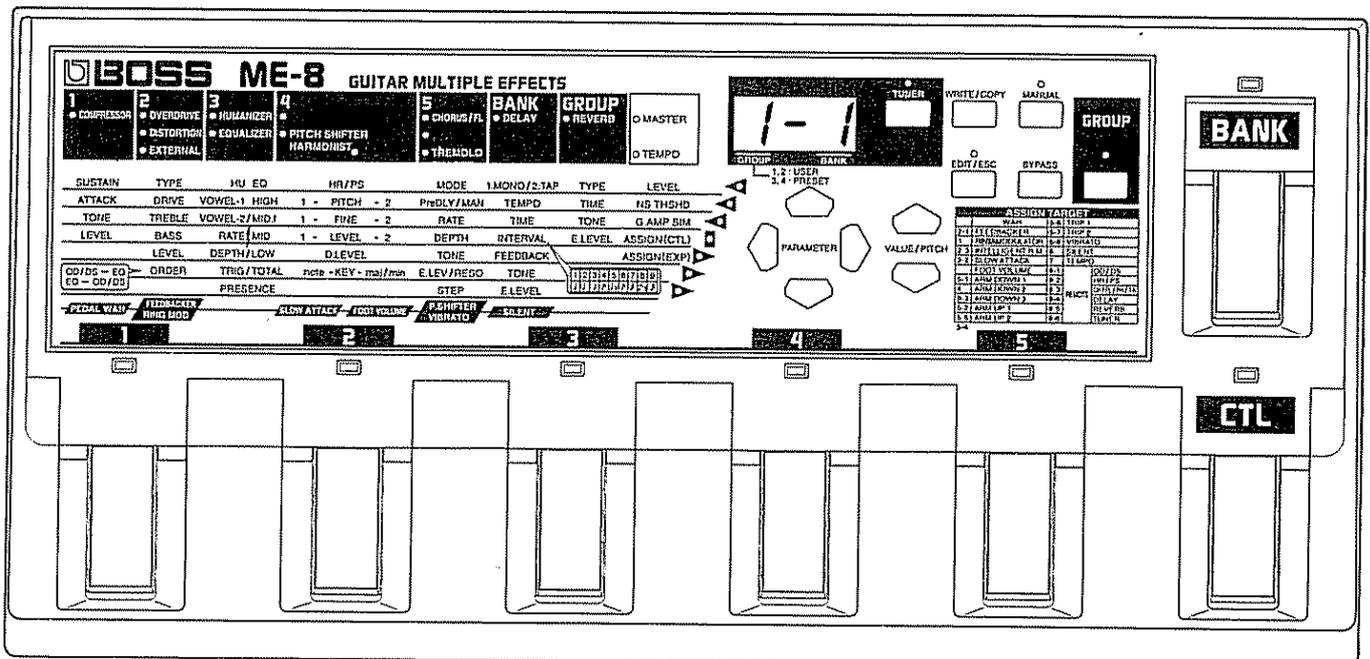


BOSS

ME-8 GUITAR MULTIPLE EFFECTS

Mode d'emploi





Ce produit satisfait les recommandations de la directive Européenne 89/336/EEC.

Pour l'Europe

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

Pour le Canada

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Merci et félicitations pour votre choix du multi-effet pour guitare ME-8 BOSS.

Pour vous assurer un fonctionnement correct et des années de bons et loyaux services, veuillez prendre le temps de lire la totalité de ce mode d'emploi avant de commencer toute utilisation.

Concept

Pédale de contrôle indépendante

En plus des pédales servant à changer de Patch, le ME-8 est doté d'une pédale de contrôle qui vous permet de gérer indépendamment une fonction sélectionnée. La façon dont cette pédale peut être utilisée se règle indépendamment pour chaque Patch.

La fonction "Harmonist" crée une harmonie à trois voix

La fonction Harmonist ajoute deux notes d'harmonie (correspondant à la tonalité du morceau) au son de guitare.

Grande sélection d'effets de distorsion

Cinq effets différents de distorsion sont offerts par un circuit analogique. Grâce à une prise pour saturation externe, vous pouvez connecter une unité de distorsion que vous avez déjà et l'inclure dans un Patch.

23 effets différents

23 effets différents sont intégrés, dont le nouvel effet "Humanizer" (qui simule la voix humaine) et un modulateur en anneau qui produit un son métallique. Vous pouvez utiliser jusqu'à 11 de ces effets.

