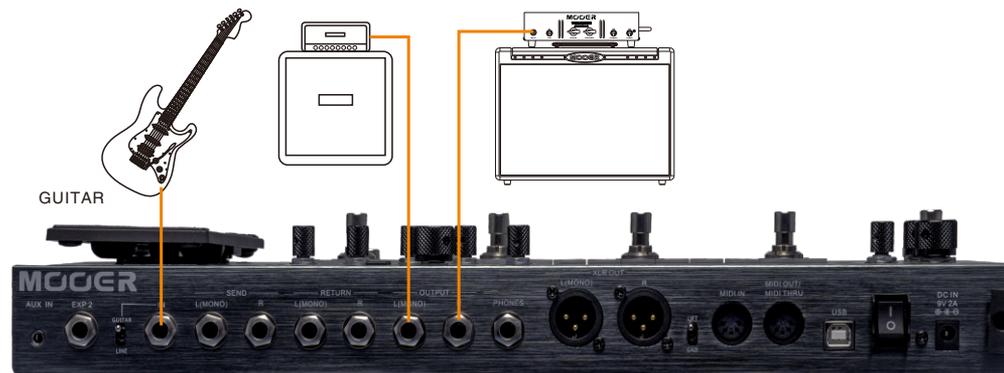
GE300はインプット/アウトプットルーティング、統合されたエフェクトループにより、様々なスタイルに合わせて機材を接続することができます。

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

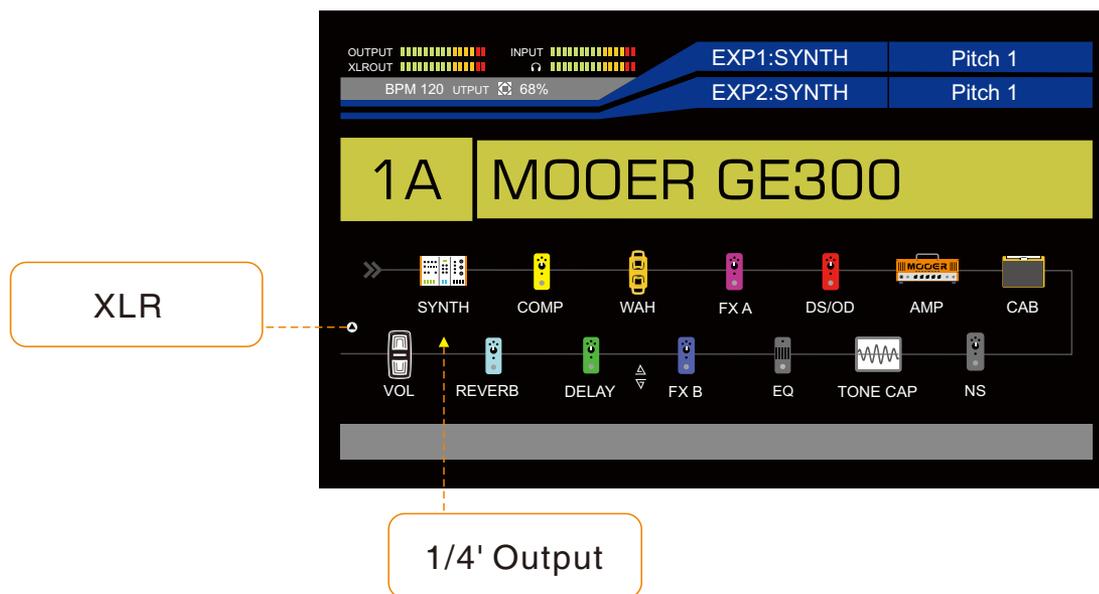
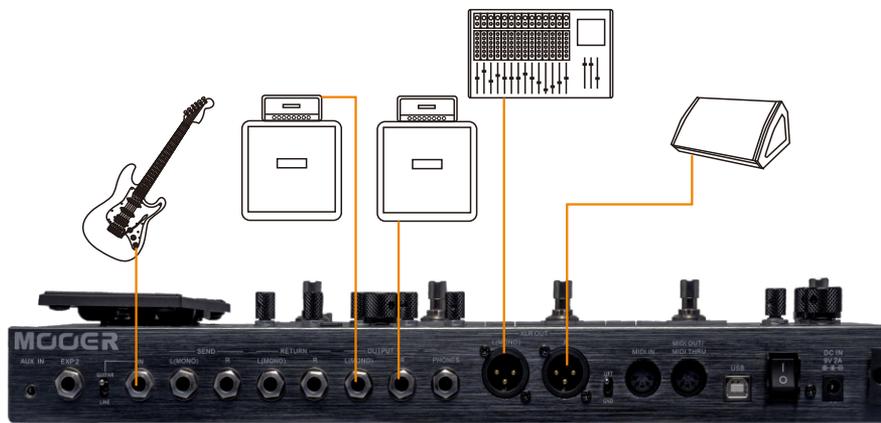
複数のアウトプットタイプを使用すれば、DIとリグのバックラインを個別、または同時に出力できます。



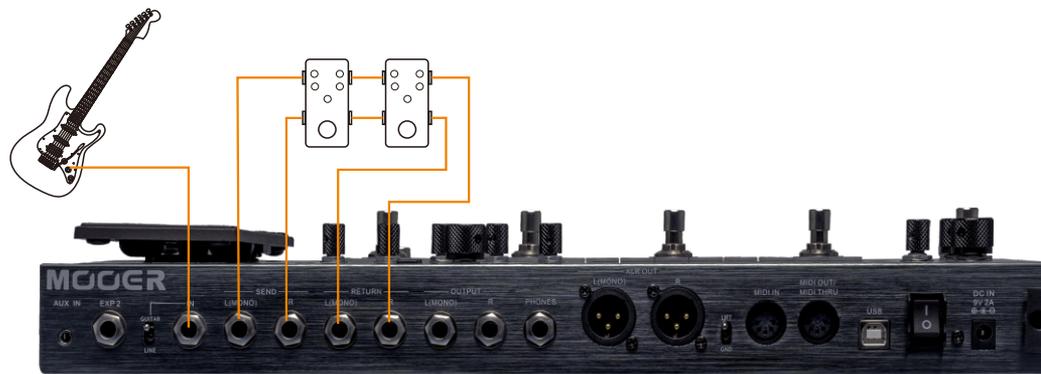
パワーアンプとトラディショナルなギタースピーカーを使用する場合、GE300のCABモジュールをOFFにします。



XLRアウトからフルレンジシステムに、アウトプットからパワーアンプとトラディショナルなギタースピーカーに同時に接続する場合、CABモジュールをシグナルチェーンの最後に置き、OUTPUT ▲ をCABモジュールの前に設置します。



GE300には外部エフェクターを接続するために様々なオプションを備えたステレオエフェクトループがあります。GE300のSENDと外部エフェクターのインプット、外部エフェクターのアウトプットとGE300のRETURNを接続して使用します。FX LOOPボタンを押し、エフェクトループの様々なパラメータを設定します。

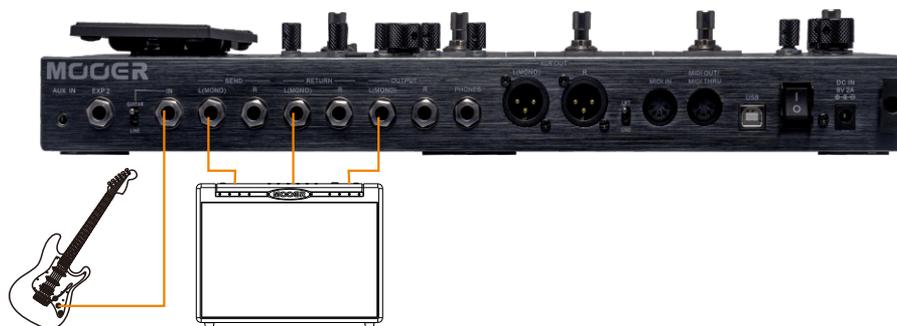


外部エフェクターに合わせて、SEND LEVELとRETURN LEVELを設定します。  
正しいアウトプットモード (MONO/STEREO) を選択します。  
正しいループモード (SERIAL/PARALLEL) を選択します。

\*Notes: 1. PARALLEL ( パラレル ) を選択した時、外部エフェクトとシグナルチェーンはDRY/WETパラメータでバランスを設定できます。  
2. CTRL>ON/OFF機能からCTRLフットスイッチにFX LOOPのON/OFFをアサインすることができます。

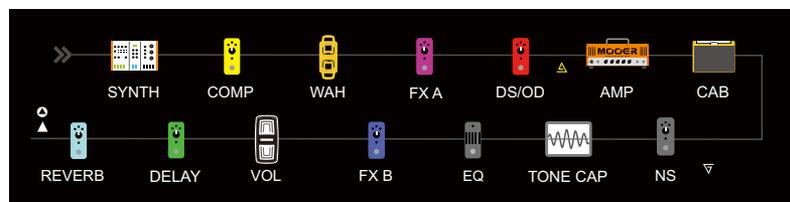
#### 4 ケーブルメソッド (エフェクトのみ)

GE300はギターアンプと4ケーブルメソッド (4CM) で接続し、効果的にオールインワンペダルボードとして使うこともできます。この時、デジタルアンプやキャビネットモデリングはOFFにします。



4CMを使用することの大きな利点は、GE300の信号チェーンの中でそれを移動させることにより、様々なエフェクトモジュールをアンプの前段、アンプのエフェクトループのどちらにルーティングするかを切り替えられることです。

WAH/COMP/OD/DSやその他ゲインベースエフェクトはアンプの前に、モジュレーションやディレイ、リバーブなどのタイムベースエフェクトはアンプのエフェクトループに設置するとポテンシャルを発揮します。ですが、その接続順にルールはありません。様々な接続を試してみましょう。



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

ここではAMPとCABモジュールをOFFに設定していますが、既存のプリセットすべてを編集する必要はなく、いつでも4CMを使用することができます。

FXLOOPをアクティブにしてSERIAL MODEに設定し、GE300 SEND ▲ とGE300 RETURN ▼ をAMPとCABブロックの前後に配置します。

アンプ側にチャンネルを1/4インチモノラルジャックで切り替えることができるスイッチング端子がある場合は、GE300のEXP2端子と接続することでアンプのチャンネルコントロールを行える場合があります。

CTRL>EXT CTRLでそのスイッチングをアサインすることができます。アンプによってラッチタイプとモメンタリタイプのフットスイッチを使用する場合もありますので、アンプの仕様をマニュアルまたはメーカーサポート等で確認後、それに合わせて設定します。

EXT CTRL ON

\*Notes:まず、EXPボタンを押し、EXP2をONに設定し、CTRL>EXT CTRLからEXT CTRLをフットスイッチにアサインする必要があります。

# エフェクトブロック

GE300のアンプモデルとエフェクトアルゴリズムはエフェクトブロックと呼ばれるカテゴリーにグループ分けされています。GE300には15種類のエフェクトブロックがあり、各エフェクトブロックはフロントパネルのボタンから簡単にアクセスすることができます。



エフェクトブロックのボタンを押すと各ブロックのON/OFFを切り替えます。

**SYNTH**- TRI-VOICEのポリフォニックシンセサイザー

**COMP**- コンプレッサー

**WAH**- ワウ、フィルター

**FXA**- モジュレーション、EQ、ディレイ、フィルター、オーバードライブ、ブースター

**DS/OD**- ディストーション、オーバードライブ、ファズ、ブースターストンプボックス

**AMP**- アンプモデル

**CAB**- スピーカーキャビネットモデル

**NS**- ノイズサプレッサー/ノイズゲート

**TONE CAP**- Tone Capture

**EQ**- イコライザー

**FXB**- モジュレーション、EQ、ピッチ、ディレイ、フィルター

**FX LOOP**- エフェクトループ

**DELAY**- ディレイストンプボックスとラックユニット

**REVERB**- リバールアルゴリズム

**VOL**- ボリュームペダル

## エフェクトの編集

編集したいエフェクトブロックのボタンを押し、エフェクトブロックエディットスクリーンに入ります。

### ページナンバー

エフェクトモデルによって、より多くのパラメータを調整でき、パラメータが複数のページにまたがる場合があります。  
<< >> ボタンを押してページナンバーを切り替えます。

### エフェクトパラメータ

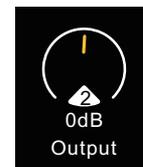
コントロールノブ1~5を使用してパラメータの値を調整します。  
各パラメータにはその下に数値が表示されます。  
SELECTコントロールノブを押して上段と下段のパラメータを切り替えます。

エフェクトモデル  
SELECTコントロールを回し、  
エフェクトモデルを変更します。



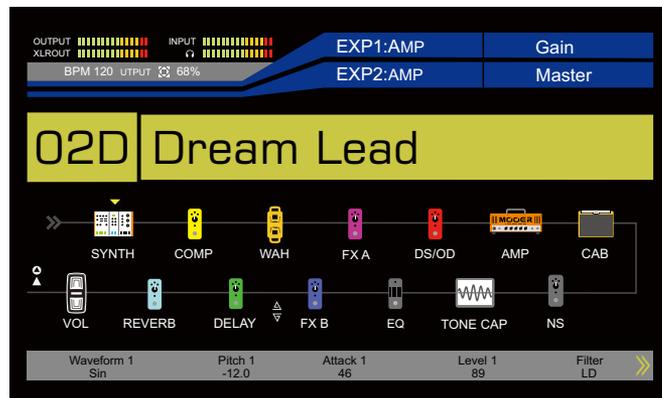
エフェクトブロックアイコン  
シグナルチェーンの中でどこ  
にどのエフェクトブロックが  
あるかを表示します。

多くのエフェクトブロックにはOUTPUTというパラメータがあります。これはエフェクトブロック全体のアウトプットボリュームを設定します。このパラメータを下げたり上げたりすると全体のシグナルレベルや後段のエフェクトブロックに影響を与えます。エフェクトブロックがONになることで音量低下やブーストされる時に調整します。



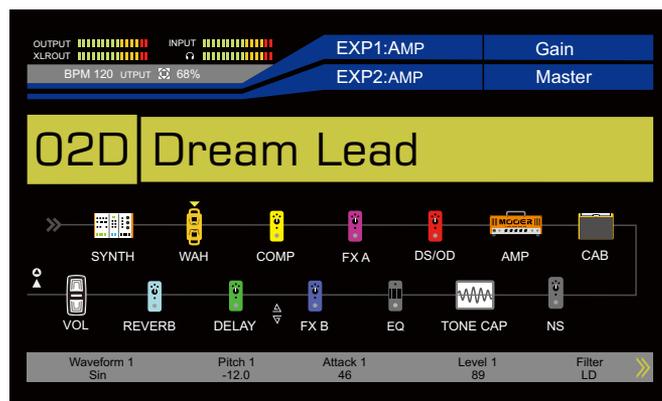
## エフェクトブロックのルーティング

エフェクトブロックはシグナルチェーンの中で接続順を変更することができます。DISPLAYボタンをシグナルチェーンディスプレイが表示されるまで押します。

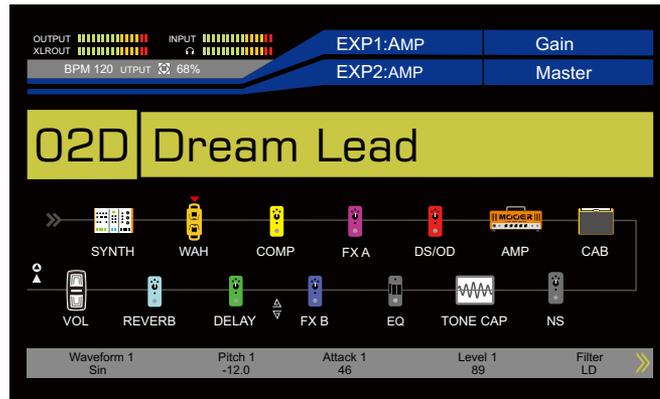


シグナルチェーンディスプレイでは各エフェクトブロックがシグナルチェーンのどこに設置されているかとON/OFFの状態を表示します。

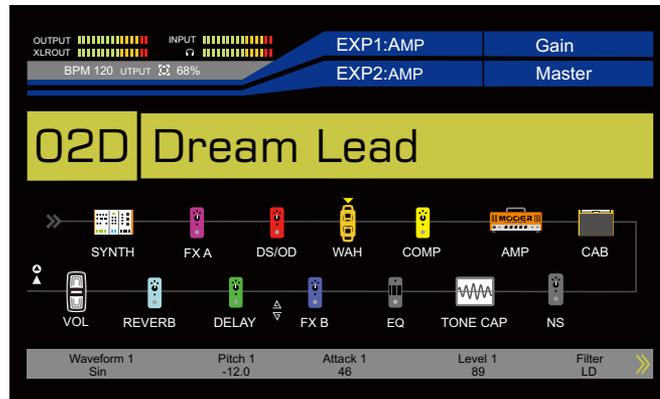
エフェクトブロックはこのディスプレイで移動することができます。



1.SELECTコントロールを回し、黄色 ▽ のカーソルを移動します。



2. SELECTコントロールを押すと、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。

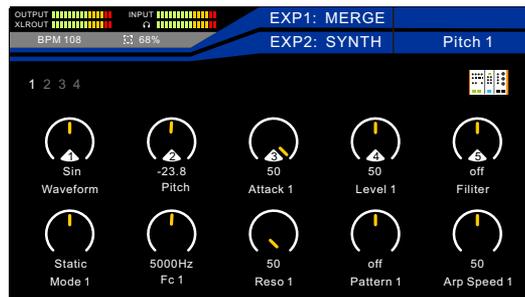


3. SELECTコントロールを回し、選択したエフェクトブロックを移動させます。移動したい位置になったら、SELECTコントロールを押してエフェクトブロックの接続順を変更します。その後カーソルが黄色 ▼ に戻ります。

SYNTHブロックを除く全てのエフェクトブロックは、ペダルボードでエフェクターを入れ替えるようにシグナルチェーン内で好きな位置に移動することができます。エフェクトブロックの順番を変えても音を変えることができます。

