

**MOOER**

**GE100**

Guitar Multi-Effects Processor

**사용자 설명서**

# Contents

• 안전상 주의사항	02
• 퀵 가이드	03
• 제품 특징	03
• Qucik Start	04
사운드 설정	04
튜너	06
이펙터 사용하기	07
프리셋 저장하기	08
• 각부의 명칭 및 기능	09
• 연결 예시	11
• 건전지 구동	11
• Expression 페달	12
• 템포 기능	14
• 리듬 설정	14
• 루프 기능	15
• 레슨 기능	17
• 시스템 설정	18
• 이펙터 목록	21
• 제품 사양	26
• 문제 해결	27
• 부록	28
패치 리스트	28
드럼 리듬 리스트	30
스케일과 코드 리스트	31

# 안전상 주의사항

**\*제품 사용전 반드시 아래의 내용을 숙지하여 주십시오\***

## 전원 공급

아답타 사용시, 반드시 제품에 동봉된 아답타(9V 300mA, 극성 센터-)를 사용 하십시오. 규격에 맞지 않는 아답타의 사용은 본체의 고장 및 오작동의 원인이 됩니다. 제품을 사용하지 않을 시, 아답타를 분리하여 주십시오.

## 연결

안전한 사용을 위해 본체의 전원을 연결하기 전에 본체와 연결된 모든 전자기기의 전원을 꺼주십시오.

제품을 이동할 때에는 반드시 본체와 연결된 모든 케이블을 분리하십시오.

## 제품 사용 장소

올바른 작동과, 제품의 손상을 방지하기 위하여 아래의 상황을 피하여 사용하십시오.

- 직사광선
- 뜨거운 물체 주변
- 자성물체 주변
- 고온 다습한 환경
- 먼지가 많은 곳
- 진동이 심하거나 제품에 충격이 전달될 수 있는 곳

## 다른 전자기기와의 간섭

라디오나 TV와 같은 전자기기와 가까운 곳에서 사용시, 자기장 충돌로 인한 노이즈가 발생합니다. 제품 사용시 라디오나 TV와 같은 전자기기와 일정한 거리를 두어 사용하십시오.

## 청소 및 관리

제품 표면은 반드시 잘 건조된 부드러운 천으로 닦아주십시오. 알콜이나 솔벤트등으로 제품을 닦으면, 제품의 표면이 손상될 수 있습니다.

## 사용간 주의사항

제품을 떨어트리거나 무리한 충격, 또는 압력을 가하지 마십시오.

제품의 내부에 자성물체나 종이등의 기타 이물질을 삽입하지 마십시오.

# 퀵 가이드

## MODE

모드는 다양한 기능들을 설정할 수 있는 상태입니다.

## 이펙터 모듈

이펙터 모듈은 일종의 이펙터 카테고리를 의미합니다. 이펙터의 동작상태와 Parameter 값은, 각각의 이펙터 모듈에 독립적으로 작용하여 개별적으로 설정 가능합니다.

## 이펙터

각각의 이펙터 모듈은 몇가지의 이펙터로 구성되어있습니다. 이펙터 모듈당 오로지 하나의 이펙터만 사용할 수 있습니다.

## PATCH

여러가지 이펙터 모듈이 조합된 일종의 프리셋을 PATCH라고 합니다.

## 이펙터 Parameter

모든 이펙터는 각각의 이펙터 타입에 따라 서로 다른 Parameter 값을 가지고 있습니다. 이 Parameter값을 변경하여 사운드의 톤을 변화시키고, 이펙터의 효과를 변형 할 수 있습니다.

# 제품 특징

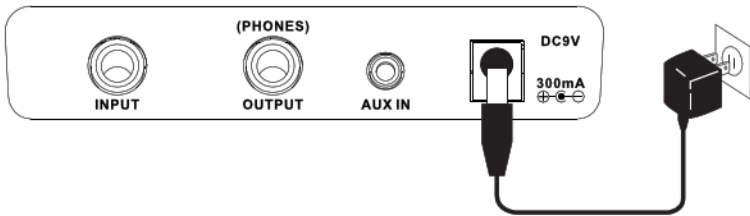
- 고휘도 LCD 디스플레이
- 8가지의 이펙터 모듈과 66가지의 이펙터 타입
- 7가지의 앰프 시뮬레이터와 23개의 드라이브 사운드
- 80가지의 팩토리 프리셋 PATCH와 80가지의 추가적인 유저 PATCH
- 40가지의 드럼리듬과 10가지의 메트로놈 리듬 지원
- 탭템포 기능
- 최장 180초의 무한 오버더빙 루퍼 시스템 내장
- 스케일과 코드 레슨 기능
- DC9 9V 아답타 또는 AA배터리 4개로 구동
- 익스프레션 페달
- 가볍고 작은 사이즈로 휴대에 용이
- 간단한 조작 방법

# Qucik Start

## 사운드 설정

### 01 전원 연결

동봉된 아답타 (DC 9V 300mA극성 센터 -)를 사용하여 전원을 공급합니다.  
배터리를 이용할 경우 기타잭을 인풋단에 연결해야 전원이 켜집니다.



### 02 PATCH 선택

모드 셀렉터를 사용하여 [PL]모드를 선택하면 아래와 같은 화면이 나타납니다.  
LCD화면에는 현재의 프리셋 PATCH 번호와 기타 정보 등이 나타나게 됩니다.  
GE100은 80가지의 세팅 된 팩토리 PATCH와, 사용자가 자유롭게 저장할 수 있는 80개의 유저 PATCH를 제공합니다.  
(PATCH 변경 풋 스위치를 길게 누르면, 빠르게 빠르게 다음 PATCH로 넘어갑니다.)



프리셋 PATCH를 선택하면, 선택된 PATCH에 적용된 이펙터 모듈이 제품 상단의 LED 창에 점등됩니다.