Possibilité de stockage de 50 versions de vos réglages

Une fois que vous avez les réglages recherchés, vous pouvez les stocker en un tout que l'on appelle un Patch. Jusqu'à 50 de ces Patches peuvent être conservés en mémoire interne du ME-8. Tout Patch peut être rapidement et aisément rappelé à l'aide des pédales et boutons de Patch.

Un mode manuel vous offre une batterie de pédales d'effets

En mode manuel, vous pouvez activer ou couper chaque effet interne en appuyant sur la pédale qui lui correspond. Cela signifie que vous pouvez utiliser le ME-8 comme si c'était une rangée de plusieurs pédales d'effet.

Vous donnez le Tempo pour les paramètres Delay et vitesse

Les fonctions Tempo/Delay et Tempo/Rate vous permettent de changer le temps de retard ou la vitesse en battant le tempo avec la pédale. Maintenant, vous pouvez changer le retard ou la vitesse de façon rapide et aisée, même durant l'interprétation.

Accordeur chromatique intégré

Comme le ME-8 dispose d'un accordeur chromatique, vous pouvez rapidement vous accorder sans avoir à changer aucune de vos connexions.

Sélection naturelle de Patch — Delay/Reverb de transition

Même lorsque vous passez d'un Patch qui utilise Delay/Reverb à un autre qui ne l'utilise pas, le son d'effet n'est pas coupé de façon abrupte.

Remarques importantes

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'unité. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourra entraîner des dommages, mauvais fonctionnements ou chocs électriques.

Alimentation

- Avant de relier cette unité à d'autres, éteignez tous vos appareils; cela aidera à prévenir des dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière par exemple.
- L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification (face arrière). Assurez-vous que la tension de votre installation satisfait ses besoins.
- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation : ne marchez pas dessus, ne le surchargez d'aucun objet lourd, etc.
- Lorsque vous déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez toujours la fiche elle-même et ne tirez pas sur le cordon.
- Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période, débranchez le cordon d'alimentation.

Emplacement

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (telles qu'à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Évitez d'utiliser ou de stocker l'unité dans des lieux poussiéreux, humides, ou sujets à de hauts niveaux de vibration.
- Utiliser cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils à gros transformateurs) peut induire des parasites.
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'unité à des températures extrêmes et ne l'installez pas près d'appareils irradiants de la chaleur. L'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé peut déformer ou décolorer l'unité.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, veillez à essuyer soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte au risque de décolorer et/ou déformer l'appareil.