# SYNTH

GE300にはTRI-VOICEポリフォニックシンセエンジンを搭載し、楽器の音をトラッキング、トランスフォームしてクラシックシンセサウンドを作ることができます。



## 1 2 3 4

Pages 1 – 3 シンセボイスのパラメータ

Page 4 エフェクトブロック全体のマスターコントロール

<< >>ボタンでページを切り替えます。

SELECTコントロールノブを押して上段/下段を切り替えます。

## Voice Parameters

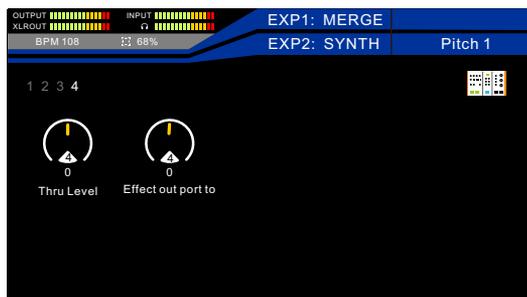
パラメータ	説明	値
Waveform	Cサイン (Sin) 、のこぎり (Saw) 、トライアングル (Tri) 、スクエア (Sqr) 、パルス (imp) 波形を切り替えます。	Sin, Saw, Tri, Sqr, Imp.
Pitch	楽器のピッチに対するシンセボイスのピッチを調整します。0で楽器のオリジナルピッチと同じとなり、±12で上下1オクターブ、±24で上下2オクターブとなります	-24.0 – 24.0
Attack	シンセボイスアタックのスピードです。100が最速です。	0 - 100
Level	シンセボイスのアウトプットレベルを調整します。	0 - 100

## フィルターパラメータ

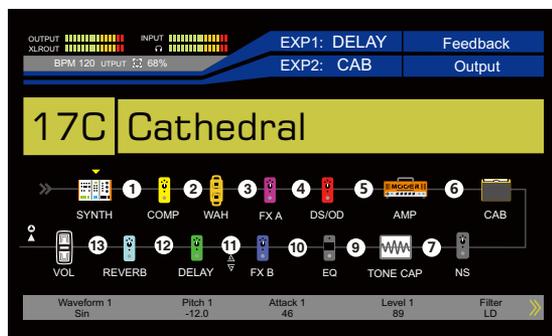
パラメータ	説明	値
Filter	シンセボイスにかかるフィルタータイプを選択します。 LP: ローパス HP: ハイパス BP: バンドパス PK: ピーク	Off, Lp, Hp, Bp, Pk.
Mode	フィルターコントロールモードとそのパラメータです。 Static: 静的フィルター Touch: 楽器のダイナミクスでコントロールするタッチセンシティブエンベロープフィルター LFO: オートマティックモジュレーションスウィープフィルター	Static, Touch, LFO.
Modeparameter	FC (StaticMode): カットオフ周波数	FC: 60Hz - 10000Hz
	Sensitivity (Touch mode): 楽器のダイナミクスに対してフィルターの動きを調整します。	Sensitivity 0 - 100
	Rate (LFO Mode): LFOのスピード	Rate: 0 - 100 Bpm 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/8D, 1/32T.
Reso	フィルターのレゾナンスを調整します。	0 - 100

## アルペジエーターパラメータ

パラメータ	説明	値
Pattern	シンセボイスに選択したパターンのアルペジエーターを加えることができます	Off, 1-50
ArpSpeed	アルペジエーターのスピードを調整します。	0.2Hz - 20Hz Bpm: 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T, 1/32, 1/32D, 1/32T.

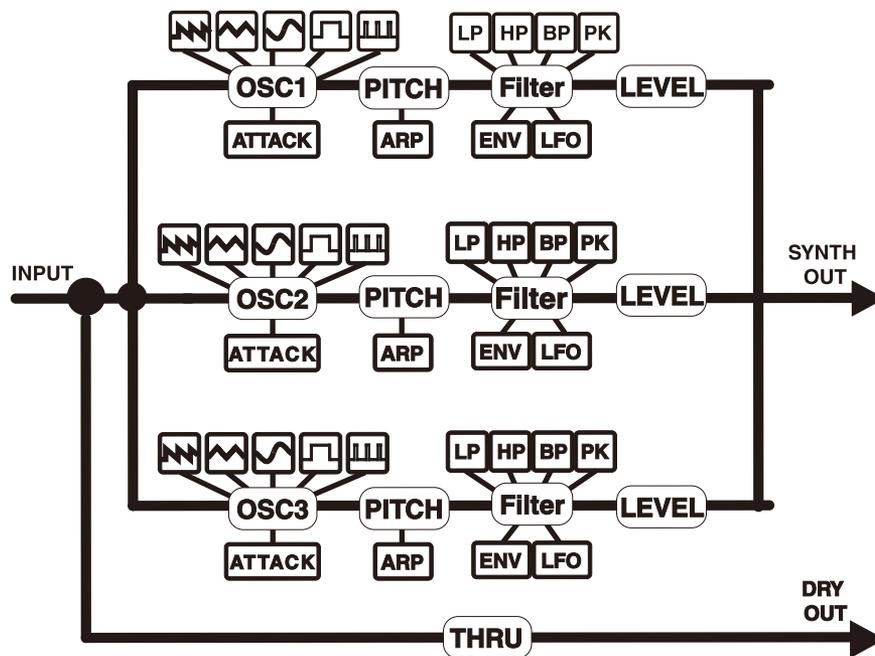


パラメータ	説明	値
ThruLevel	SYNTHエフェクトブロックと平行でルーティングされた楽器のドライ信号のレベルを調整します。	0 - 100
Effectout portto	SYNTHエフェクトブロックのアウトプットを信号チェーンのどこに出力するかを設定します。	0 - 13



SYNTH ENGINEが正しく楽器の入力をトラッキングするために、信号チェーンの先頭に設置される必要があるため、SYNTHエフェクトブロックは信号チェーンの先頭から移動することはできません。SYNTHエフェクトブロックからの出力はEffect out port toパラメータで信号チェーン内のどこにでも設定できます。0~13の数値で、エフェクトブロックのどこに出力するかを設定することができます。

## SYNTH シグナルパス



上図のとおり、SYNTH ENGINEには波形、ピッチ、アタック、レベル、フィルター、アルペジエーターを3つのボイスに個別にかけることができます。楽器から入力されたシグナルは分けられ、各ボイスの前に直接ルーティングされるため、それぞれが平行で独立しています。ドライシグナルはSYNTHエフェクトブロック全体と平行ミックスでバランスを調整できるので、ギターをミックスせずにシンセサウンドのみを出力することもできます。

# COMP

Ge300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ノブストンプ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。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	S-Comp	2ノブストンプボックスコンプレッサー
2	RedComp	“赤い筐体”の2ノブストンプボックスコンプレッサー
3	Yellow Comp	ブティックスタイルの4ノブストンプボックスコンプレッサー
4	BlueComp	クラシックでスタンダードな“青い筐体”の4ノブストンプボックスコンプレッサー
5	BoostComp	3バンドEQとブースターを搭載したコンプレッサー
6	L-StudioComp	ヴィンテージアナログスタジオコンプレッサー
7	DeluxeComp	スタジオアナログコンプレッサーをさらに発展
8	3-BandComp	80年代のデジタルスタジオ3バンドコンプレッサー
9	Limit	2ノブコンプレッションリミッター
10	BloodComp	Blendコントロールを搭載した3ノブストンプボックスコンプレッサー

**\*NOTES:** 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。

## Compressor パラメータ

パラメータ	説明	値
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
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。	-60.0dB - 0dB
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。	1.0 : 1 - 10.0 : 1
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。	0 - 100
PeakReduction	コンプレッションの強さを調整します。	0 - 100
Gain	コンプレッサーのアウトプットレベルを調整します。	0 - 100
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。	0 - 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 - 100
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。	-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。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	Cry Wah	"GCB95" のサウンドをシミュレートしたワウ
2	535 Wah	"535Q" のサウンドをシミュレートしたワウ
3	846 Wah	60年代のHaloインダクタのワウペダルをシミュレートしたワウ
4	847 Wah	ヴィンテージワウを再現した" 847" ワウペダルをシミュレートしたワウ
5	Mae Wah	現代的なワウサウンドをシミュレートしたワウ
6	Custom Wah	スタジオラックスタイルのワウエフェクトをシミュレートしたワウ
7	Auto Wah	モジュレーテッドオートスイープワウ
8	Touch Wah	ダイナミックエンヴェロープフィルター
9	Talk Wah Ah	MOOER® RedKidアルゴリズムのトーキングワウ
10	Talk Wah Oh	MOOER® RedKidアルゴリズムのトーキングワウ

**\*NOTES:** 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。

## Wahパラメータ

パラメータ	説明	値
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でトードウンとなります。 *Notes エクスプレ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。 トード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QualityFactor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パラメータ

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。

パラメータ	説明	値
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,
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QualityFactor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。Trig: トライアングル Sine: サイン、Step: PWMスタイルのステップ波形、Rand: ランダムパターン	Trig Sine Step Rand

## Touch Wahパラメータ

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。

パラメータ	説明	値
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QualityFactor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。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	3-BandEQ	3バンドグラフィックEQ
2	5-BANDEQ	5バンドグラフィックEQ
3	StudioEQ	スタジオラックユニットEQ
4	SlowGear	オートボリュームスウェルエフェクト
5	Octave	上下1オクターブに音を付加
6	Phaser	MOOER® NINETYORANGEをベースにしたフェイザー
7	StepPhaser	スクエアウェーブのフェイズシフター
8	FatPhaser	低域を中心としたフェイズシフター
9	6StageAnalogPhaser	6ステージフェイズシフター
10	12StageAnalogPhaser	12ステージフェイズシフター
11	DualPhaser	デュアルチャンネルのフェイズシフター
12	ModernPhaser	モダンサウンドのフェイズシフター
13	Flanger	MOOER® E-LADYをベースとしたフランジャー
14	JetFlanger	MOOER® JETFLANGERをベースとしたフランジャー
15	FlangerPro	多彩なパラメータを持つプロフェッショナルフランジャー
16	TripleFlanger	リッチなマルチステージフランジャー
17	ModernFlanger	モダンサウンドのフランジャー
18	Tremolo	MOOERTRELICOPTERをベースとしたトレモロ
19	OpticalTremolo	回転するディスクにプリントされたパターンを読み取り、音量を調整するトレモロエフェクトをシミュレート
20	60s Tremolo	ヴィンテージ60sトレモロサウンドを再現
21	Stutter	チョッピーなカットオフフィルター
22	Vibrato	ピッチモジュレーション
23	Rotary	レスリーロータリースピーカーを再現
24	ModernRotary	モダンサウンドのロータリースピーカーエフェクト
25	Ana-Chorus	ストップボックススタイルのアナログコーラスを再現
26	70's Chorus	70年代のアナログコーラスサウンドを再現
27	Tri-Chorus	リッチなマルチステージコーラス
28	RingMod	リングモジュレーター
29	Delay	ストップボックススタイルのデジタルディレイ
30	Detune	ピッチを微細にずらして作るコーラス効果
31	Lofi	低レートサンプリングエフェクト
32	Low passfilter	高域をカットするフィルター
33	High passfilter	低域をカットするフィルター
34	Q filter	ノッチフィルター(コックドワウエフェクト)
35	MonoPitch(FXA) PolyPitch(FXB)	クラシックワームーサウンドを作るドライビングナルピッチシフター-FXAはモノラルピッチ、FXBはポリフォニックピッチ
36	808OD(FXA Only)	IBANEZ® TS808をベースにしたオーバードライブ
37	Tube Drive(FXA Only)	Butler® Tubedriveをベースにしたオーバードライブ
38	BB Drive(FXA Only)	Xotic® BB Preampをベースにしたオーバードライブ
39	PureBoost(FXA Only)	MOOER® PureBoostをベースにしたブースター
40	FlexBoost(FXA Only)	MOOER® FlexBoostをベースにしたブースター

\*NOTES: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。

## Fxパラメータ

パラメータ	説明	値
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色を調整します。	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, Bpm: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T.
Tone	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。 *Notes: 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。	0ms – 2000ms, Bpm: 1/1, 1/2, 1/2D, 1/2T, 1/4, 1/4D, 1/4T, 1/8, 1/8D, 1/8T, 1/16, 1/16D, 1/16T.
Feedback (Delay)	ディレイの反復回数を調整します。	0 - 100
Mix	ドライ信号とウェット信号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、Mooser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。

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

**\*NOTES:** 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。

パラメータ	説明	値
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

GE300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。

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

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

ナンバー	アンプ名	説明
37	Eagle FB CH1	Based on ENGL® Fireball 100 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
38	Eagle FB CH2	Based on ENGL® Fireball 100 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
39	Powerbell CL	Based on ENGL® E645 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
40	Powerbell DS	Based on ENGL® E645 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
41	Blacknight CL	Based on ENGL® E650 Blackmore signature model Clean Channel をベースとしたアンプモデル
42	Blacknight DS	Based on ENGL® E650 Blackmore signature model Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
43	Eagle 670 CL	Based on ENGL® E670 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
44	Eagle 670 CR	Based on ENGL® E670 Crunch Channel をベースとしたアンプモデル
45	Eagle 670 L1	Based on ENGL® E670 Lead Channel 1 をベースとしたアンプモデル
46	Eagle 670 L2	Based on ENGL® E670 Lead Channel 2 をベースとしたアンプモデル
47	Satsuma TH200A	Based on Orange® Thunderverb 200 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
48	Satsuma TH200B	Based on Orange® Thunderverb 200 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
49	Satsuma TH30A	Based on Orange® TH30 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
50	Satsuma TH30B	Based on Orange® TH30 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
51	Rock Vrb CL	Based on Orange® Rockerverb Clean Channel をベースとしたアンプモデル
52	Rock Vrb DS	Based on Orange® Rockerverb Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
53	Citrus 30	Based on Orange® Ad30 をベースとしたアンプモデル
54	EV 5050 CL	Based on EVH® 5150 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
55	EV 5050 DS	Based on EVH® 5150 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
56	PV 5050 CL	Based on Peavey® 5150 Clean Channel をベースとしたアンプモデル
57	PV 5050 DS	Based on Peavey® 5150 Rhythm Channel をベースとしたアンプモデル
58	Petey 6550 A	Based on Peavey® 6505+ Clean Channel をベースとしたアンプモデル
59	Petey 6550 B	Based on Peavey® 6505+ Rhythm Channel をベースとしたアンプモデル
60	Petey Satch CL	Based on Peavey® JSX Clean Channel をベースとしたアンプモデル
61	Petey Satch CR	Based on Peavey® JSX Crunch Channel をベースとしたアンプモデル
62	Petey Satch UL	Based on Peavey® JSX Ultra Channel をベースとしたアンプモデル
63	Herby CH1	Based on Diezel® Herbert Channel 1 をベースとしたアンプモデル
64	Herby CH2	Based on Diezel® Herbert Channel 2 をベースとしたアンプモデル
65	Herby CH3	Based on Diezel® Herbert Channel 3 をベースとしたアンプモデル
66	VHS CH1	Based on Diezel® VH4 Channel 1 をベースとしたアンプモデル
67	VHS CH2	Based on Diezel® VH4 Channel 2 をベースとしたアンプモデル
68	VHS CH3	Based on Diezel® VH4 Channel 3 をベースとしたアンプモデル
69	VHS CH4	Based on Diezel® VH4 Channel 4 をベースとしたアンプモデル
70	Hugen CL	Based on Diezel® Hagen Clean Channel をベースとしたアンプモデル
71	Hugen OD	Based on Diezel® Hagen Overdrive Channel をベースとしたアンプモデル
72	Hugen DS	Based on Diezel® Hagen Distortion Channel をベースとしたアンプモデル