PL FX DS AMP NS EQ MOD DLY REV R.S SY



- Note : 1. [VALUE] 노브로도 프리셋 PATCH를 선택할 수 있습니다.  
2. 자세한 프리셋 PATCH정보는 28페이지를 참조해 주십시오.

### 03 GLOBAL LEVEL 설정

모드 선택터로 [SY] 모드를 선택한 후, [VALUE] 노브를 돌린후 [VOLUME]을 선택하여 누르면, GE100의 Global Level을 설정할 수 있습니다. 설정값은 아래 그림과 같이 확인하여 조절할 수 있습니다.



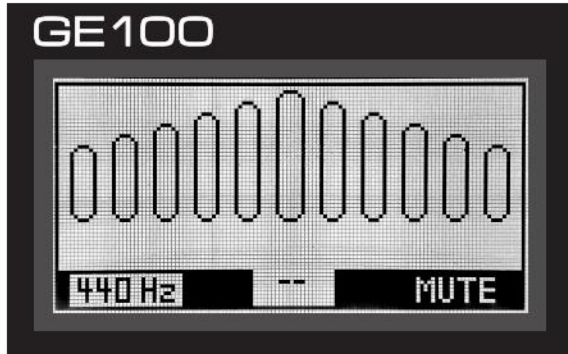
# 튜너

## 01 튜너모드 실행

어떠한 상태에서든, [PATCH ▲] 와 [PATCH ▼] 풋스위치를 동시에 누르면 튜너모드가 작동합니다.

## 02 튜닝 하기

한번에 하나의 기타줄을 튜닝할 수 있습니다. 화면의 막대모양 지시선을 활용하여 음을 조율 합니다. 좌측의 경우 해당하는 음보다 음이 낮은 경우이며, 우측의 경우 높은 경우를 뜻합니다. 튜닝하는동안 기타의 사운드를 BYPASS하여 듣거나, MUTE 할 수 있습니다. GE100은 435Hz~445Hz의 튜닝을 지원합니다.



## 03 튜너모드 나가기

악기의 조율을 마치고 바로 전 상태로 돌아가려면, [PATCH ▲] 와 [PATCH ▼] 스위치를 동시에 눌러주십시오.

# 이펙터 사용하기

GE100은 '8가지의 이펙터 모듈'과, '66개의 이펙터'를 사용하여 동시에 8가지의 효과를 적용할 수 있습니다.

8가지의 '이펙터 모듈'은 서로 다른 이펙터 타입을 뜻합니다. 각각의 '이펙터 모듈'에서는 오직 '하나의 이펙터'만 작동할 수 있습니다. 각각의 개별 이펙터는 여러가지 Parameter 값을 가지며, 이 Parameter 값을 조정하여 다양한 사운드를 만들어 냅니다.

## 01 이펙터 모듈 선택

모드 셀렉터를 사용하여 사용하고자 하는 이펙터 모듈을 선택하여 주십시오.  
이펙터 모듈의 적용순서는 아래와 같습니다.



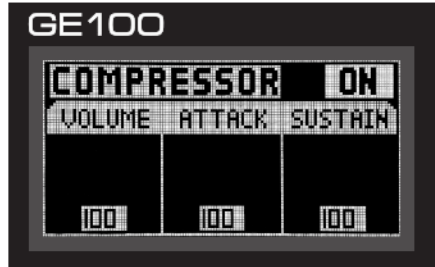
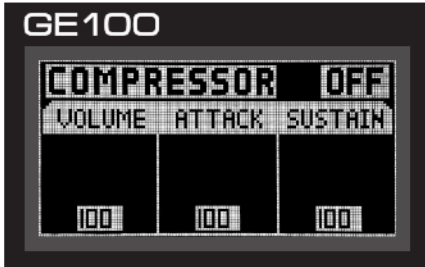
## 02 이펙터 타입 선택

[VALUE] 노브를 돌리거나 눌러서 이펙터 모듈에 속해있는 이펙터중 하나의 이펙터를 선택합니다. 선택한 이펙터의 Parameter값은 [VALUE] 노브로 변경할 수 있습니다.



### 이펙터 ON/OFF(BYPASS)

이펙터 모듈이 적용된 상태에서 [PATCH▲] 스위치를 누르면 해당 이펙터 모듈의 적용상태를 해제하고 [OFF(BYPASS)] 합니다. 다시 [PATCH▲]버튼을 누르면, 해당 이펙터 모듈이 적용[ON] 됩니다.

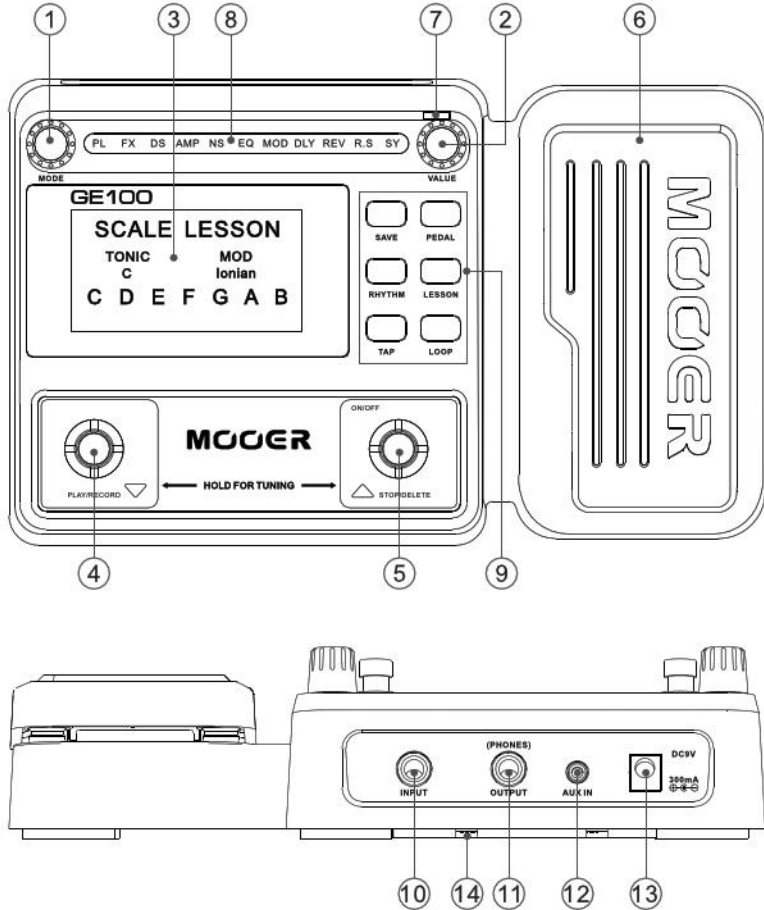


## 이펙터 프리셋 저장하기

설정한 이펙터의 톤을 유저 프리셋 PATCH에 저장하여, 손쉽게 사용할 수 있습니다.