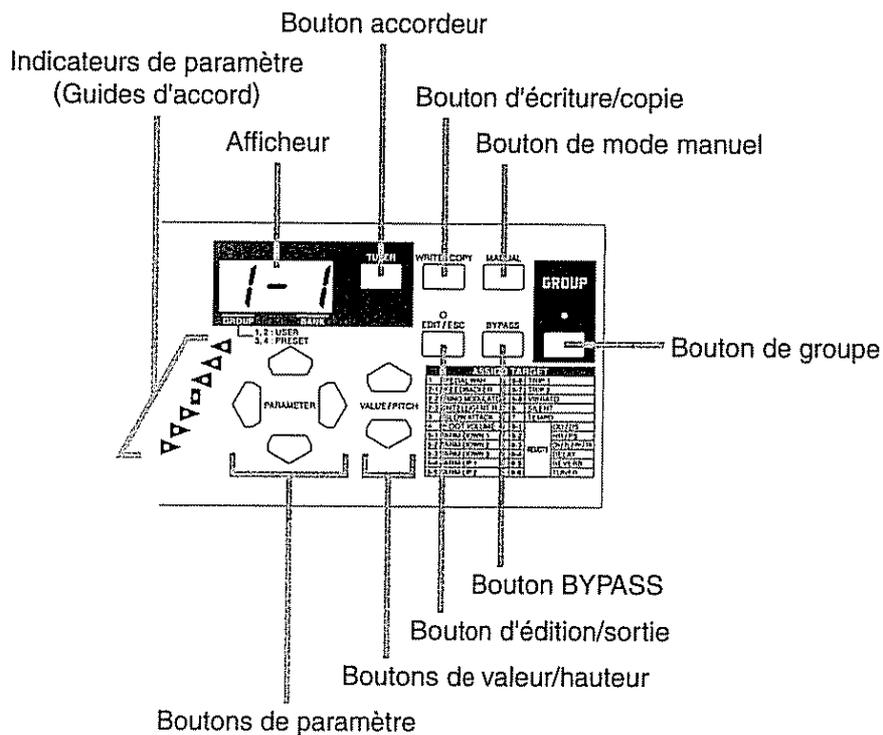
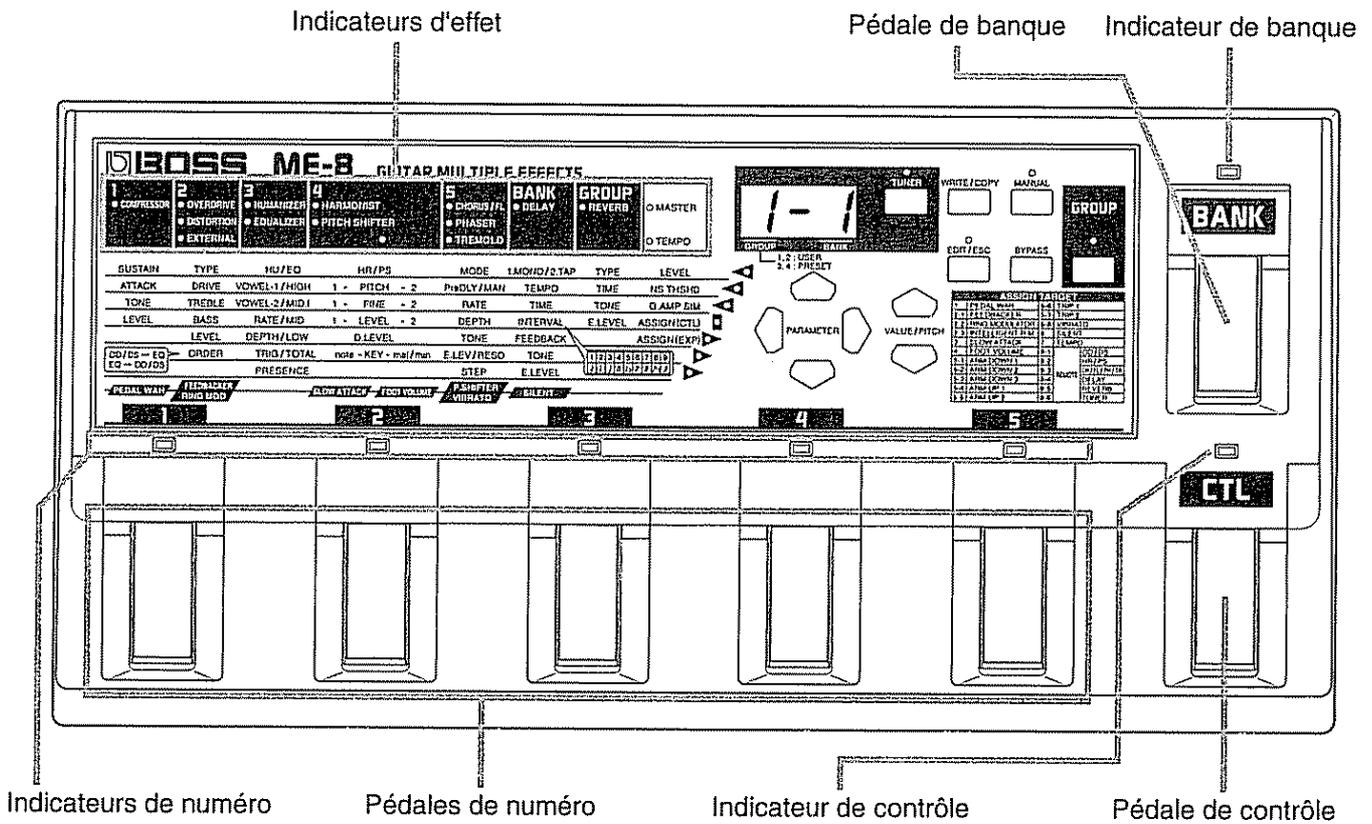
Précautions additionnelles