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

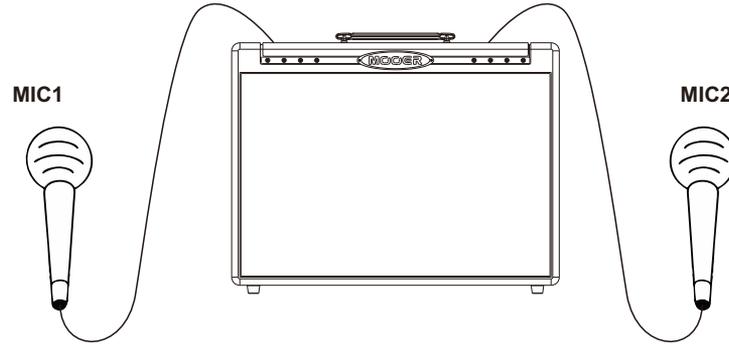
ナンバー	アンプ名	説明
73	Randy Devil CL	Based on Randal® Satan Clean Channel をベースとしたアンプモデル
74	Randy Devil DS	Based on Randall® Satan Distortion Channel をベースとしたアンプモデル
75	SLOW 100 CR	Based on Soldano® SLO-100 Crunch Channel をベースとしたアンプモデル
76	SLOW 100 DS	Based on Soldano® SLO-100 Distortion Channel をベースとしたアンプモデル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

**\*NOTES:** 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。

パラメータ	説明	値
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	中域の音色、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。 Original: オリジナルアンプのサウンドを忠実に再現 Distinct: 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 EI84
Preamp Out	プリアンプセクションの音量を調整します。	0 - 100
Presence (Power amp parameter)	パワーアンプの高域を調整します。	0 - 100
Bias (Power amp parameter)	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

GE300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。



ナンバー	キャビネット名	説明
1	US DLX 112	Based on 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	Based on 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	Based on Fender® 59 Bassman 410 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
4	Sonic 112	Based on Fender® Super Sonic 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
5	Blues 112	Based on Fender® Blues Deluxe 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
6	1960 412	Based on Marshall® 1960A 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
7	Eagle P412	Based on ENGL® Pro XXL 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
8	Eagle S412	Based on ENGL® Vintage XXL 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
9	Mark 112	Based on Mesa/Boogie® Mark 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
10	Rec 412	Based on 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	Based on Orange® PPC 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
12	Citrus 212	Based on Orange® PPC 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
13	Slow 412	Based on Soldano® Slo 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
14	DR.ZEE 112	Based on 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	Based on 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	Based on Roland® JC120 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
17	UK 212	Based on VOX® AC30 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
18	HWT 412	Based on Hiwatt® AP412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
19	PV 5050 412	Based on Peavey® 5150 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
20	Regal Tone 110	Based on 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	Based on Two Rock® 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
22	Cardeff 112	Based on Two Rock® 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
23	EV 5050 412	Based on EVH® 5150 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
24	HT 412	Based on Blackstar® HTV 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
25	Gas Station 412	Based on Diezel® Hagen 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
26	Blueno 212	Based on Bruno® 212 Football Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
27	Custom 212	Based on Custom Audio® 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
28	Herby 412	Based on Diezel® RV412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
29	VHS 412	Based on Diezel® FV412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
30	Doctor3 112	Based on DR.Z® MAZ38 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル

ナンバー	キャビネット名	説明
31	US Gold 412	Based on Friedman® 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
32	US Gold 112	Based on 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	Based on Matchless® 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
34	Cali 412-1	Based on 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	Based on Mesa/Boogie® RoadKing 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
36	Satsuma 212	Based on Orange® PPC 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
37	Petey 412	Based on Peavey® 6505 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
38	Petey 212	Based on Peavey® JSX 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
39	Mr Smith 112	Based on PRS® Archon 212 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
40	Randy Devil 412	Based on Randall® RD412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
41	Taxidea Taxus 112	Based on Suhr® 112 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
42	Shittcow 412	Based on VHT® 412 Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
43	Acoustic 112	Based on® MOOER 112 Acoustic Cabinet をベースとしたキャビネットモデル
44 - 63	Empty	3 <sup>rd</sup> Impulse Responses slots をベースとしたキャビネットモデル

**\*NOTES:** 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。

パラメータ	説明	値
Mic	マイク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	マイク後部のローカットフィルターです。	Off, 0Hz - 800Hz.
High Cut	マイク後部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でかかりません。	0 - 100
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
Output	CABエフェクトブロックの音量を調整します。	

# IR

GE300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いため）。High/Low Cut、Early Reflection、Output、Sampling Pointsは設定することができます。

Listo fm icrophone

ナンバー	マイクロフォン名	説明
1	Sm57	Based on Shure® Sm57 をベースとしたマイクモデル
2	SM7A	Based on Shure® SM7A をベースとしたマイクモデル
3	U47	Based on Neumann® U47 をベースとしたマイクモデル
4	U87	Based on Neumann® U87 をベースとしたマイクモデル
5	M143	Based on Neumann® Km143 をベースとしたマイクモデル
6	M147	Based on Neumann® M147 をベースとしたマイクモデル
7	KM184	Based on Neumann® Km184 をベースとしたマイクモデル
8	NT1	Based on Rode® Nt1 をベースとしたマイクモデル
9	NT2	Based on Rode® Nt2 をベースとしたマイクモデル
10	NTV	Based on Rode® NTV をベースとしたマイクモデル
11	MD421	Based on Sennheiser® Md421 をベースとしたマイクモデル
12	MD441	Based on Sennheiser® Md441 をベースとしたマイクモデル
13	E609	Based on Sennheiser® E906 をベースとしたマイクモデル
14	E835	Based on Sennheiser® E835 をベースとしたマイクモデル
15	MXL2001	Based on MXL® MXL 2001 をベースとしたマイクモデル
16	MXL2003	Based on MXL® MXL 2003 をベースとしたマイクモデル
17	C3000	Based on AKG® C3000 をベースとしたマイクモデル
18	C4000B	Based on AKG® C4000B をベースとしたマイクモデル
19	C414	Based on AKG® C414 をベースとしたマイクモデル
20	D112	Based on AKG® D112 をベースとしたマイクモデル
21	C535	Based on AKG® C535 をベースとしたマイクモデル

**\*NOTES:** 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。

# NS

GE300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。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	Noise Killer	最も強い減衰のハードノイズゲート
2	Intel 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
3	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

パラメータ	説明	値
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。	

# TONECAP

GE300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色をサンプリングし、現在のギターの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。

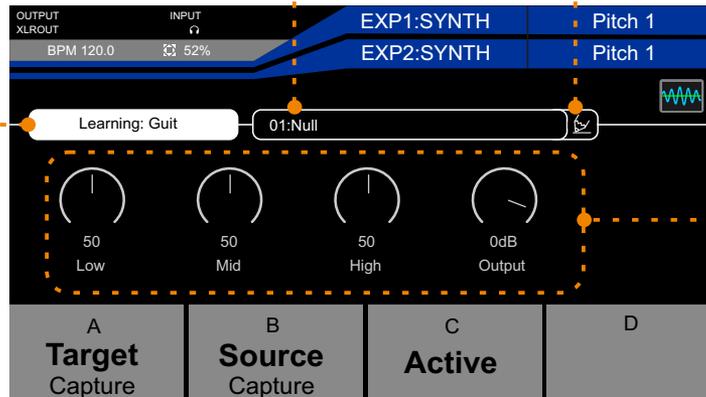
## IR

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。

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

**PRESET –TONE CAPTUREのプリセットスロットを選択します。**

**Pencil icon – プリセットの名前を変更します。**  
SELECT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。



## 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。

# GUIT

1本で全てのギターサウンドを出せる機材が必要ですか？クラシックカントリーのトゥワング、暖かなブルーストーン、ソウルフルな“4ポジション”、タイトでスラッシュやジェント、ピエゾエレクトロアコースティック、まだまだたくさん.....。

TONE CAPTUREのGUITモードでは、ピックアップを搭載するギターであれば、それらをサンプルし、Mooer独自のノンライナーIRテクノロジーにより、デジタルギターモデルを作ることができます。

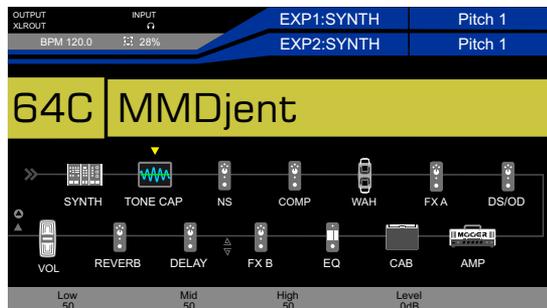
これは、SOURCE (現在使用しているギター)とTARGET (目的の音色を持つギター)の違いを比較することにより行います。ここでは複雑な計算が行われ、“TARGET”ギターの音色が生まれます。

新たに作成したGUITモデルのTONE CAPTUREをアクティブにすると、即座にギター (SOURCE)のサウンドがTARGETギターのトーンに変わります。

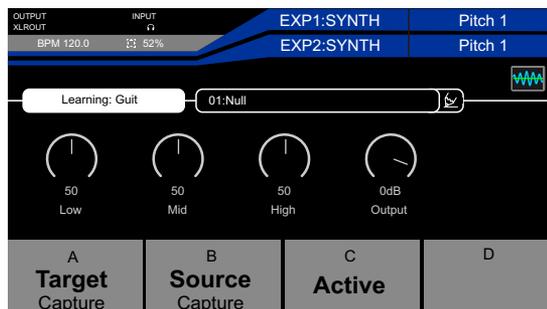
作成したGUITモデルは他のSOURCEモデルに合わせたり、新たな音色を作るために調整することもできます。

## 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SYNTHの次のエフェクトブロックとなるように設定します。SYNTHエフェクトブロックがOFF、TONE CAPブロックがONになっていることを確認します。

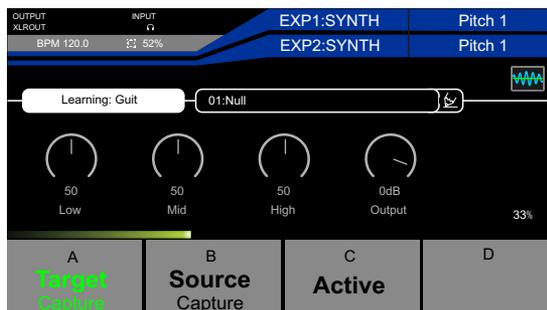


## STEP 2



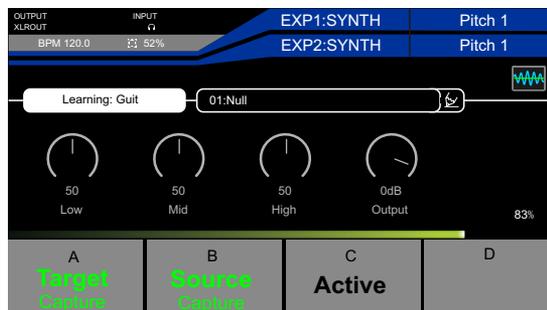
空のプリセット ( Null ) を選択し、モードをLarning : Guitに設定します。

## STEP 3



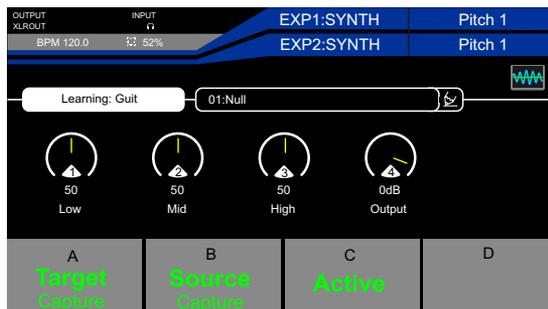
サンプリングしたい“TARGET”ギターをGE300のINPUTに接続します。  
フットスイッチAを押し、キャプチャプロセスを開始したら、カウントダウンが100%となるまでギターをプレイします。  
特に、最初にオープンコードでギターを強く弾き、次にギターの全ての音をできる限りプレイします。

## STEP 4



実際に使用する“SOURCE”ギターをGE300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 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



enter a 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Aまたはフットスイッチ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。

**Notes:** 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。特にSTEP3とSTEP4で同じようにプレイするように注意します

# 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、GE300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。

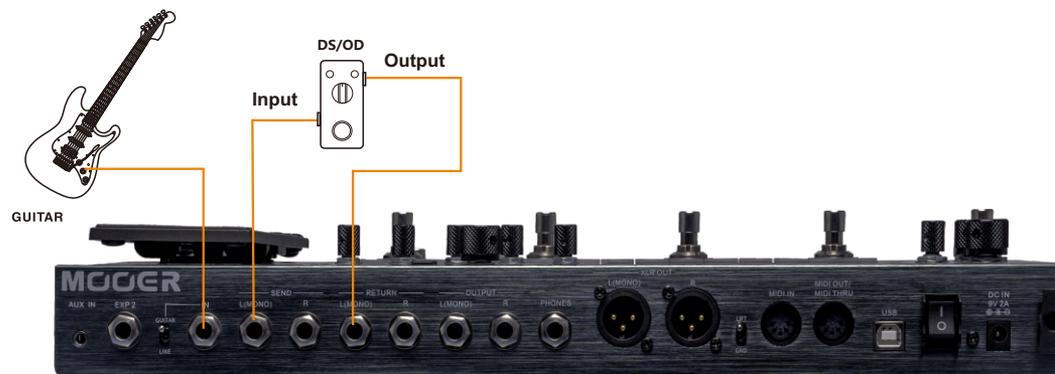
ディレイ、リバーブ、モジュレーションなどはTONE CAPTUREでサンプリングすることができません。

## STEP 1

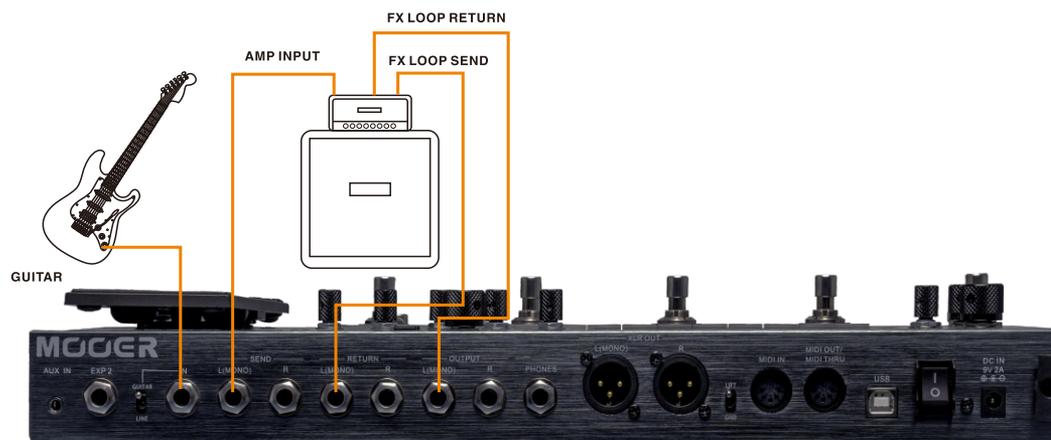
まず、ストンプボックスとアンプのどちらを使用するかを決めます。

GE300のSENDをストンプボックス、またはアンプのINPUTに接続し、GE300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



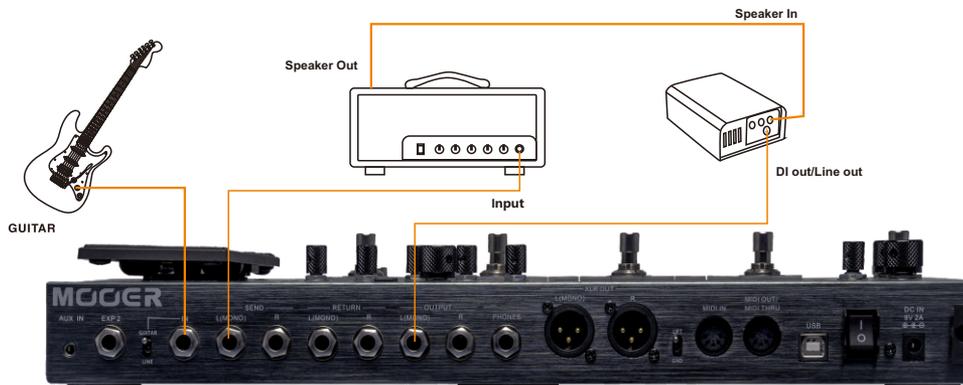
### AMP



アンプにエフェクトループが無い場合は、アンプのスピーカーアウトをインピーダンスの合うロードボックスに接続し、ロードボックスのLine OutやDI OutをGE300のReturnに接続します。