- 어떤 상태라도, [SAVE] 버튼을 눌러 현재의 이펙터 설정을 저장할 수 있습니다.
- [VALUE] 노브를 돌리면 [A~Z]까지의 알파벳, [0~9]까지의 숫자, 그리고 [■]의 띄어쓰기를 이용하여 이펙터 프리셋 PATCH의 이름을 저장할 수 있습니다.
- 설정한 이름을 저장하기 위해 [VALUE]노브를 누릅니다.
- PATCH의 이름을 설정하고, [SAVE]버튼을 누르면 프리셋 PATCH의 저장이 완료됩니다.
- 저장하는 과정에서 모드 셀렉터를 돌리면 저장하던 모든 과정이 취소됩니다.
- 유저 프리셋 PATCH 1~80번에만 저장하여 사용할 수 있습니다.  
제품 출고시 설정된 팩토리 프리셋 PATCH는 수정하거나 변경할 수 없습니다.

# 각부의 명칭 및 기능



## 01 MODE 셀렉터 :

좌/우로 돌려 GE100에서 지원하는 모든 작동 모드를 선택하는데 사용합니다.

## 02 VALUE 노브 :

누르거나 좌/우로 돌려서 이펙터 타입을 선택하거나 Parameter 값을 변경합니다.

## 03 LCD 패널 :

현재 작동하고있는 이펙터 PATCH나 기타 세부정보를 나타냅니다.

**04 [PATCH ▲] 풋 스위치 :**

패치를 선택하는데 사용하거나, 루프기능을 실행하거나 오버더빙 할때 사용합니다.

**05 [PATCH ▼] 풋 스위치 :**

패치를 선택하는데 사용하거나, 루프기능을 멈추거나 삭제할때 사용합니다.

**06 Expression 페달 :**

볼륨을 조절하거나 특정 이펙터 모듈의 Parameter 값을 설정하는데 사용합니다.

**07 Exp. 페달 LED :** Expression 페달의 작동여부를 나타냅니다.

**08 MODE 디스플레이 LED :**

현재 GE100의 작동 모드 및 모듈을 나타냅니다. 현재의 모드나, 특정 이펙터 모듈 작동시 해당하는 이펙터모듈의 LED가 점등 됩니다.

**09 Function 버튼 :**

각각의 버튼에 해당하는 기능을 켜고 끕니다.

Button	Function
[SAVE]	Saves the effect you edit in the user patches
[PEDAL]	Adjusts the pedal settings
[RHYTHM]	Activates the drum or metronome
[LESSON]	Enters the Scale and Chord dictionary
[TAP]	Tap to set the tempo of the drums or delay effects
[LOOP]	Enters the looper mode

**10 IN PUT 잭 :**

1/4" 모노잭을 사용하여 기타등의 악기와 연결합니다.

**11 OUT PUT PHON 잭 :**

1/4" 스테레오 또는 모노 잭을 사용하여 앰프나 헤드폰에 연결합니다.

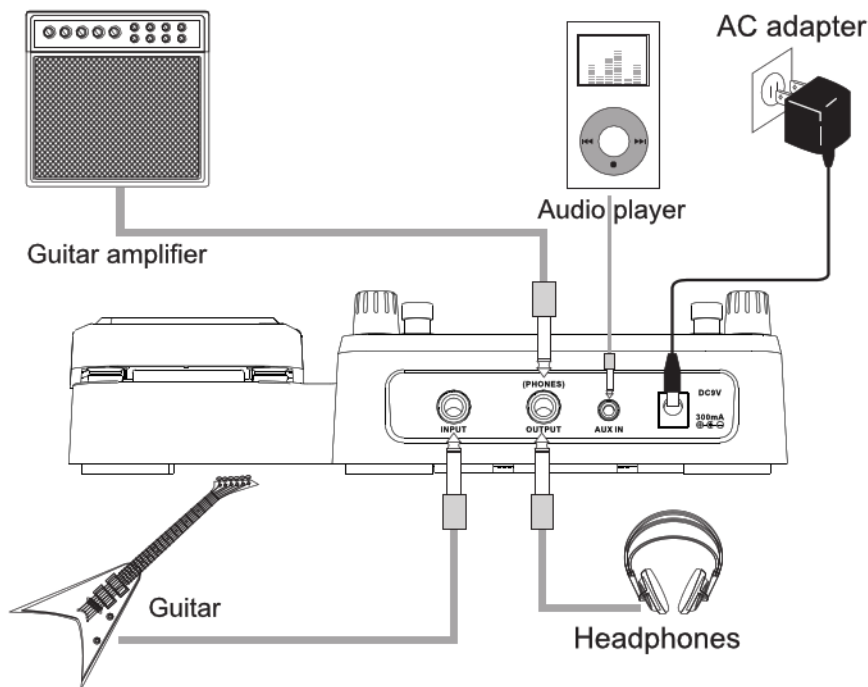
**12 AUX IN 잭 :** AUX 단자를 사용하여 MP3 플레이어와 연결합니다.

**13 DC 9V 잭 :**

9V 300mA (극성 센터 -) 아답타와 연결하여 전원을 공급합니다.