ロードボックスをご使用の際は、アンプ、ロードボックスそれぞれの仕様や取扱方法をご確認ください。

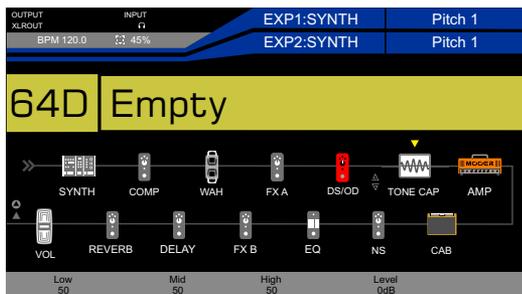
## STEP 1



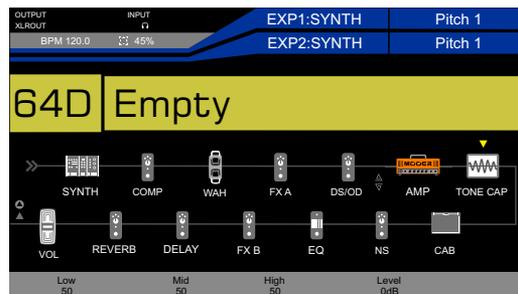
**WARNING :** アンプのSpeaker OutからGE300に直接接続しないでください。GE300とアンプの両方が破損する場合があります。アンプのSpeaker Outには正しいインピーダンスのスピーカーまたはスピーカー負荷を必ず接続してからアンプを操作してください。

## STEP 2

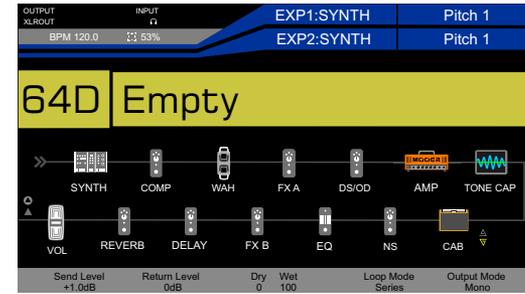
シグナルチェーンディスプレイが表示されるまでDISPLAYボタンを押し、TONE CAPエフェクトブロックがキャプチャするブロックの次に来るようにします。ストップボックスをキャプチャする場合はDS/OD、アンプをキャプチャする場合はAMPブロックの後に設置します。そして、これらのブロックとCAB以外の全てのエフェクトブロックがOFFになっていることを確認します。



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



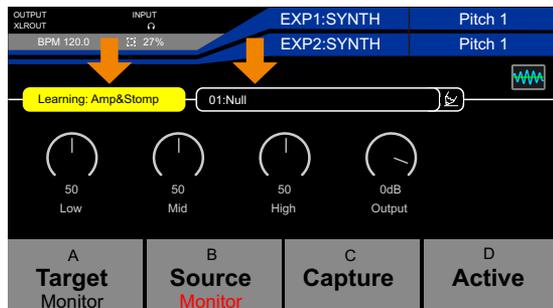
( Capture Amp : Amp > Tone Cap )



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

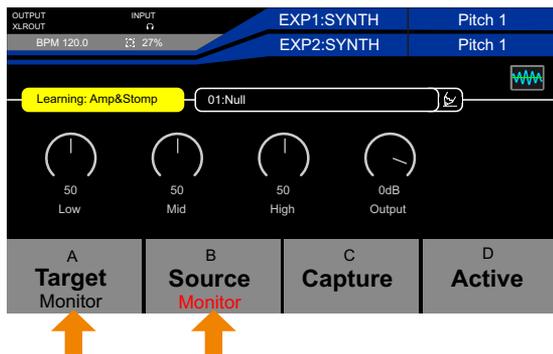
### STEP 3

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

フットスイッチA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Bを押し、GE300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。



まず、TARGETの音色にできるだけ近くなるようにGE300のストンプボックス/アンプの設定を調整します。

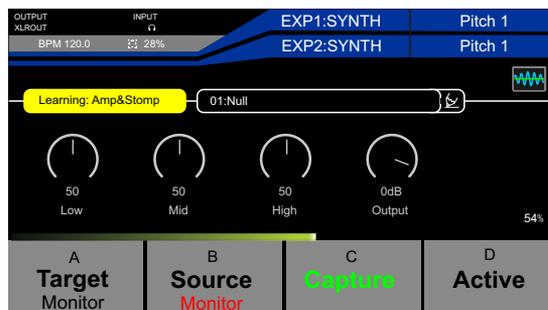
**Notes:** 1.TARGET ( サンプリングしたい機器 ) のゲイン/ドライブに合わせるため、事前にGE300のストンプボックスやアンプのゲイン/ドライブを合わせておきます。最良の結果を得るために、ほぼ同等のゲイン/ドライブと音量の設定が必要です。

例えば、GE300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GE300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。

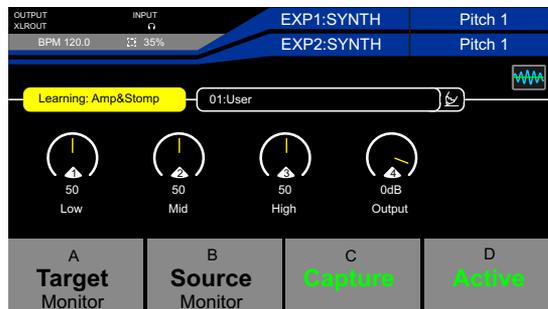
## STEP 5

フットスイッチC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

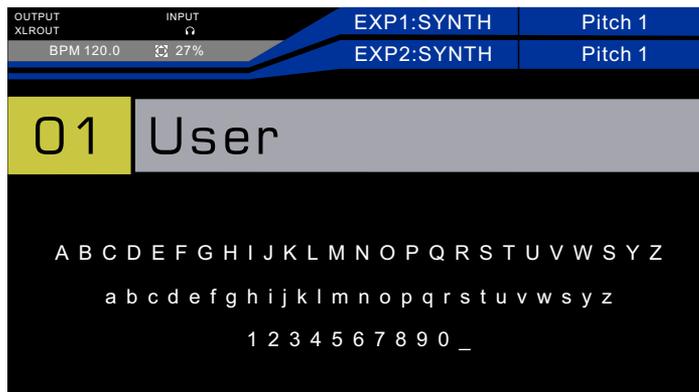
フットスイッチDを押し、TONE CAPTUREを有効にします。コントロールノブ1~4を使用し、EQと音量を好みに合うように調整します。



## 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C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。

**Notes:** 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。特にSTEP4での事前設定を見直し、STEP5でのギタープレイを重点的にやり直してみてください。

# 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。

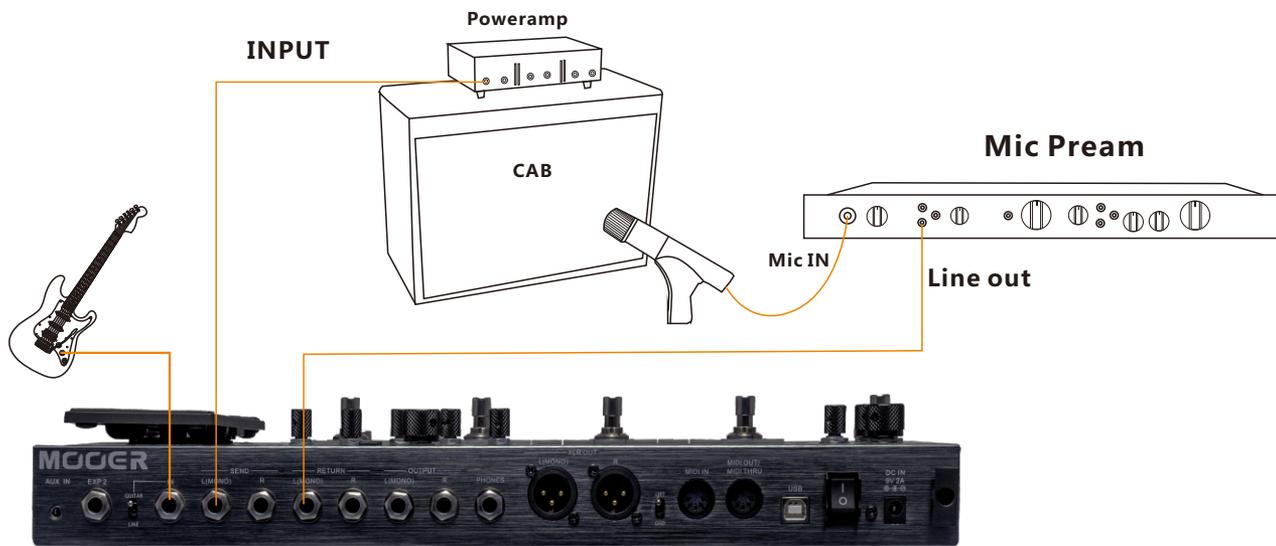
- 1.マイク
- 2.マイクプリアンプ
- 3.スピーカーキャビネットを動作させるパワーアンプ

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

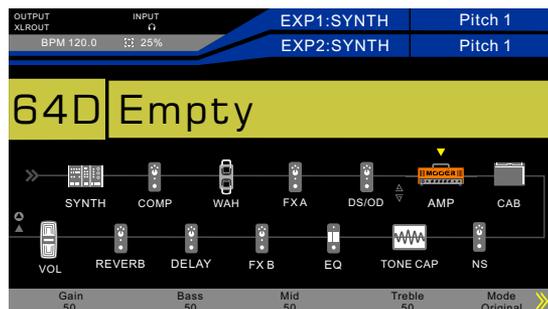
GE300のSENDをパワーアンプインプットに接続します。

GE300のRETURNをマイクプリアンプのOUTPUTに接続します。



## STEP 2

シグナルチェーンディスプレイが表示されるまでDISPLAYボタンを押し、シグナルチェーンが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。

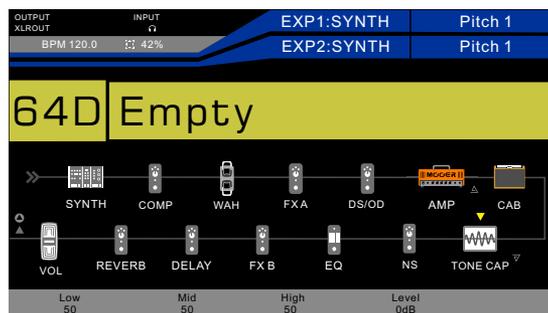


より詳細には、SENDロゴをCABエフェクトブロックの前に、RETURNロゴをCABエフェクトブロックの後に設置すると、キャプチャプロセス中のSENDとRETURNレベルをコントロールできます。

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。

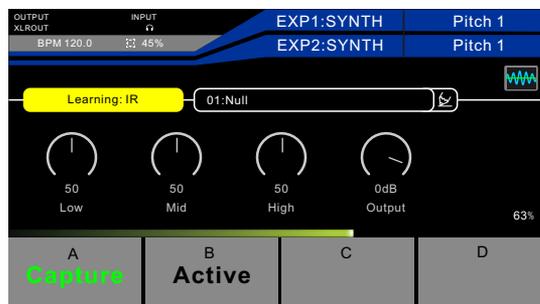


(AMP > send > CAB > return > TONE CAP)

実際のマイクの音量をGE300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。

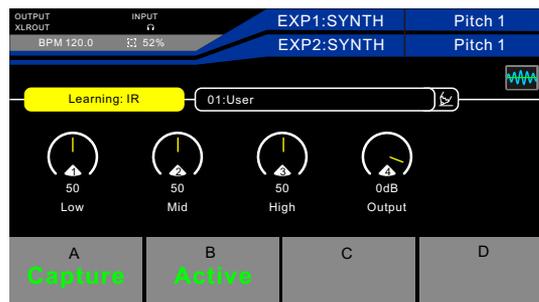
### STEP 3

空のプリセット ( Null ) を選択し、モードをLearning : IRに設定します。  
フットスイッチA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B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。



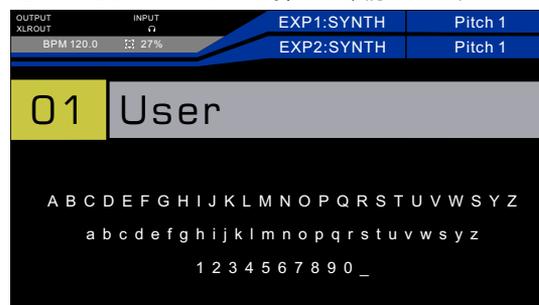
### STEP 5

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。

GE300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タイプのアプローチモデルがあります。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	3-BandEQ	シンプルなアンプスタイルの3バンドEQ
2	MooerG	ストンプボックスタイプのギター用5バンドEQ
3	MooerHM	ストンプボックスタイプのヘヴィギター用5バンドEQ
4	MooerB	ストンプボックスタイプのベース用5バンドEQ
5	MooerG-6	ストンプボックスタイプのギター用6バンドEQ
6	MooerG-10	ストンプボックスタイプのギター用10バンドEQ
7	CustomEQ	周波数帯をカスタムできるストンプボックスタイプのギター用3バンドEQ
8	StudioEQ Pro	フルカスタマイズ可能なパラメトリックEQ

パラメータ	説明	値
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。 Mooer G: 100Hz, 250Hz, 630Hz, 1.6kHz, 4kHz Mooer HM: 80Hz, 240Hz, 750Hz, 2.2kHz, 6.6kHz Mooer B: 62.5Hz, 125Hz, 500Hz, 1kHz, 4kHz Mooer G-6: 100Hz, 200Hz, 400Hz, 800Hz, 1.6kHz, 3.2kHz Mooer G-10: 31Hz, 62Hz, 126Hz, 250Hz, 500Hz, 1kHz, 2kHz, 4kHz, 8kHz, 16kHz	-16dB - 16dB
Low Gain	カスタムした低域のトーンを調整します。	-16dB - 16dB
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。	30Hz - 18000Hz
Mid Gain	カスタムした中域のトーンを調整します。	-16dB - 16dB
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。	30Hz - 18000Hz
High Gain	カスタムした高域のトーンを調整します。	-16dB - 16dB
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。	30Hz - 18000Hz
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。	0.3 - 5.0
Gain	設定した周波数レンジのゲインを調整します。	-16dB - 16dB
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。	Off, 0Hz - 800Hz
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。	Off, 20000Hz - 1000Hz

# FX LOOP

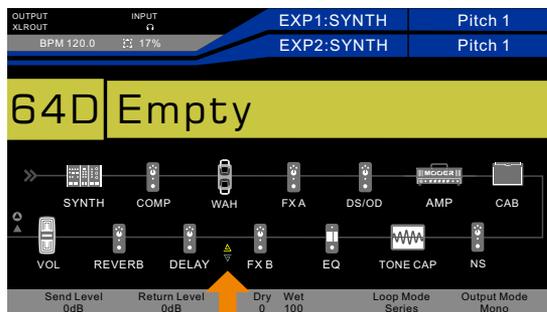
GE300のFX LOOPを使用して、外部エフェクトやプリアンプをGE300のシグナルチェーンに組み込んだり、GE300をより複雑かつクリエイティブなセットアップで使用することができます。ここではいくつかの使用例を掲載しています。

パラメータ	説明	値
SendLevel	SENDから出力されるシグナルの音量を調整します。	-60dB - +6dB
ReturnLevel	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
LoopMode	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
OutputMode	モノラル、ステレオ、自動判別からアウトプットモードを選択します。自動判別では、デバイスがSENDまたはRETURNに接続されているとステレオモードになります。	Mono Stereo Auto

## ルーティング

SENDとRETURN端子は、シグナルチェーンの中でエフェクトモジュールのようにルーティングすることができます。これはプリセットごとに保存されます。シグナルチェーンディスプレイには、SENDとRETURNはGE300トップパネルに表示されているものと同じアイコンで表示されます。

△ = SEND  
▽ = RETURN



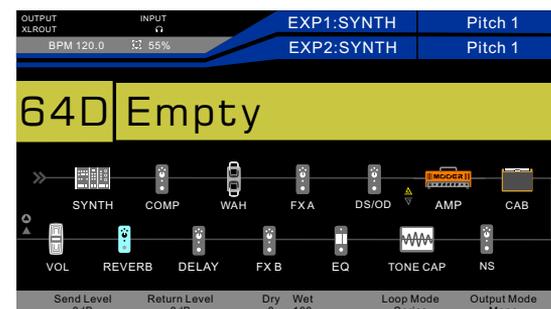
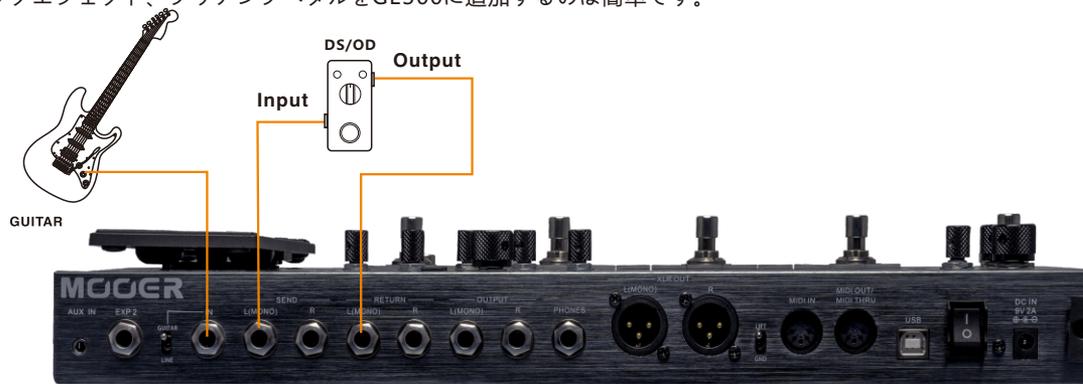
### SENDとRETURNのルーティング

- 1.DISPLAYボタンをシグナルチェーンディスプレイが表示されるまで押します。
- 2.SELECTコントロールノブをI/Oアイコンが黄色にハイライトされるまで長押しします。
- 3.SELECTコントロールノブを回し、SENDアイコン△とRETURNアイコン▽に合わせます。
- 4.SELECTコントロールノブを押して選択します。(アイコンが赤くなります。)
- 5.SELECTコントロールノブを回してシグナルチェーンの好きな位置に設定します。
- 6.SELECTコントロールノブを押して新しいポジションを決定します。(アイコンが黄色に戻ります。)

**Notes:** SENDアイコンはRETURNアイコンより前に設置します。

## オーバードライブペダルを追加

お好みのストンプボックスやラックエフェクト、プリアンプペダルをGE300に追加するのは簡単です。



この例では、オーバードライブペダルをエフェクトループに接続し、シグナルチェーンに組み込んでいます。シグナルチェーン内のSENDアイコン  と RETURNアイコン  の位置に注目してみてください。

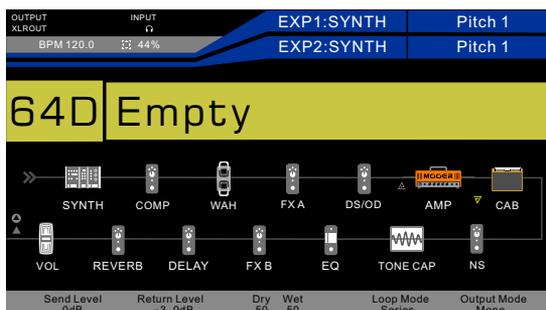
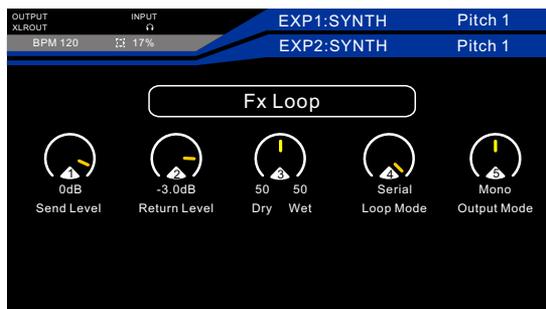
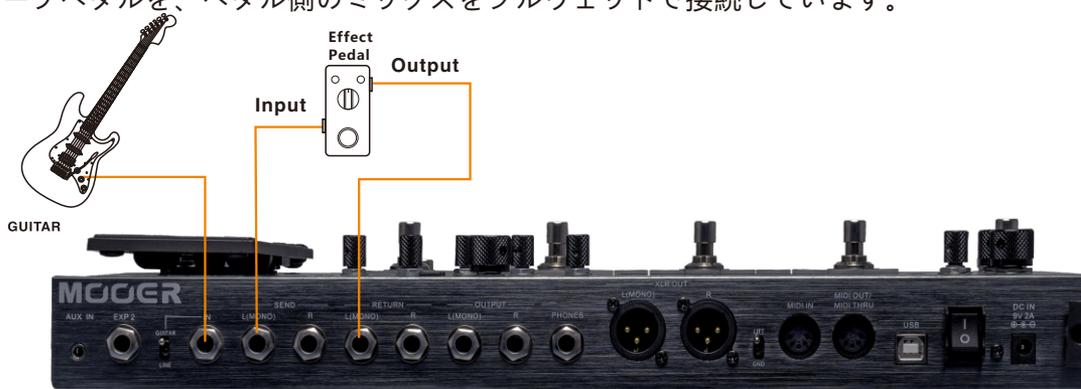
ここで接続したオーバードライブペダルはモノラルエフェクトのため、L SENDとRETURNを使用し、Output ModeをMONOに設定しています。LOOP MODEはシリアルに設定し、トラディショナルなペダルボードと同様にオーバードライブを使用しています。ですが、LOOP MODEをパラレルに設定してDRY/WETでオーバードライブにクリーントーンをミックスすることも可能です。

CTRLメニューからCTRLフットスイッチにFX LOOP ON/OFFをアサインすれば、エフェクトループに接続したペダルは常時ONにしておくだけでGE300からスイッチングが可能です。

CTRL 1  
FX LOOP

## ステレオペダルを追加

この例では、ステレオリバーブペダルを、ペダル側のミックスをフルウェットで接続しています。

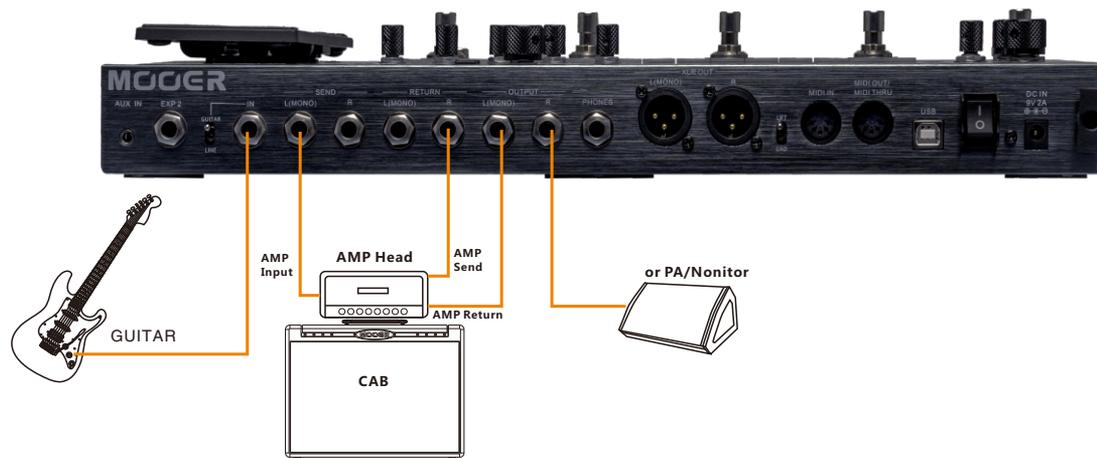


LOOP MODEをパラレルに設定していることに注目してみてください。パラレルモードでFX LOOPに接続されているディレイやリバーブエフェクトは、接続するエフェクトを100%ウェットに設定してから、FX LOOPのDRY/WETパラメータでエフェクト量を調整できます。

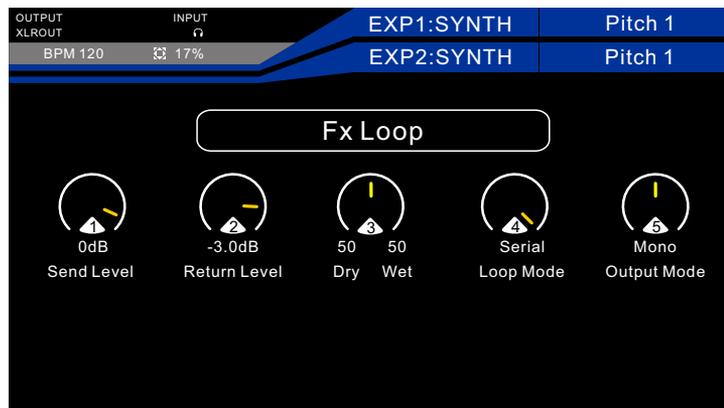
ここで使用したリバーブペダルはステレオですので、FX LOOPのOutputはステレオに設定されています。

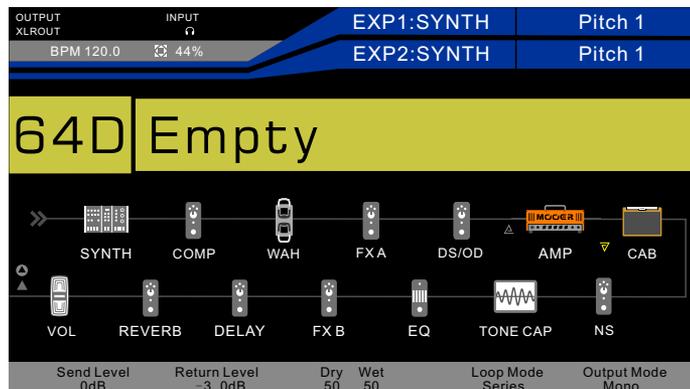
## A/B

この例では真空管アンプのエフェクトループに接続し、GE300のAMPエフェクトブロックとA/Bで切り替えてシグナルチェーンに組み込んでいます。



**Notes:**PA/モニターを使用している時は、必ずCABエフェクトモジュールをONにします。シグナルをアンプのエフェクトリターンに戻す場合はCABモジュールをOFFにします。その時、真空管アンプをキャビネットに接続するのを忘れないでください。キャビネットに接続せずに真空管アンプヘッドを駆動させると故障する場合があります。





LOOP MODEがシリアルに設定され、SENDアイコン▲とRETURNアイコン▽がAMPエフェクトブロックの前後に配置されています。この構成では、FX LOOPをONにするとAMPエフェクトブロックがバイパスされ、FX LOOPに接続した真空管アンプのプリアンプがGE300に組み込まれます。FX LOOPをOFFにすると真空管アンプがバイパスされ、GE300のAMPエフェクトブロックがアクティブになります。

CTRL 1  
FX LOOP

真空管アンプは非常に高いアウトプットのため、RETURNレベルが-3.0dBアッテネートされています。アンプはモノラルなので、FX LOOPモードもMONOに設定しています。

# DELAY

GE300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。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	Digital	80年代のディレイユニットのようなクリスタルクリアなディレイ
2	Analog	BBDを搭載したクラシックなアナログディレイのサウンド
3	Dynamic	楽器のダイナミクスにตอบสนองするデジタルディレイ
4	Real	リアルでナチュラルなエコー
5	Tape	70年代のスタンダードなテープエコーサウンド
6	Mod	モジュレーションを追加したディレイ
7	Reverse	リバーズ(逆再生)ディレイ
8	DualDelay	独立したコントロールを持つ2つのディレイ
9	MultiTap Delay	独立したコントロールを持つ4つのディレイ
10	Ping Pong	スタンダードなピンポン(左右交互に鳴らす)ステレオディレイ
11	VintageDelay	低いビットレートのサウンドをミックスしたディレイ
12	GalaxyDelay	軽いモジュレーションとスウェルリピートを持つディレイ
13	FuzzDelay	クラシックなファズサウンドをミックスしたディレイ
14	CrystaDelay	シマーハーモニーとモジュレーションを加えたディレイ

パラメータ	説明	値
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 TempoSync 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.
TempoSync	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)	Dynami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/DualDelay/MultiTap Delay)	ディレイサウンドの低域の出方を調整します。	Off, 1Hz - 800Hz
High Cut(Reverse/DualDelay/MultiTap 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 (DualDelay/MultiTap 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
Level(DualDelay/MultiTap Delay)	各ディレイごとのディレイレベルを調整します。	0 - 100
OutputMode (DualDelay/MultiTap Delay/Ping Pong/Galaxy Delay/CrystalDelay)	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(VintageDelay)	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(VintageDelay)	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( GalaxyDelay)	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( FuzzDelay)	ファズの歪みの強さを調整します。	0 - 100
Fuzzlvl ( FuzzDelay)	ファズの音量を調整します。	0 - 100
Tone ( FuzzDelay)	ファズの音色を調整します。	0 - 100
Cab ( FuzzDelay)	フルレンジスピーカ向けに、ファズにトーンの補正を加えます。	Off, On
Mod Output( CrystalDelay)	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

# REVERB

GE300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。

ナンバー	エフェクト名	説明
1	Room	小さな部屋の反響を再現したリバーブ
2	Hall	コンサートホールの反響を再現したリバーブ
3	Plate	スタジオスタイルのプレートリバーブ
4	Filter-Reverb	静的フィルターを備えたリバーブ
5	Fl-Reverb	フランジャーを加えたリバーブ
6	Reverse-Reverb	リバース（逆再生）リバーブ
7	Swell-Reverb	ドライシグナルの後ろで徐々に立ち上がっていくリバーブ
8	Spring	クラシックなスプリングリバーブタンク
9	Mod	モジュレーションを加えたリバーブ
10	Shimmer	高周波数帯が加わる、きらびやかで独特のリバーブ
11	Dist-Reverb	ディストーションを加えたリバーブ

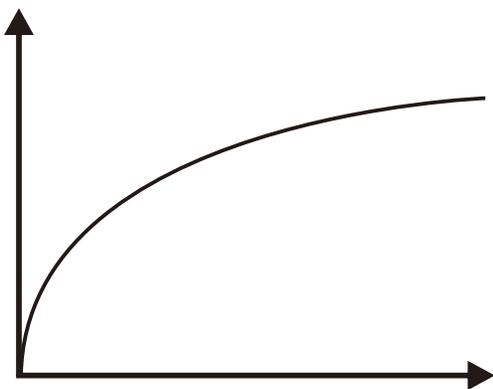
パラメータ	説明	値
Pre Delay	最初の反響が聞こえるまでの時間を調整します。	0ms - 200ms
Decay	リバーブの長さを調整します。	0 - 100
Low Cut	リバーブの低域の出方を調整します。	Off, 1Hz - 800Hz
High Cut	リバーブの高域の出方を調整します。	Off, 20000Hz - 1000Hz
Mix	ドライシグナルとリバーブシグナルのバランスを調整します。0でドライ100%、100でウェット100%となります。	0 - 100
Output Mode	モノラルとステレオを切り替えます。ステレオの方がCPU%を多く使用します。	Mono, Stereo
Quality	リバーブサウンドの音質を切り替えます。Highの方が高音質ですがCPU%を多く使用します。	Standard, High
Rate (Filter-Reverb/FI-Reverb/Mod)	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
Peak (Filter-Reverb)	フィルターのピーク周波数を調整します。	0 - 100
Q (Filter-Reverb)	フィルターのかかる範囲の幅を調整します。値が大きいくほど狭くなります。	0 - 100
Filter Output (Filter-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
Feedback (FI-Reverb)	フランジャーのフィードバックの強さを調整します。	0 - 100
Mod Delay (FI-Reverb)	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
Mod Output (FI-Reverb/Mod)	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
Attack (Swell-Reverb)	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 Length (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
Spring Depth (Spring)	スプリングサウンドがどの程度加わるかを調整します。	0 - 100
Depth (Mod)	リバーブにかかるモジュレーションの深さを調整します。	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

# VOL

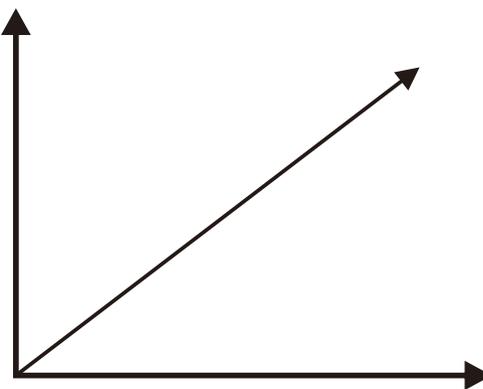
VOLエフェクトブロックは、GE300のシグナルチェーンの中にボリュームペダルを追加します。VOLエフェクトブロックがアクティブの時、EXP1 LEDが消灯していれば、EXP1がボリュームペダルとして機能します。