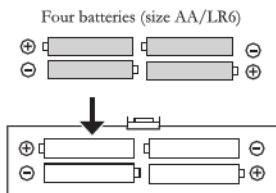
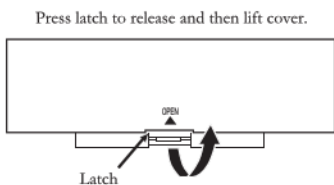
**14 AA타입 건전지 박스 :** 배터리를 삽입하여 전원을 공급합니다. (AA 사이즈 4개)

# 연결 예시



# 건전지 구동

1. GE100의 전원을 끄고, 제품 밑면의 건전지 수납함 케이스를 열어줍니다.
2. AA/LR6 규격의 건전지 4개를 아래의 그림과 같이 삽입합니다.



메모 : 건전지의 수명이 다해 전원공급이 불안정할경우 표시가 나타납니다.

# Expression 페달

## 01 볼륨 컨트롤

[EXP.PEDAL]LED (\*9page 참조)가 꺼진 경우, Expression 페달은 볼륨 페달로 동작합니다.

## 02 이펙터 컨트롤

[EXP.PEDAL]LED가 켜진 경우 해당하는 이펙터의 특정 Parameter 값을 변경하는데 사용합니다.

## 03 이펙터별 EXP.페달 효과

[PEDAL] 버튼을 누르면 Expression 페달을 사용하여 조절할 수 있는 이펙터 타입과, 조정되는 Parameter 값이 나타납니다. 6개의 이펙터 타입에 맞추어 각각 다른 6개의 Parameter 값을 조절할 수 있습니다.

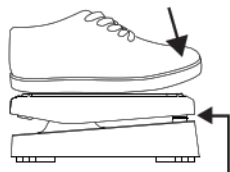
Effect Types	Control Parameter
WAH	Central Frequency
OCTAVE UP	Pitch
OCTAVE DOWN	Pitch
GAIN	Gain
MOD	Depth
REVERB	Decay

[VALUE]노브를 돌리거나 눌러서 조절하고자 하는 이펙터 타입을 선택하면, 각각의 이펙터 타입에 맞는 Parameter 값을 Expression 페달로 조절할 수 있습니다.

메모 : 페달 세팅은 유저 프리셋 패치에 저장할 수 있습니다.

## 04 볼륨페달 모드와 EXP 페달 모드 변환

페달을 앞으로 끝까지 눌러 Expression 페달 모드와 볼륨 페달 모드를 손쉽게 변경할 수 있습니다. [EXP.PEDAL]LED가 켜져 있다면 Expression 페달 모드입니다.



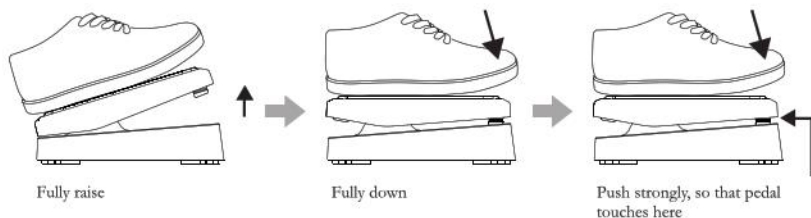
Push strongly, so that pedal touches here

## 05 Expression 페달 감도 재설정

Expression 페달의 감도가 정상적이지 않을 경우, 임의로 Expression 페달의 감도를 재설정 할 수 있습니다.

Mode 노브를 돌려 [SY]모드를 선택하고 [VALUE] 노브를 사용하여 [PEDAL]세팅을 시작합니다.

- A. 페달을 끝까지 들고 [VALUE]노브를 누르면, 페달의 최소값이 설정됩니다.
- B. 페달을 끝까지 가볍게 누른 상태에서 [VALUE]노브를 누르면, 페달의 최대값이 설정됩니다.
- C. 페달을 끝까지 강하게 누른 상태에서 [VALUE] 노브를 한번 더 누르면, Expression 페달의 감도 설정이 완료됩니다.



메모 : Expression 페달의 최소값과 최대값의 기울기 차이가 적을 경우, 설정값이 저장되지 않을 수 있습니다.



# 탭 템포

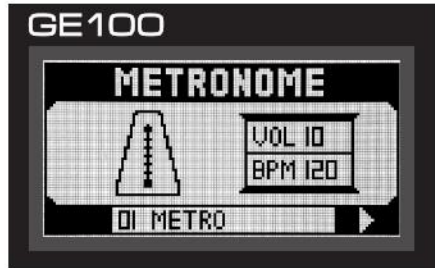
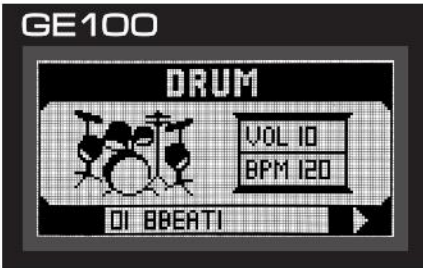
01 [TAP] 버튼은 두가지 기능이 있습니다.

1. 딜레이 시간을 설정 : 이경우 LED는 오렌지 색으로 나타납니다.
2. 리듬패턴 속도 설정 : 이경우 LED는 파란색으로 나타납니다. [TAP] 버튼을 원하는 속도로 가볍게 두번 누르면, 템포가 저장됩니다.

# 리듬 설정

01 리듬을 설정하려면, [MODE]노브를 돌려 [R.S]모드에서 리듬을 설정합니다.

02 [VALUE] 사용하여 [DRUM] 또는 [METRONOME]을 선택합니다.



1. 리듬 패턴 : GE100은 40가지의 드럼 리듬과, 10가지의 메트로놈 리듬을 지원합니다. [VALUE] 노브를 누르거나 돌려서 선택할 수 있습니다.
2. 리듬 속도 : 현재 리듬 패턴의 속도를 BPM으로 나타내며, [VALUE]노브를 돌리거나 [RHYTHM]버튼, [TAP]버튼을 사용하여 속도를 조절할 수 있습니다.
3. Volume : 각각의 리듬패턴의 볼륨을 조절합니다.

메모 : 1. 리듬의 속도는 탭 템포 기능으로 설정할 수 있습니다.

2. 드럼, 메트로놈의 패턴은 30 페이지에서 살펴볼 수 있습니다.

# 루프 기능

## 01 루프 기능 실행

[LOOP]버튼을 눌러 루프기능을 실행합니다.

## 02 루프 녹음

루프 모드를 작동하고, [PATCH ▼]스위치를 한번 누르면 녹음이 시작되며 LCD창에 [REC]가 출력됩니다.

첫번째 녹음중에 다시한번 [PATCH ▼]스위치를 누르면, 녹음된 루프가 자동으로 반복재생됩니다.

메모 : 최대 녹음 길이는 180초 입니다. 녹음상태로 180초가 지나갈경우 현재의 루프가 저장되며 바로 반복재생됩니다.

## 03 오버 더빙

첫번째 루프가 저장되어 반복재생될때, 다시한번 [PATCH ▼]스위치를 누르면 Overdubbing이 시작됩니다.

Overdubbing중에 [PATCH ▼] 버튼을 누르면, Overdubbing하여 저장된 루프가 최초의 루프와 함께 반복 재생 됩니다.

Overdubbing은 제한 없이 반복할 수 있습니다.

메모 : Overdubbing은 최초 녹음된 루프의 시간보다 길게 저장할 수 없습니다. Overdubbing이 최초의 루프 시간을 넘어서는경우, 자동으로 저장되고 새로운 Overdubbing이 시작됩니다.

## 04 루프의 실행/정지

루프가 정지된 상태에서 [PATCH ▼]스위치를 누르면 루프가 재생됩니다. (저장된 루프가 없다면, 새로운 루프의 녹음이 시작됩니다.)

루프가 재생중인 상태에서 [PATCH ▲] 버튼을 누르면 루프의 재생이 정지됩니다.

루프를 녹음할때 [PATCH ▲] 스위치를 누르면 녹음이 중단되고 저장되며, [PATCH ▼]스위치를 누르면 저장된 루프가 반복재생됩니다.



### 05 루프 삭제

[PATCH▲]버튼을 2초간 누르면, 모든 루프는 삭제되어 초기화 됩니다.

### 06 루프 모드에서 나가기

루프 모드가 실행중일때, [LOOP]버튼을 누르면 루프 모드가 종료되고 바로 전단계로 돌아갑니다.

### 07 루프 모드 실행중 이펙터 PATCH 선택하기

저장된 루프가 반복재생될때, 이펙터 PATCH를 별도로 선택할 수 있습니다.

루프를 성공적으로 저장하여 반복재생하고 있을때 [LOOP] 버튼을 누르면 이전 단계로 돌아가고, 이때 [MODE]노브를 돌려 [PL]모드에서 이펙터 PATCH를 선택하여 사용할 수 있습니다. 루프 모드의 실행여부는 [PL]모드 상태의 LCD 디스플레이에 아래의 그림과 같이 표시됩니다.



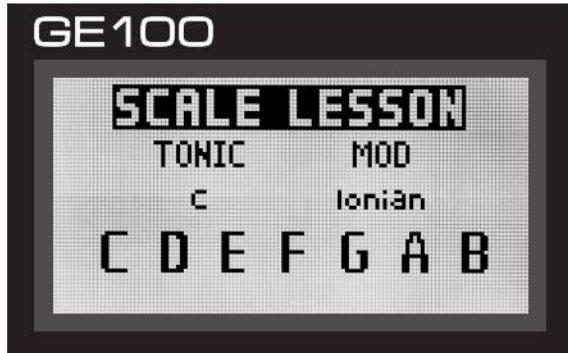
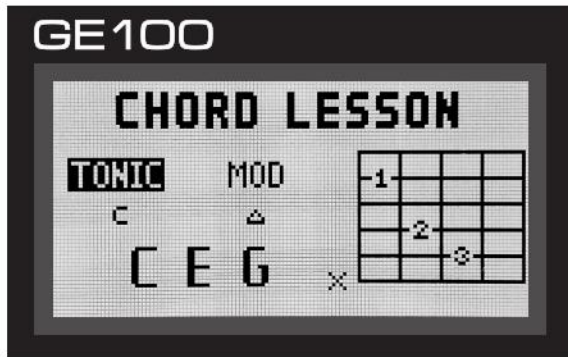
메모 : 루프의 동작여부는 [PL]모드의 LCD 화면에서 손쉽게 확인할 수 있습니다.

# 레슨 기능

GE100은 192개의 스케일과 216개 코드의 학습 기능을 포함하고 있습니다.

## 01 스케일 / 코드 레슨 실행

[LESSON] 버튼을 누르면 레슨모드가 작동되며, [VALUE] 노브를 누르거나 돌려서 코드 레슨과 스케일 레슨을 선택할 수 있습니다.



## 02 스케일 / 코드 레슨 나가기

[LESSON] 버튼을 한번 더 누르면 레슨 모드가 종료됩니다.

# 시스템 설정

## 01 GE100 초기화

아래의 방법으로 GE100에 저장된 데이터를 모두 초기 상태로 되돌릴 수 있습니다.

A. [MODE]노브를 사용하여 [SY]모드로 이동합니다.

B. [VALUE]노브를 사용하여 [RESET]을 선택하고, [YES]를 선택하면, 변경되어 저장된 모든 데이터는 초기화 됩니다.



메모 : 1. 최종적으로 Factory Reset 모드를 실행하기 전에, [MODE] 노브를 돌리면 해당 과정이 취소됩니다.

2. Factory Reset을 실행하면, 저장된 모든 User 패치와 설정값이 삭제되고 초기화 됩니다.

## 02 Expression 페달 재설정

13페이지, 5번의 내용을 참고 하십시오.