パラメータ	説明	値
Position	ボリュームペダルの現在の位置を表示します。	0 - 100
Min	ペダルがヒールダウン時の音量を調整します。	0 - 100
Max	ペダルがトードウン時の音量を調整します。	0 - 100
Curve	エクスプレッションペダルのカーブを選択します。	Log, Linear, Exponential

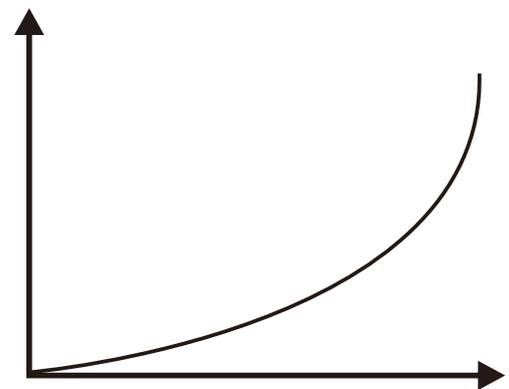
Logarithmic



Linear



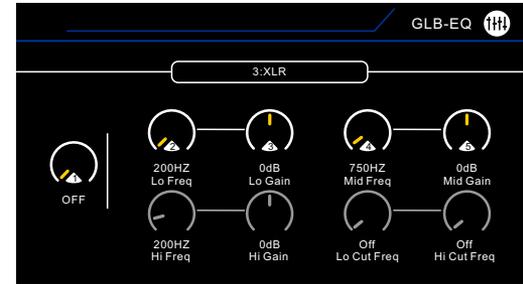
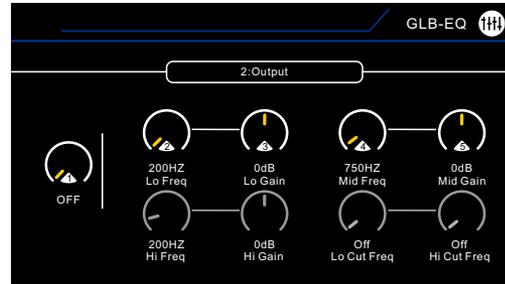
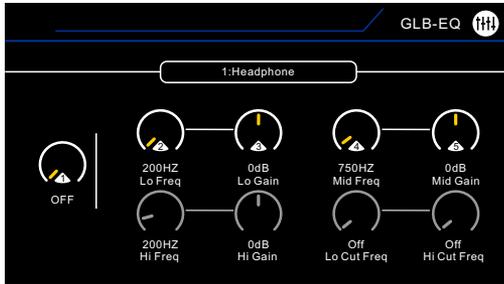
Exponential



# GLB-EQ

GLB-EQはGE300のグローバルアウトプットEQです。GE300の各出力には個別のイコライザーがあり、プリセットに影響されずにいつでもON/OFFを切り替えることができます。

この機能はGE300でライブパフォーマンスを行う際、バックিংとリードの切り替えなどに役立ちます。各プリセットを編集することなく、音色を簡単に補正したり、フィードバックを抑制することができます。



SELECTコントロールノブを回してアウトプットを選択します。  
SELECTコントロールノブを押して上下のラインを切り替えます。  
1~5ノブを使用して各パラメータを編集できます。

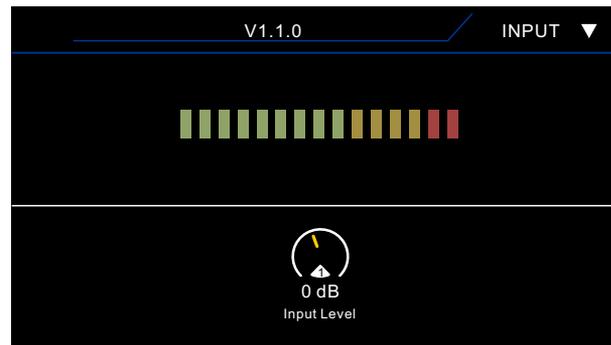
パラメータ	説明	値
ON/OFF	選択中のアウトプットのEQのON/OFFを切り替えます。	OFF, ON
Lo Freq	ブースト/カットしたい低域の周波数を調整します。	40Hz – 16000Hz
Lo Gain	設定した低域の周波数をどの程度ブースト/カットするかを調整します。	-10dB – 10dB
Mid Freq	ブースト/カットしたい中域の周波数を調整します。	40Hz – 16000Hz
Mid Gain	設定した中域の周波数をどの程度ブースト/カットするかを調整します。	-10dB – 10dB
Hi Freq	ブースト/カットしたい高域の周波数を調整します。	40Hz – 16000Hz
Hi Gain	設定した高域の周波数をどの程度ブースト/カットするかを調整します。	-10dB – 10dB
Lo Cut Freq	ローカットフィルターのカットオフ周波数を設定します。設定した周波数以下のシグナルは出力されません。	Off, 1Hz – 800Hz
Hi Cut Freq	ハイカットフィルターのカットオフ周波数を設定します。設定した周波数以上のシグナルは出力されません。	Off, 20000Hz – 1000Hz

# SYSTEM

## Input

接続する楽器によってシグナルレベルが異なります。GE300で最高のパフォーマンスをするために、インプットレベルを楽器に合わせることは重要です。GE300のインプットレベルが低く設定されていると、ダイナミクスレベルやレスポンスに影響します。インプットレベルを高くしすぎると内部でクリッピングや予期せぬ歪み加わり、サウンドクオリティが低下します。

使用する楽器をGE300に接続し、レベルセクタースイッチを正しい位置に設定します。

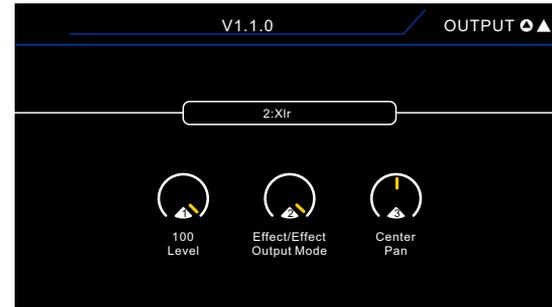
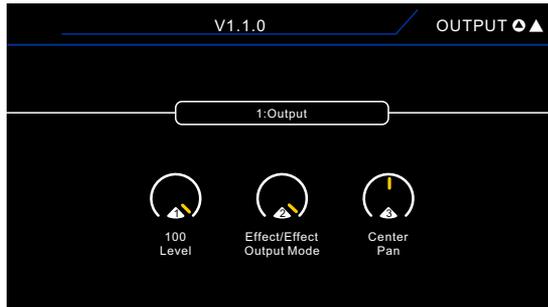


楽器を演奏しながらディスプレイのインプットレベルモニターを確認します。コントロールノブ1を使用し、インプットレベルのブースト/カットを行います。インプットレベルモニターが黄色い位置にある時、最適なレベルに設定されています。インプットレベルが緑の位置にしかないときはインプットレベルが低すぎます。

インプットレベルが常に赤い位置にある時は、インプットレベルが高すぎます。

# Output

メインOUTPUTとXLR OUTPUTには独立したコントロールがあります。



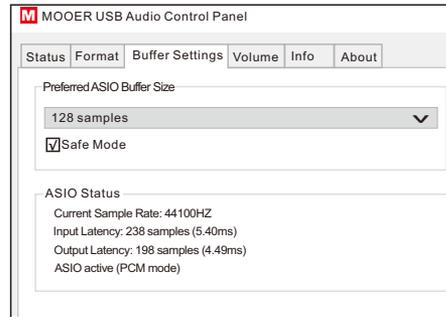
SELECTコントロールノブを回してアウトプットを選択します。  
1～3ノブを使用してパラメータを調整します。

パラメータ	説明	値
Level	アウトプットレベルを調整します。初期設定は100です。値を下げるとアウトプットレベルが下がります。	0 - 100
Output Mode	メインOUTPUTとXLR OUTPUTから出力されるシグナルを選択します。ここでは4つのモードがあります。デフォルト設定はEffect/Effectです。 <b>Dry:</b> インプットシグナルが内部の信号処理をバイパスして出力されます。 <b>Effect:</b> ( Processed ) インプットシグナルが内部の信号処理を通して出力されます。 Dry/Effect: L=Dry R=Processed Effect/Dry: L=Processed R=Dry Dry/Dry: L+R=Dry Effect/Effect: L+R=Processed	Dry/Effect, Effect/Dry, Dry/Dry, Effect/Effect
Pan	アウトプットのパンニング ( 定位 ) を設定します。初期設定はCenterです。	L100 – Center – R100

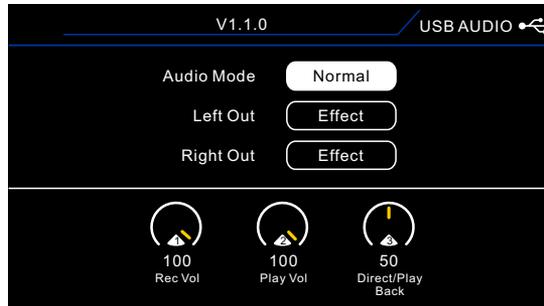
# USB AUDIO

GE300のUSBポートは、コンピュータやデジタルオーディオワークステーション（DAW）に直接ギタートーンを出力するオーディオインターフェイスとして機能します。お好みのヘッドフォンやパワードスタジオモニターをGE300のアウトプットに直接接続してモニタリングしながらのレコーディングも可能です。

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。



USBオーディオの設定はSYSTEM→USB AUDIOから行います。



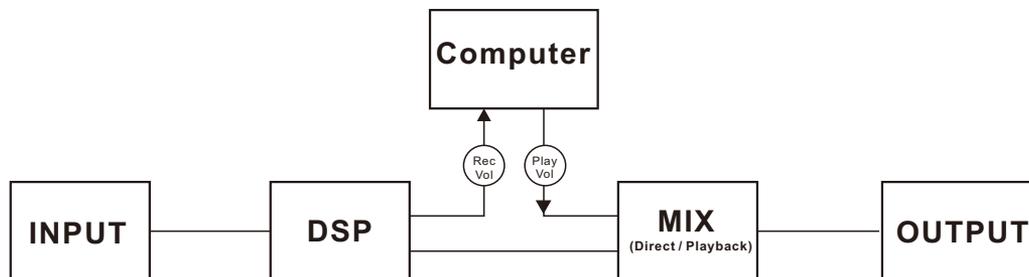
SELECTコントロールノブを回し、押すことで最上段のパラメータを変更できます。  
1～3ノブで下段のパラメータを調整します。

**AUDIO MODE** – ノーマルモードとリアンプモードを切り替えます。

**LEFT OUT / RIGHT OUT : DIRECT – INPUT**から入力されたシグナルをダイレクトに出力します。

**EFFECT** – エフェクトのかかったDSPシグナルを出力します。

## ノーマルモード



**REC Vol** – コンピュータに出力される音量を調整します。

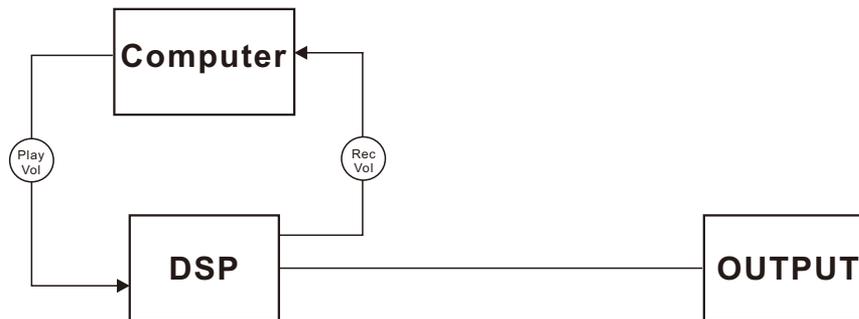
**PLAY Vol** – プレイバックとモニターの音量を調整します。

**Direct/Playback** – プレイボリュームとDSPを通したサウンドのミックスを調整します。

ノーマルモードでは、GE300はギターや他の楽器をレコーディングするためのハブとして機能します。

## リアンプモード

ノーマルモードとは異なるルーティングとなります。



**PLAY Vol**- コンピュータからGE300へのシグナルの音量を調整します。

**REC Vol**- GE300からコンピュータに戻す際の音量を調整します。

リアンプモードでは、コンピュータからGE300にオーディオトラックを送信して処理したり、GE300のエフェクトを追加することができます。例えば、クリーントーン  
のギタートラックをGE300に出力し、アンプモデルやキャビネットモデルを加えることができます。また、キーボードトラックにGE300でリバーブを加えることが  
できます。

# MIDI

GE300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 ( Musical Instrument Digital Interface ) は、ある機器と別の機器をリモートコントロールすることができる規格です。

つまり、GE300で他の機器をコントロールしたり、他の機器でGE300をコントロールすることができます。

まず、MIDIについての簡単な用語を説明します。

## MIDI チャンネル-

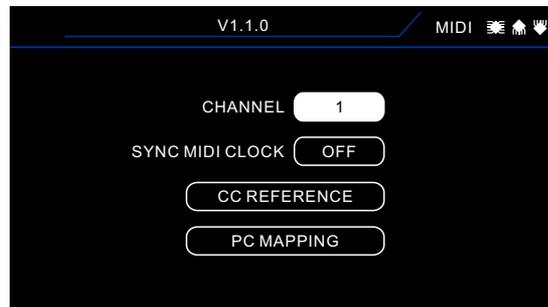
MIDIチャンネルは、複数の機器のデータやメッセージをやり取りするために使用します。各MIDIチャンネルはメッセージが到達するまで独立しています。MIDIには16のチャンネルがあります。受信側の機器と送信側の機器のMIDIチャンネルが一致している必要があります。OMNIに設定すると、全てのチャンネルに同じメッセージを送信または受信します。

**PC**-プログラムチェンジメッセージです。主にプリセットやパッチの選択などに使われます。

**CC**- コントロールチェンジ ( コンティニュアスコントロール ) メッセージです。様々なパラメータを設定するために使われます。

**MIDI クロック**-対応する機器を同期させるためにMIDI経由でブロードキャストされるクロックシグナルです。

## MIDI IN



**CHANNEL** – GE300がMIDI INから受信するMIDIチャンネルを設定します。

**SYNC MIDI CLOCK**-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。

**CC REFERENCE** – GE300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。

V1.1.0		
MIDI   		
FUNCTION	CC#	VALUE
BANK SELECT	0	0-1
SYNTH ON/OFF	10	0-127
COMP ON/OFF	11	0-127
WAH ON/OFF	12	0-127
FX A ON/OFF	13	0-127
OD/DS ON/OFF	14	0-127
AMP ON/OFF	15	0-127
CAB ON/OFF	16	0-127

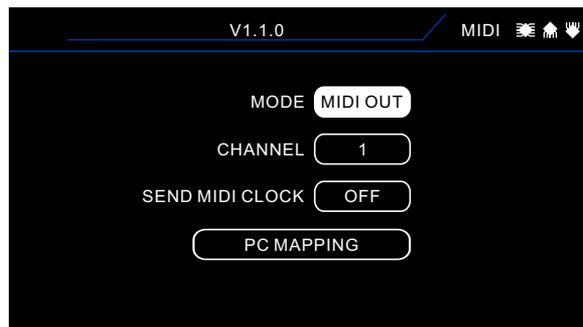
### PC MAPPING-

GE300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。

V1.1.0		
MIDI   		
MIDI BANK	PC#	PATCH  
0	0	1 A
0	1	1 B
0	2	1 C
0	3	1 D
0	4	2 A
0	5	2 B
0	6	2 C
0	7	2 D

SELECTコントロールノブを回してマッピングを変更するPCナンバーを選択します。  
ノブ1でプリセットナンバーを変更します。  
ノブ2でバンクナンバーを変更します。