## 03 Global Level 설정

Global Level은 GE100에서 출력되는 신호의 전체 레벨값을 설정합니다.

- A. [MODE]노브를 사용하여 [SY]모드를 선택합니다.
- B. [VALUE]노브를 돌려 [VOLUME]을 선택하고, [VALUE]노브를 누릅니다.
- C. [VALUE]노브를 사용하여, 원하는 LEVEL 값으로 설정합니다.

## 04 LCD 화면 밝기 설정

아래의 방법으로 LCD 패널의 밝기를 조절할 수 있습니다.

- A. [MODE]노브를 사용하여 [SY]모드를 선택합니다.
- B. [VALUE]노브를 돌려 [LCD B]를 선택하고, [VALUE]노브를 누릅니다.
- C. [VALUE]노브를 사용하여, 원하는 밝기로 설정합니다.



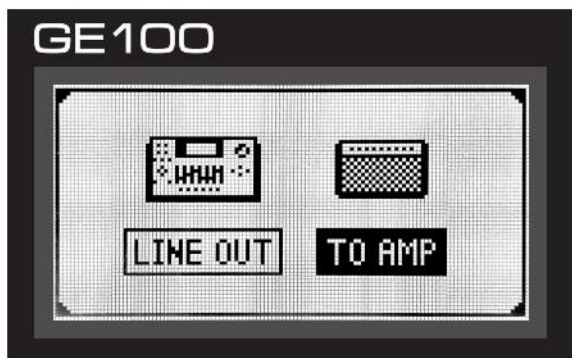
## 05 OUT PUT 모드 설정

GE100은 LINE 아웃과, AMP 아웃을 모두 지원합니다. 아래의 방법으로 설정할 수 있습니다.

- A. [MODE]노브를 사용하여 [SY]모드를 선택합니다.
- B. [VALUE]노브를 돌려 [OUTPUT]을 선택하고, [VALUE]노브를 누릅니다.

아래의 사진과 같이 둘중 하나를 선택할 수 있습니다.

- 1. [LINE OUT] : 출력되는 신호를 믹서나 오디오 인터페이스로 내보낼때 사용.
- 2. [TO AMP] : 출력되는 신호를 기타 앰프로 내보낼때 사용.



## 06 LCD 화면 양각/음각 설정

LCD 패널에 출력되는 화면을 아래의 방법으로 음각 혹은 양각 화면으로 전환할 수 있습니다.

- A. [MODE]노브를 사용하여 [SY]모드를 선택합니다.
- B. [VALUE]노브를 돌려 [LCD M]을 선택하고, [VALUE]노브를 누릅니다.  
[POSITIVE DISPLAY] 혹은 [INVERT DISPLAY]를 선택합니다.

# 이펙터 목록

## 01 기본 구성

### Effect Chain




GE100은 8가지의 이펙터 모듈에 총 66가지의 이펙터를 지원하며, 동시에 총 8가지의 효과를 적용할 수 있습니다.

각각의 이펙터 모듈은 몇가지의 이펙터로 세분화 되는데, 하나의 이펙터 모듈에는 오로지 하나의 이펙터만 적용하여 사용할 수 있습니다. 이펙터 패치를 선택하면, 상단의 LED에 현재 적용되고있는 효과의 이펙터 모듈이 점등됩니다. 모든 이펙터는, 각기 다른 다양한 Parameter 값을 가지며, 개별적으로 설정할수 있습니다.

## 02 이펙터 모듈/타입/Parameter

### FX Module









Effect Name	Effect Explanation
Compressor	This effect is used for controlling dynamics of the signal, it limits high-level peaks and boosts low-level peaks.
Pure Boost	This effect creates the sound of Mooer's Pure Boost.
E.L Flanger	This effect simulates a sound similar to a jet airplane.
Tremolo	This effect creates a cyclic change in volume.
Phaser	This effect creates a phase shifting sound, which gives a swirling and twisting character.
Pedal Wah 	This effect varies wah sound by rocking the expression pedal. The pedal's position controls the <b>Central Frequency</b> .

Auto Monkey	Instead of the effect being controlled by the expression pedal, as on a standard wah-wah, this effect alters the sound automatically.
Touch Wah	This effect varies the wah sound according to input intensity.
Slow Engine	This effect cuts off the sound attack, producing a violin sound.
Drop Bit	This effect provides a wide range of sampling rate/depth reduction.

➤ : 이 마크가 표기된 이펙터는 Expression 페달을 사용하여 Parameter 값을 조절할 수 있습니다.

## DS(Distortion) Module

Type Name	Effect Explanation
Flex Boost ➤	This effect creates the sound of Mooer's Flex Boost. The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Preamp OD ➤	This effect creates the sound of DOD <sup>®</sup> Overdrive Preamp/250. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Tube Drive ➤	This effect creates the sound of Ibanez <sup>®</sup> TS9(TUBE SCREAMER <sup>®</sup> ). * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Juicer Drive ➤	This effect creates the sound similar to Mooer's Neil Zaza signature pedal, the "Juicer". The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Vintage OD ➤	This effect creates the sound of BOSS <sup>®</sup> OD-1(Over Drive). * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Super Drive ➤	This effect creates the sound of BOSS <sup>®</sup> SD-1(SUPER OverDrive). * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Blink Drive ➤	This effect creates the sound of Voodoo Lab <sup>®</sup> Sparkle Drive. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Split Drive ➤	This effect creates a warm and sweet overdrive sound. The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Modern OD ➤	This effect creates an overdrive with special mid range tone. The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Classic OD ➤	This effect creates the sound of ProCo <sup>™</sup> The Rat <sup>™</sup> . * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Distortion ➤	This effect creates the sound of BOSS <sup>®</sup> DS-1(Distortion). * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Fab DS ➤	This effect creates the sound of Danelectro <sup>®</sup> DD1 Fab Tone. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Modern DS ➤	This effect produces a sound like a full stack high gain amp. The parameter's value controls the <b>Gain</b> .

Type Name	Effect Explanation
Pi Fuzz 	This effect creates the sound of Electro-Harmonix® Big Muff Pi®. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Face Fuzz 	This effect creates the sound of Dallas-Arbitrer FUZZFACE™. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Bend Fuzz 	This effect creates the sound of Colorsound Tonebender. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Hog Fuzz 	This effect creates the sound of Electro-Harmonix® Hog's Foot. * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Modern Fuzz 	This effect creates a powerful fuzz sound. The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Metal Land 	This effect creates the sound of BOSS® MT-2(Metal Zone). * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Metal Club 	This effect creates the sound of Ibanez® SM-7(Smash Box). * The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Metal Man 	This effect creates an intense, radical distortion sound. The parameter's value controls the <b>Gain</b> .
Acoustic A	This effect simulates the sound properties of an authentic acoustic guitar.
Acoustic B	This effect simulates the sound properties of an authentic acoustic guitar.

\* 사운드의 특성을 나타내기 위하여, 몇몇 이펙터의 제조사와 제품명을 표기 하였습니다.

## AMP(Amp Simulation) Module

Type Name	Effect Explanation
F.Clean	Simulates the sound of a Fender® Twin Reverb®. *
Jazz Clean	Simulates the sound of a Roland® JC-120®. *
Bassman	Simulates the sound of a Fender® Bassman®. *
British 30	Simulates the sound of a VOX® AC-30®. *
British 800	Simulates the sound of a Marshall® JCM800®. *
USA Star	Simulates the sound of a Mesa Boogie® Lonestar special®. *
USA Black	Simulates the sound of a Mesa Boogie® Mark V®. *














**NS(Noise Gate) Module**

Type Name	Effect Explanation
Noise Gate	This effect reduces the signal which exceeds the threshold setting.

**EQ(Equalizer) Module**

Type Name	Effect Explanation
160	This controls the lower band of the equalizer, the central frequency is 160Hz.
800	This controls the middle band of the equalizer, the central frequency is 800Hz.
3.2K	This controls the high band of the equalizer, the central frequency is 3.2kHz.








**MOD(Modulation) Module**

Type Name	Effect Explanation
Chorus 	This effect creates a shining dimensional sound. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Flanger 	This effect produces an undulating and floating feeling sound. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
T-Flanger 	This effect produces another kind of flanger sound. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Phaser 	This effect creates a pulsing-like sound. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Step Phaser 	This effect produces a more drastic phaser effect with a deeper pulsing feel. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Tremolo 	This effect periodically influences the volume of the signal. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Pitch 	This effect periodically influences the pitch of the signal. The parameter's value controls the <b>Depth or Degree</b> .
Vibrato 	This effect produces an intense vibrato sound. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Filter 	This effect produces a sweeping filter sound. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Ring Mod 	This effect produces a sound which sounds like a ring bell. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .
Stutter 	This effect rhythmically cuts your sound similar to a killswitch. The parameter's value controls the <b>Depth</b> .

***DLY(Delay) Module***

Type Name	Effect Explanation
Digital	Repeats the signal with no special processing, creates the most clean delay sound.
Analog	Simulates an analog delay equipment, produces a warm and vintage delay sound.
Dynamic	Dynamic delay, the delay sound is low while playing, but increases when playing stops.
Tape Echo	Simulates a Tape Echo machine, recreating its characteristic sound.
Echo	Simulates the real Echo, authentic and natural delay sound.
Reverse	Simulates the effect of a tape being played in reverse.

***REV(Reverb) Module***

Type Name	Effect Explanation
Room 	Simulates the acoustics of a Room. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .
Hall 	Simulates the acoustics of a concert Hall. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .
Church 	Simulates the acoustics of a big church. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .
Plate 	Simulates Plate reverberation. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .
Mod 	Adds Chorus effect to a Hall reverb. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .
Spring 	Similar to Plate reverb but the effect is obtained from a vibrating spring, resulting in a very characteristic sound. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .
Treverb 	Adds tremolo effect to a reverb effect. The parameter's value controls the Reverb's <b>Decay</b> .

# 제품 사양

<b>No. of Effect Modules:</b>	8 Modules (Max. 8 simultaneous modules)
<b>No. of Effect Types:</b>	66 Types
<b>Preset Patch Memory:</b>	80 Patches
<b>User Patch Memory:</b>	80 Patches
<b>INPUT Jack:</b>	1/4" mono audio jack
<b>OUTPUT [PHONES] Jack:</b>	1/4" stereo audio jack (doubles as line/headphone jack)
<b>Power requirements:</b>	AC adapter 9V DC, 300mA (center minus plug) or 4 AA/LR6 batteries
<b>Dimensions:</b>	140mm (D) x 230mm (W) x 60mm (H)
<b>Weight:</b>	730g (without batteries)
<b>Accessories:</b>	Owner's Manual, AC adapter 9V DC

# 문제 해결

## 전원이 켜지지 않을때

전원 연결상태를 확인합니다.

--- 올바르게 전원이 연결되었는지 확인 하십시오.

아답타 확인.

--- 아답타를 사용하여 전원을 공급할 경우, 반드시 동봉된 제품을 사용하십시오.  
(DC 9V/300mA 극성 센터 -)

건전지를 사용하여 작동할 경우, INPUT잭 확인.

--- 건전지를 사용하여 구동할 경우, INPUT잭을 삽입해야 전원이 켜집니다.

## 소리가 나지 않거나 볼륨이 작을때

케이블 연결상태 확인.

--- 각각의 케이블이 올바르게 연결되었는지 확인하십시오.

마이크 상태 및 앰프의 볼륨 확인.

--- 마이크의 ON/OFF 상태와, 앰프의 볼륨을 확인하십시오.

아울러 연결된 모든 장비의 LEVEL 값이 적정인지 확인하십시오.

## 심한 잡음

아답타 확인.