## MIDI OUT



### MODE-

**MIDI OUT** - MIDI OUTからGE300がMIDIメッセージを送信します。

**MIDI THRU**- GE300がMIDI INから受信したメッセージをそのままMIDI OUTから出力します。複数の機器をまとめてマスターコントロールデバイスからリモートコントロールする際に有効です。

**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。

**SEND MIDI CLOCK**- ONにすると、GE300はタップテンポに同期したMIDIクロックを出力します。

### PC MAPPING-

GE300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。

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

SELECTコントロールノブでプリセットナンバーを選択します。  
ノブ1でPCナンバーを変更します。

CC# コントロールチェンジマップ		
Parameter	Explanation	Value
MIDI BANK SELECT	0	0 - 1
SYNTH ON/OFF	10	0 - 127
COMP ON/OFF	11	0 - 127
WAH ON/OFF	12	0 - 127
FXA ON/OFF	13	0 - 127
OD/DS ON/OFF	14	0 - 127
AMP ON/OFF	15	0 - 127
CAB ON/OFF	16	0 - 127
NS ON/OFF	17	0 - 127
TONE CAP ON/OFF	18	0 - 127
EQ ON/OFF	19	0 - 127
FXB ON/OFF	20	0 - 127
FX LOOP ON/OFF	21	0 - 127
DELAY ON/OFF	22	0 - 127
REVERB ON/OFF	23	0 - 127
VOL ON/OFF	24	0 - 127
LOOPER ENTER/EXIT	25	0 - 127
TUNER ENTER/EXIT	26	0 - 127
TAP TEMPO	30	0 - 127
LOOPER REC/DUB	50	0 - 127
LOOPER PLAY	51	0 - 127
LOOPER ONCE	52	0 - 127

STOP	53	0 - 127
CLEAR	54	0 - 127
UNDO / REDO	55	0 - 127
REVERSE	56	0 - 127
1/2 SPEED	57	0 - 127
EXP1 ON/OFF	58	0 - 127
EXP1 PEDAL	60	0 - 127
EXP2 PEDAL	61	0 - 127
CTRL 1	70	0 - 127
CTRL 2	71	0 - 127
CTRL 3	72	0 - 127
CTRL 4	73	0 - 127
CTRL A	74	0 - 127
CTRL B	75	0 - 127
CTRL C	76	0 - 127
CTRL D	77	0 - 127

PC# プログラムチェンジ Rxレシーブマップ		
Patch	Midi Bank	PC#
1A	0	0
1B	0	1
1C	0	2
1D	0	3
2A	0	4
2B	0	5
2C	0	6
2D	0	7
3A	0	8
3B	0	9
3C	0	10
3D	0	11
4A	0	12
4B	0	13
4C	0	14
4D	0	15
5A	0	16
5B	0	17
5C	0	18
5D	0	19
6A	0	20
6B	0	21

6C	0	22
6D	0	23
7A	0	24
7B	0	25
7C	0	26
7D	0	27
8A	0	28
8B	0	29
8C	0	30
8D	0	31
9A	0	32
9B	0	33
9C	0	34
9D	0	35
10A	0	36
10B	0	37
10C	0	38
10D	0	39
11A	0	40
11B	0	41
11C	0	42
11D	0	43
12A	0	44
12B	0	45

PC# プログラムチェンジ Rxレシーブマップ

12C	0	46
12D	0	47
13A	0	48
13B	0	49
13C	0	50
13D	0	51
14A	0	52
14B	0	53
14C	0	54
14D	0	55
15A	0	56
15B	0	57
15C	0	58
15D	0	59
16A	0	60
16B	0	61
16C	0	62
16D	0	63
17A	0	64
17B	0	65
17C	0	66
17D	0	67
18A	0	68
18B	0	69

18C	0	70
18D	0	71
19A	0	72
19B	0	73
19C	0	74
19D	0	75
20A	0	76
20B	0	77
20C	0	78
20D	0	79
21A	0	80
21B	0	81
21C	0	82
21D	0	83
22A	0	84
22B	0	85
22C	0	86
22D	0	87
23A	0	88
23B	0	89
23C	0	90
23D	0	91
24A	0	92
24B	0	93

PC# プログラムチェンジ Rxレシーブマップ

24C	0	94
24D	0	95
25A	0	96
25B	0	97
25C	0	98
25D	0	99
26A	0	100
26B	0	101
26C	0	102
26D	0	103
27A	0	104
27B	0	105
27C	0	106
27D	0	107
28A	0	108
28B	0	109
28C	0	110
28D	0	111
29A	0	112
29B	0	113
29C	0	114
29D	0	115
30A	0	116
30B	0	117

30C	0	118
30D	0	119
31A	0	120
31B	0	121
31C	0	122
31D	0	123
32A	0	124
32B	0	125
32C	0	126
32D	0	127
33A	1	0
33B	1	1
33C	1	2
33D	1	3
34A	1	4
34B	1	5
34C	1	6
34D	1	7
35A	1	8
35B	1	9
35C	1	10
35D	1	11
36A	1	12
36B	1	13

PC# プログラムチェンジ Rxレシーブマップ

36C	1	14
36D	1	15
37A	1	16
37B	1	17
37C	1	18
37D	1	19
38A	1	20
38B	1	21
38C	1	22
38D	1	23
39A	1	24
39B	1	25
39C	1	26
39D	1	27
40A	1	28
40B	1	29
40C	1	30
40D	1	31
41A	1	32
41B	1	33
41C	1	34
41D	1	35
42A	1	36
42B	1	37

42C	1	38
42D	1	39
43A	1	40
43B	1	41
43C	1	42
43D	1	43
44A	1	44
44B	1	45
44C	1	46
44D	1	47
45A	1	48
45B	1	49
45C	1	50
45D	1	51
46A	1	52
46B	1	53
46C	1	54
46D	1	55
47A	1	56
47B	1	57
47C	1	58
47D	1	59
48A	1	60
48B	1	61

PC# プログラムチェンジ Rxレシーブマップ

48C	1	62
48D	1	63
49A	1	64
49B	1	65
49C	1	66
49D	1	67
50A	1	68
50B	1	69
50C	1	70
50D	1	71
51A	1	72
51B	1	73
51C	1	74
51D	1	75
52A	1	76
52B	1	77
52C	1	78
52D	1	79
53A	1	80
53B	1	81
53C	1	82
53D	1	83
54A	1	84
54B	1	85

54C	1	86
54D	1	87
55A	1	88
55B	1	89
55C	1	90
55D	1	91
56A	1	92
56B	1	93
56C	1	94
56D	1	95
57A	1	96
57B	1	97
57C	1	98
57D	1	99
58A	1	100
58B	1	101
58C	1	102
58D	1	103
59A	1	104
59B	1	105
59C	1	106
59D	1	107
60A	1	108
60B	1	109

PC# プログラムチェンジ Rxレシーブマップ

60C	1	110
60D	1	111
61A	1	112
61B	1	113
61C	1	114
61D	1	115
62A	1	116
62B	1	117
62C	1	118
62D	1	119
63A	1	120
63B	1	121
63C	1	122
63D	1	123
64A	1	124
64B	1	125
64C	1	126
64D	1	127

PC# プログラムチェンジ TX トランスミットマップ	
Patch	PC#
1A	0
1B	1
1C	2
1D	3
2A	4
2B	5
2C	6
2D	7
3A	8
3B	9
3C	10
3D	11
4A	12
4B	13
4C	14
4D	15
5A	16
5B	17
5C	18
5D	19
6A	20
6B	21

6C	22
6D	23
7A	24
7B	25
7C	26
7D	27
8A	28
8B	29
8C	30
8D	31
9A	32
9B	33
9C	34
9D	35
10A	36
10B	37
10C	38
10D	39
11A	40
11B	41
11C	42
11D	43
12A	44
12B	45

12C	46
12D	47
13A	48
13B	49
13C	50
13D	51
14A	52
14B	53
14C	54
14D	55
15A	56
15B	57
15C	58
15D	59
16A	60
16B	61
16C	62
16D	63
17A	64
17B	65
17C	66
17D	67
18A	68
18B	69

PC# プログラムチェンジ TX トランスミットマップ

18C	70
18D	71
19A	72
19B	73
19C	74
19D	75
20A	76
20B	77
20C	78
20D	79
21A	80
21B	81
21C	82
21D	83
22A	84
22B	85
22C	86
22D	87
23A	88
23B	89
23C	90
23D	91
24A	92
24B	93

24C	94
24D	95
25A	96
25B	97
25C	98
25D	99
26A	100
26B	101
26C	102
26D	103
27A	104
27B	105
27C	106
27D	107
28A	108
28B	109
28C	110
28D	111
29A	112
29B	113
29C	114
29D	115
30A	116
30B	117

30C	118
30D	119
31A	120
31B	121
31C	122
31D	123
32A	124
32B	125
32C	126
32D	127
33A	0
33B	1
33C	2
33D	3
34A	4
34B	5
34C	6
34D	7
35A	8
35B	9
35C	10
35D	11
36A	12
36B	13

PC# プログラムチェンジ TX トランスミットマップ

36C	14
36D	15
37A	16
37B	17
37C	18
37D	19
38A	20
38B	21
38C	22
38D	23
39A	24
39B	25
39C	26
39D	27
40A	28
40B	29
40C	30
40D	31
41A	32
41B	33
41C	34
41D	35
42A	36
42B	37

42C	38
42D	39
43A	40
43B	41
43C	42
43D	43
44A	44
44B	45
44C	46
44D	47
45A	48
45B	49
45C	50
45D	51
46A	52
46B	53
46C	54
46D	55
47A	56
47B	57
47C	58
47D	59
48A	60
48B	61

48C	62
48D	63
49A	64
49B	65
49C	66
49D	67
50A	68
50B	69
50C	70
50D	71
51A	72
51B	73
51C	74
51D	75
52A	76
52B	77
52C	78
52D	79
53A	80
53B	81
53C	82
53D	83
54A	84
54B	85

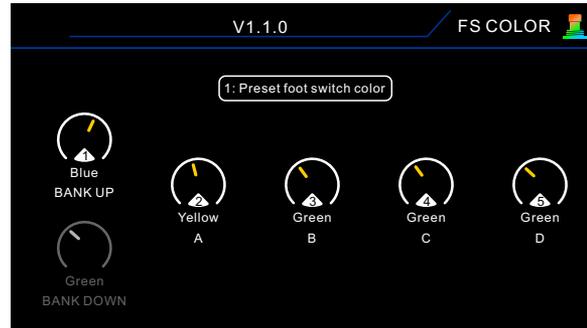
PC# プログラムチェンジ TX トランスミットマップ

54C	86
54D	87
55A	88
55B	89
55C	90
55D	91
56A	92
56B	93
56C	94
56D	95
57A	96
57B	97
57C	98
57D	99
58A	100
58B	101
58C	102
58D	103
59A	104
59B	105
59C	106
59D	107
60A	108
60B	109

60C	110
60D	111
61A	112
61B	113
61C	114
61D	115
62A	116
62B	117
62C	118
62D	119
63A	120
63B	121
63C	122
63D	123
64A	124
64B	125
64C	126
64D	127

# FS COLOR

GE300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1~5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

プリセットが選択された時、タップテンポがどのように動作するかを選択します。



**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、マスタートップテンポを使用します。

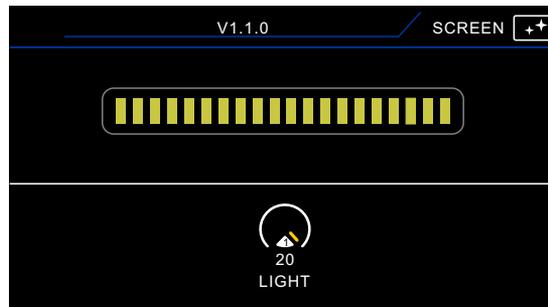
**Notes: BPM ( Beat Per Minute )** がメインスクリーンに表示されます。



BPMは2種類の方法で変更できます。

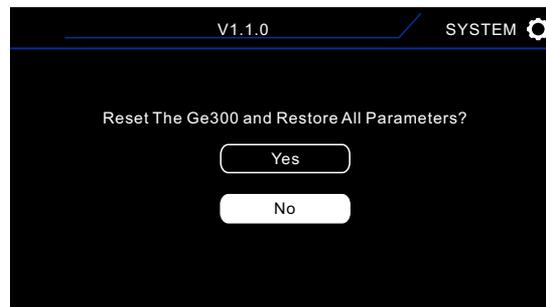
- 1.SELECTノブを押してBPMを選び、ノブを回して調整する
- 2.タップテンポがアサインされたフットスイッチをタップしてBPMを変更する。

# 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。

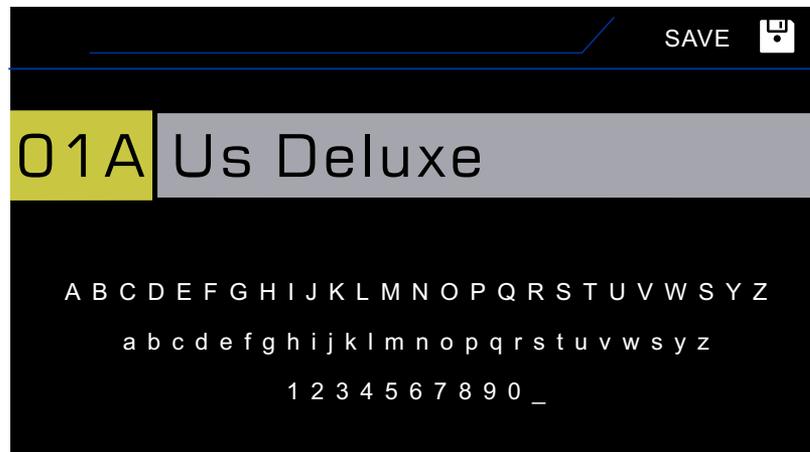
# RESET



YESを選択するとGE300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。

# プリセットの保存

プリセットを保存するには、SAVEボタンを押します。



コントロールノブ1~5を使用してプリセット名前を編集します。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。プリセットスロットとプリセット名前が決まったら、再度SAVEボタンを押してプリセットを保存します。DISPLAY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。

# EXP

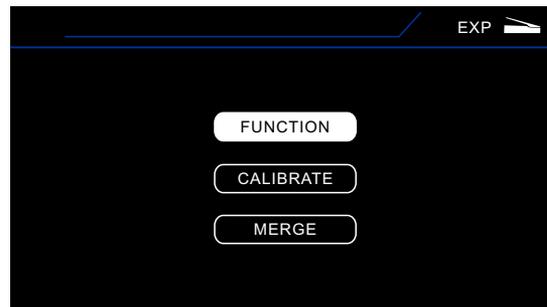
GE300のパラメータは、本体のビルトインエクスペッションペダル (EXP1)、および外部エクスペッションペダル (EXP2) を用いてリアルタイムにコントロールができます。

## Calibrate

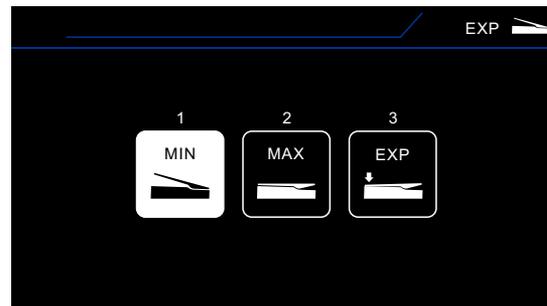
エクスペッションペダルを正しく使用するため、事前にエクスペッションペダルの調整 (キャリブレート) を行うことが重要です。



EXPボタンを押し、エクスペッションペダルエディットスクリーンに入ります。



EXP1を選択し、ビルトインエクスペッションペダルを選択します。



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。

次にトードウンまで押し、SELECTコントロールノブを押します。

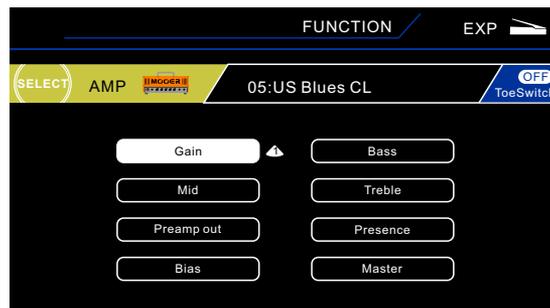
最後に、トードウンポジションのまま、さらに強くペダルを押します。

キャリブレートが完了すると、自動的にEXP→EXP1のディスプレイに戻ります。DISPLAYボタンを押して完了するか、続けてEXP1についての追加の設定を行います。

## FUNCTION

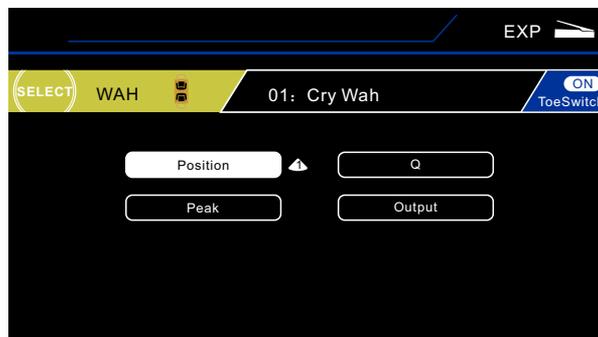
EXP > EXP 1 > Function

EXPファンクションスクリーンでは、エクスプレッションペダルにGE300プリセットのエフェクトブロックのパラメータを1つ割り当てることができます。EXP1は、トードウンスイッチを使用してエフェクトブロックのON/OFFを切り替えることもできます。



- 1.エフェクトブロック- 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ます。
- 2.パラメーターのアサイン- 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。
3. ToeSwitch- SELECTコントロールノブを押してEXP1のトードウンスイッチによるエフェクトブロックのON/OFF切り替えを行うかどうかを選択します。

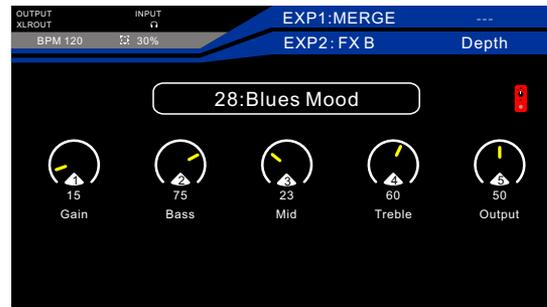
例えば、EXP1をトラディショナルなワウペダルのように動かすには、エフェクトブロックでWAHを選択し、Positionパラメータを選択し、ToeSwitchをONにします。



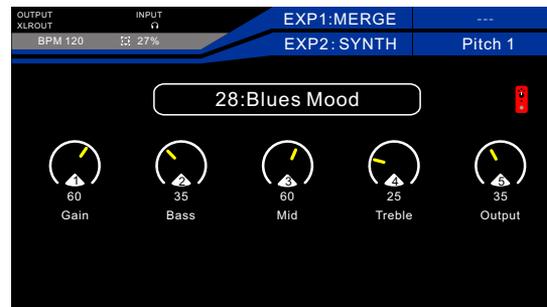
## MERGE

GE300は、MERGEというエキサイティングな機能があります。MERGEは、好きなエフェクトブロックの好きなパラメータを複数、同時に、好きな範囲でエクスペッションペダルでコントロールすることができます。

- EXPボタンを押し、エクスペッションペダルを選択し、MERGEを選びます。  
EXP1を使用する際、トードアンスイッチがアクティブでEXP1 LEDが点灯していることを確認します。
- MERGEに使用したいエフェクトブロックを選択します。  
ここでは例としてDS/ODを選びます。
- エクスペ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行います。  
例： GAIN = 15    BASS = 75    MID = 23    TREBLE = 60    OUTPUT = 50



- エクスペッションペダルをトードアポジションまで押し、トードアパラメーターセッティングを行います。  
例： GAIN = 60    BASS = 35    MID = 60    TREBLE = 25    OUTPUT = 35



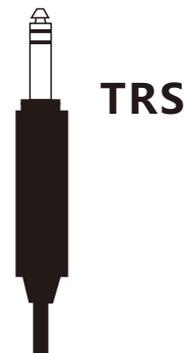
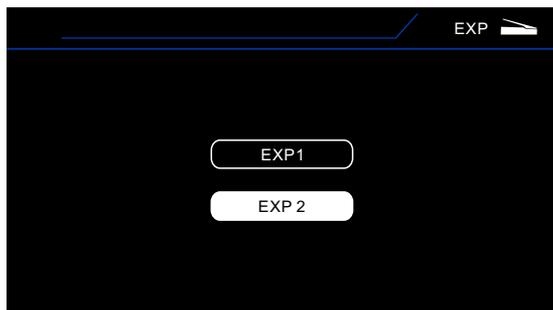
色のついたバーがパラメータの周りに表示されます。これが、エクスペッションペダルに設定されたエンドポイントと進行方向を表示しています。エクスペッションペダルの全体を動かして、設定されたエンドポイント間でパラメータが設定したとおりに動く様子を確認します。どのエフェクトブロックでも、好きな数のパラメータをMERGEすることができます。

## EXP 2エクスペッションペダルを使用する

GE300のEXP2端子を使用し、もう1台のエクスペッションペダルを追加することができます。

EXP2はEXP1と同様の機能をアサインすることができますが、EXP2にはトーダウンスイッチがありませんので、トーダウンスイッチは操作できません。

エクスペッションペダルをEXP2端子に接続する際は、必ずTRSステレオケーブルを使用してください。



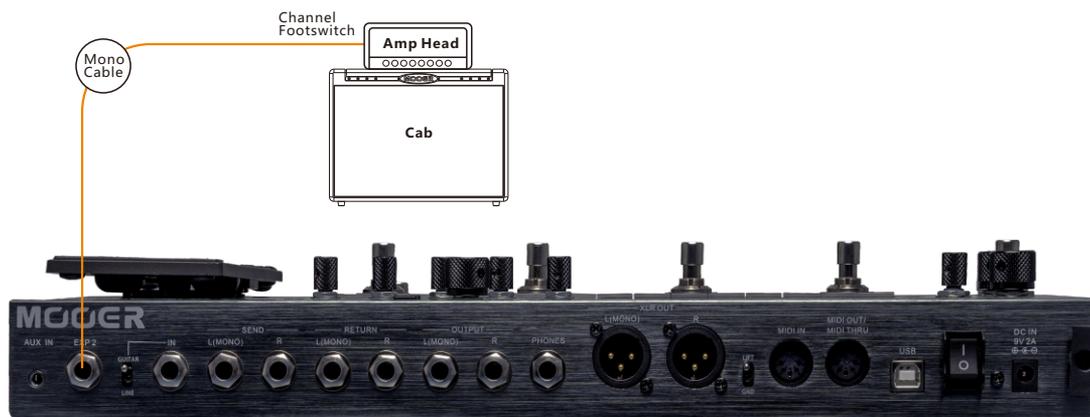
エクスペッションペダルが変わると、インピーダンスの値などが異なるため、必ず事前にペダルのキャリブレーションを行ってください。GE300で使用できるエクスペッションペダルは、10k~100kΩで、TRSステレオケーブルを使用するもののみとなります。

## 外部コントロール (EXT CTRL) を使用する

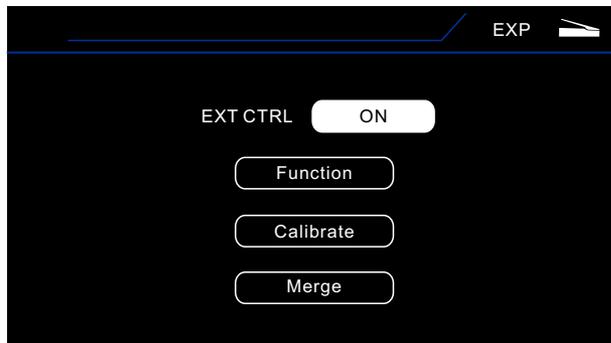
GE300のEXP2端子は、外部デバイスをコントロールするためのアナログスイッチとしての機能もあります。

例えば、多くのアンプにはアナログフットスイッチでチャンネルを切り替える機能があります。

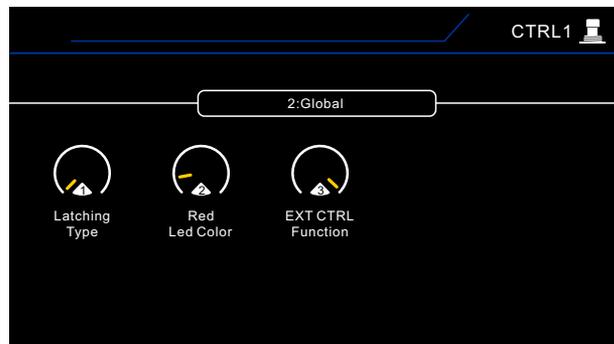
- モノラルケーブルを使用し、EXP2端子と、アナログスイッチに対応したアンプ等の機材のフットスイッチ端子を接続します。



- EXP→EXP2を選択し、EXT CTRLをONに設定します。



- これで、CTRLフットスイッチを外部デバイスのアナログスイッチとして使用できます。CTRLフットスイッチメニューでEXT CTRLを選択することで機能をアサインすることができます。接続する機材に合わせてラッチスイッチとモメンタリスイッチを選択します。

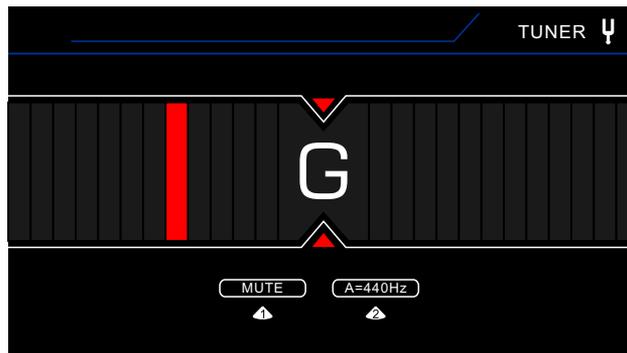


Notes: 1. EXT CTRLから接続できるアンプは“スリープショート”を行うフットスイッチインプットのタイプのみです。他のタイプのアンプを接続すると、アンプやGE300が破損する場合があります。事前にご使用のアンプの仕様をメーカーまたは取扱代理店等にご確認ください。

2. EXT CTRL機能は、多くの従来の2チャンネルアンプの切り替えが行えますが、アンプのタイプ、フットスイッチ端子、仕様などによってはチャンネル切り替えができない場合もあります。

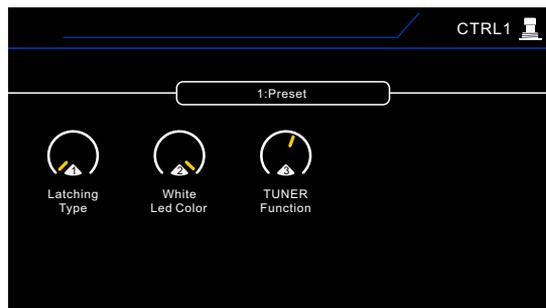
# TUNER

Ge300にはクromaチックチューナーを内蔵していて、いつでもパフォーマンス中にチューニングを行うことができます。フットスイッチAとBを同時に押すと、チューナーの起動/終了を行います。



1. 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。
2. 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調整（キャリブレート）します。  
一般的なコンサートピッチはA = 440Hzです。
3. Nearest pitch

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

Ge300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。



## REC VOL - コントロールノブ1

コントロールノブ1を用いて録音時の音量を調整します。

## PLAY VOL - コントロールノブ2

コントロールノブ2を用いて再生時の音量を調整します。

## REC/DUB - フットスイッチ A

ループの録音開始とオーバーダブを行います。

## PLAY - フットスイッチ B

現在メモリに保存されているループを再生します。

## ONCE - フットスイッチ C

ループを1度だけ再生します。

## STOP/CLEAR - フットスイッチ D

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。

## UNDO/REDO - フットスイッチ CTRL 1

最後のオーバーダブをアンドゥ、およびアンドゥのキャンセルを行います。

## REVERSE - フットスイッチ CTRL 2

ループを逆再生します。

## 1/2 SPEED - フットスイッチ CTRL 3

ループのスピードを半分に落とし、1オクターブ下で再生します。

## EXIT - フットスイッチ CTRL 4

LOOPERを終了します。

LOOPERのフットスイッチLEDカラーは、FS COLORから編集できます。

SYSTEM → FS COLOR スクリーン

CTRLメニューからLOOPERの起動/終了をCTRLフットスイッチにアサインすることもできます。



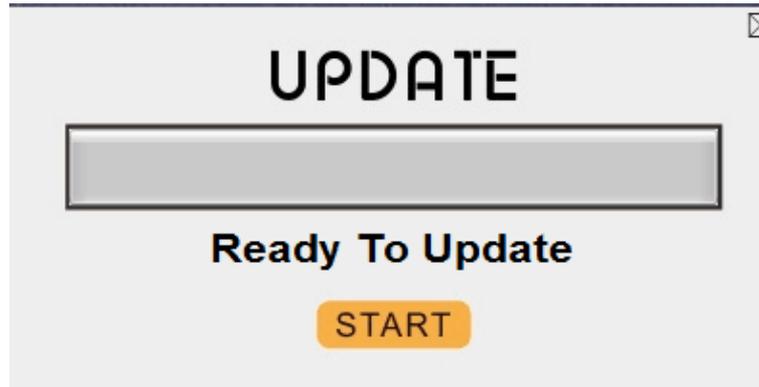
# ファームウェアアップデート

GE300はUSB端子を通したファームウェアアップデートをサポートしています。ファームウェア（ソフトウェア）は、下記URLからダウンロードできます。  
<http://www.moeraudio.com/nav/DOWNLOADS-49.html>

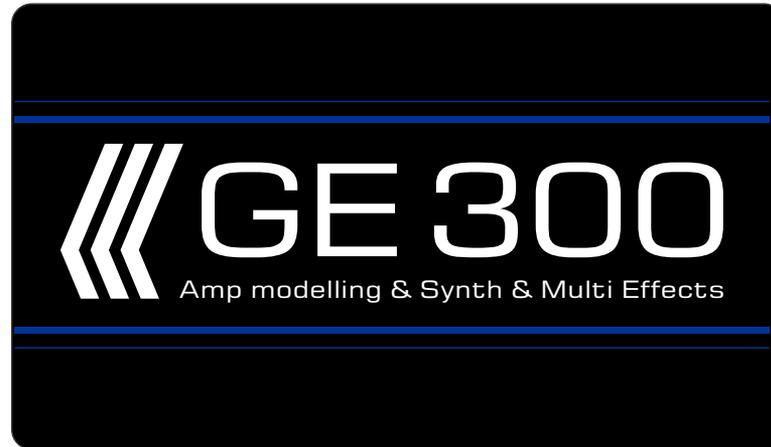
ファームウェアアップデートを行うには、フットスイッチBとDを同時に押したまま電源を入れ、ことでブート/アップデートモードで起動します。



GE300をUSBでコンピュータに接続し、コンピュータでの認証が終了したら、ダウンロードしたGE300用アプリケーションを起動します。



ファームウェアアップデートを開始するには、STARTを押します。  
Notes: アップデート中、GE300の電源を切ったり、アプリケーションを終了したりしないでください。



アップデートが完了すると、GE300は自動的に再起動し、起動時、ディスプレイにファームウェアバージョンが表示されます。

# スペック

アルゴリズム	エフェクトブロック	15
	エフェクトタイプ	317
	バッチ	256 (Preset )
	IR ロード	20 slots
	IR フォーマット	.wav
	IR サンプリングレート	44.1kHz ( フルサンプリングレートをサポート )
	IR サンプリング深度	24Bits
	IR サンプリングポイント	512 / 1024 / 2018 Points
インプット	<b>Input</b>	
	タイプ	1/4インチアンバランスモノラルジャック
	インピーダンス	Guitar : 1Meg ohm Line : 10k ohm
	最大インプットレベル	+12 dBu
	<b>Return</b>	
	タイプ	1/4インチアンバランスモノラルジャック×2
	インピーダンス	1Megohm
	最大インプットレベル	+12dBu
	<b>Aux In</b>	
	タイプ	1/8インチアンバランスステレオジャック
	インピーダンス	100kohm
	最大インプットレベル	+12dBu
	<b>A/D Conversion</b>	
	サンプリングレート	44.1kHz
	サンプリング深度	24 bit
	ダイナミックレンジ	114 dB
	周波数	20 Hz - 20 kHz, +0 / -1 dB

アウトプット	<b>Output</b>	
	タイプ	1/4インチアンバランスモノラルジャック×2
	インピーダンス	470Ω
	最大アウトプットレベル	+12 dBu
	<b>XLR Output</b>	
	タイプ	XLRバランスアウトプット×2
	インピーダンス	300Ω
	最大アウトプットレベル	+18 dBu
	<b>Send</b>	
	タイプ	1/4インチアンバランスモノラルジャック×2
	インピーダンス	100Ω
	最大アウトプットレベル	+12 dBu
	<b>Phones</b>	
	タイプ	1/4インチアンバランスステレオジャック
	インピーダンス	16Ω
	最大アウトプットレベル	+12 dBu
	<b>D/A Conversion</b>	
	ダイナミックレンジ	114 dB
周波数	20Hz - 20kHz, +0 / -1 dB	

# スペック

その他	<b>MIDI</b>	
	MIDI IN / OUT (THRU)	5ピンDINコネクター
	<b>USB</b>	
	タイプ	USB タイプ B
	USBオーディオ	USB 2.0, 2 IN 2 OUT, 44.1kHz, 24bit
	<b>EXP2 External Expression Jack</b>	
	タイプ	1/4インチTRSジャック
	インピーダンス	10k ~ 100k $\Omega$
	電源	DC 9V, 3A, $\oplus$ $\ominus$ $\ominus$
	サイズ	410mmX201mmX62mm
	重量	3.0 kg
	付属品	電源、USBケーブル、 クイックガイド

**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