--- 아답타를 사용하여 전원을 공급할 경우, 반드시 동봉된 아답타를 사용하십시오.

케이블 확인.

--- 케이블 불량 여부와 연결상태를 확인하십시오.

# 부록

## PATCH 리스트

Preset Patch	Patch Name	Pedal Assign
P01	DYN CLEAN	Reverb
P02	MODERN DRIVE	Gain
P03	WAH SOLO	Wah
P04	CLEAN PHASER	Mod
P05	BLUES	Gain
P06	FLYING CHORUS	Mod
P07	MODERN METAL	Gain
P08	TALKING CHORUS	Reverb
P09	JUMP	Reverb
P10	ARPEGGIO	Reverb
P11	WHAMMY UP	Oct Up
P12	WHAMMY DOWN	Oct Down
P13	CLEAN FLANGER	Reverb
P14	LITTLE WING	Gain
P15	BEST TREMOLO	Wah
P16	JAZZ CLEAN	Mod
P17	ROOM 335	Gain
P18	DIRTY FUZZ	Gain
P19	POST ROCK	Reverb
P20	CHORUS SOUND	Mod

Preset Patch	Patch Name	Pedal Assign
P21	METAL RHYTHM	Gain
P22	METAL LEAD	Gain
P23	STUTTER CLEAN	Mod
P24	CLEAN START	Wah
P25	BLUES ROCK	Gain
P26	ACDC DRIVE	Gain
P27	TREMOLO CLEAN	Mod
P28	PANTERA METAL	Gain
P29	TOUCH DRIVE	Gain
P30	POP SOLO	Mod
P31	RECORDER	Reverb
P32	REIT MELON	Reverb
P33	PINK WALL	Reverb
P34	CONFUSED ROOM	Mod
P35	SQUIRREL	Reverb
P36	BROKEN TV	Reverb
P37	POP DIST	Reverb
P38	PUNCH BACK	Mod
P39	VINTAGE DRIVE	Mod
P40	TELE RING	Mod

Preset Patch	Patch Name	Pedal Assign
P41	OCTAVE SOLO	Oct Down
P42	EIGHTY DIST	Reverb
P43	ACOUSTIC	Reverb
P44	HOT ACOUSTIC	Reverb
P45	BRIGHT RHYTHM	Reverb
P46	CRUNCH HIM	Reverb
P47	DEEP ECHO	Reverb
P48	SHINNING	Reverb
P49	BIT CRUSH	Reverb
P50	THE FIFTH	Mod
P51	VIOLIN	Reverb
P52	BRITISH LEAD	Gain
P53	STUTTER DRIVER	Mod
P54	CHORUS LEAD	Reverb
P55	12 STRINGS	Reverb
P56	PITCH LEAD	Oct Up
P57	SPACE CLEAN	Reverb
P58	SHIM REVERSE	Reverb
P59	OCTAVE FUZZ	Mod
P60	SHINNING DRIVE	Gain

Preset Patch	Patch Name	Pedal Assign
P61	WET CLEAN	Wah
P62	CALIFORNIA RF	Gain
P63	ROUGH WHIP	Oct Up
P64	PREAMP DRIVE	Gain
P65	JC AMP	Mod
P66	ROLLING WHEEL	Gain
P67	MAD WING	Gain
P68	EIGHTY HI GAIN	Gain
P69	WHIRLY ROOM	Reverb
P70	SPACE DRIVE	Mod
P71	STEP CLEAN	Wah
P72	DREAM RIVER	Gain
P73	VOODOO BOY	Wah
P74	FUNKY	Oct Down
P75	FUSION OD	Mod
P76	ST FLANGER	Reverb
P77	GYRAL DRIVER	Reverb
P78	FL BASS	Oct Down
P79	TENDER WAH	Mod
P80	ELE DIST	Mod

# 부록

## 드럼 리듬 리스트

Drum Rhythms	Patterns	Drum Rhythms	Patterns
01	8BEAT1	21	CLASSIC FUNK
02	8BEAT2	22	FUNK ROCK
03	8BEAT3	23	ELECTRIC FUNK
04	8BEAT4	24	SOUL
05	8BEAT5	25	R&B
06	16BEAT1	26	JAZZ
07	16BEAT2	27	BIG BAND
08	16BEAT3	28	FUSION
09	16BEAT4	29	SWING
10	16BEAT5	30	DIXIELAND
11	ROCK N ROLL	31	BLUES
12	CLASSIC ROCK	32	COUNTRY
13	POP ROCK	33	COUNTRY FOLK
14	SLOW ROCK	34	ROCKABILLY
15	ROCK SHUFFLE	35	BLUEGRASS
16	ROCK BALLAD	36	BOSSANOVA
17	PUNK	37	RUMBA
18	NEW WAVE	38	SAMBA
19	HARD ROCK	39	CHA CHA
20	METAL	40	TANGO

Metronome Rhythms	Patterns
01	METRO
02	METRO2/4
03	METRO3/4
04	METRO4/4
05	METRO5/4
06	METRO6/4
07	METRO7/4
08	METRO6/8
09	METRO7/8
10	METRO9/8

# 부록

## 스케일 / 코드 리스트

Scales	Modes
01	Ionian
02	Dorian
03	Phrygian
04	Lydian
05	Mixolydian
06	Aeolian
07	Locrian
08	Melodic Minor
09	Harmonic Minor
10	Pentatonic Major
11	Pentatonic Minor
12	Blues
13	Altered
14	Diminished H-W
15	Diminished W-H
16	Whole Tone

Chords	Modes
01	$\Delta$
02	—
03	+
04	○
05	5
06	ADD9
07	SUS4
08	6
09	$\Delta$ 7
10	—7
11	7
12	$\emptyset$ 7
13	○7
14	$\triangle$ 7
15	9
16	7 b 9
17	7#11
18	7 b 13



**MOOER**

---

MOOER AUDIO CO.,LTD  
Shenzhen, China  
[www.moeraudio.com](http://www.moeraudio.com)