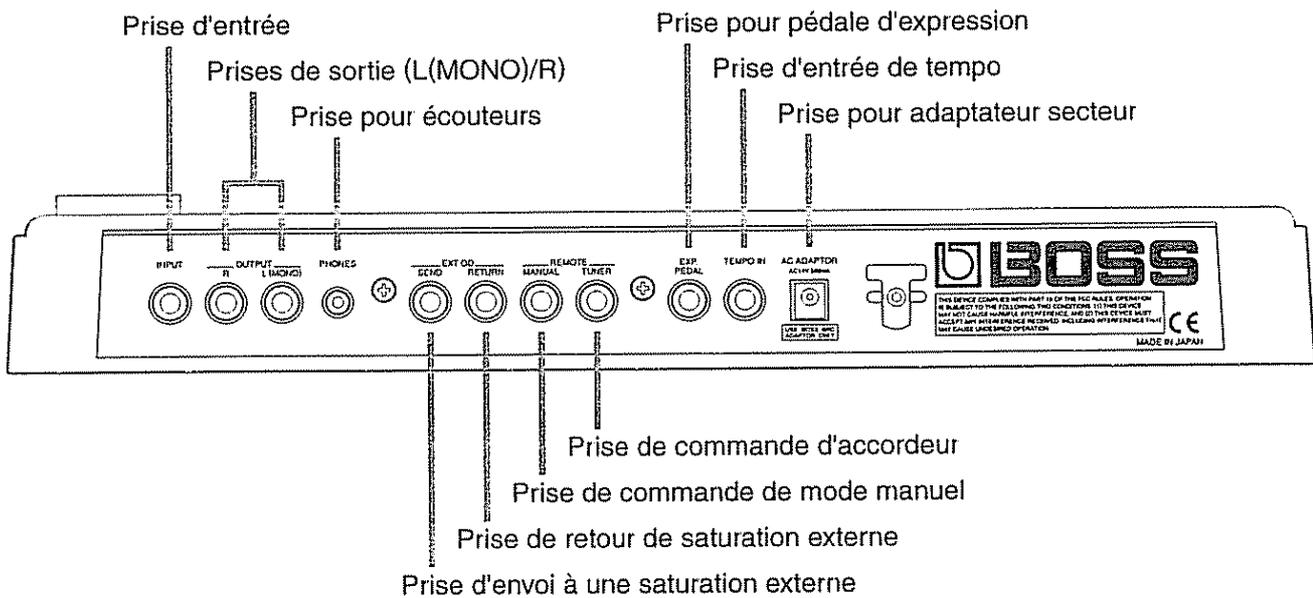
- Protégez l'unité des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Avant d'utiliser cet appareil dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.
- Si un mauvais fonctionnement se produit ou si vous suspectez un problème, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Pour éviter le risque de chocs électriques, n'ouvrez pas l'unité ni son adaptateur secteur.

Table des matières

Concept	3
Remarques importantes	4
Table des matières	4
Description externe	5
Connexions	6
Jouer de la guitare avec le ME-8 — Mode de jeu ..	7
Sélection des Patches	7
Édition des réglages d'effets — Mode d'édition	9
Comment éditer un Patch	9
Stockage de vos réglages d'effets — Procédure d'écriture	10
Comment annuler l'édition	10
Copie des réglages d'effets	11
Ajout d'effets — Effets contrôlables	12
Réglages des effets contrôlables	12
Comment utiliser les effets contrôlables	12
Effets contrôlables	13
Changement de durée de Delay ou de vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate ..	15
Retard (intervalle) et vitesse du son retardé	15
Réglage du Patch pour utiliser Tempo Delay/Tempo Rate ..	16
Réglage du Tempo de base	16
Emploi du ME-8 en pédales d'effets — Mode manuel ..	17
Passage en mode manuel	17
Fonctionnement du mode manuel	17
Sortie directe du son de guitare — Mode Bypass	18
Emploi de l'accordeur — Mode accordeur	18
Passage en mode accordeur	18
Affichage en mode accordeur	19
Comment accorder	19
Visualisation/changement de la hauteur standard ..	19
Fonctionnement de chaque effet	20
Référence	29
Mauvais fonctionnement	29
Initialisation	29
Réglages préprogrammés	30
Connexion des effets	32
Tableau vierge	33
Caractéristiques	34
Index thématique	35
Index	35
Information	

Description externe



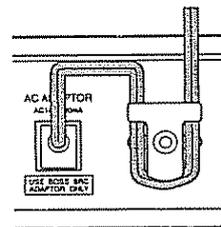
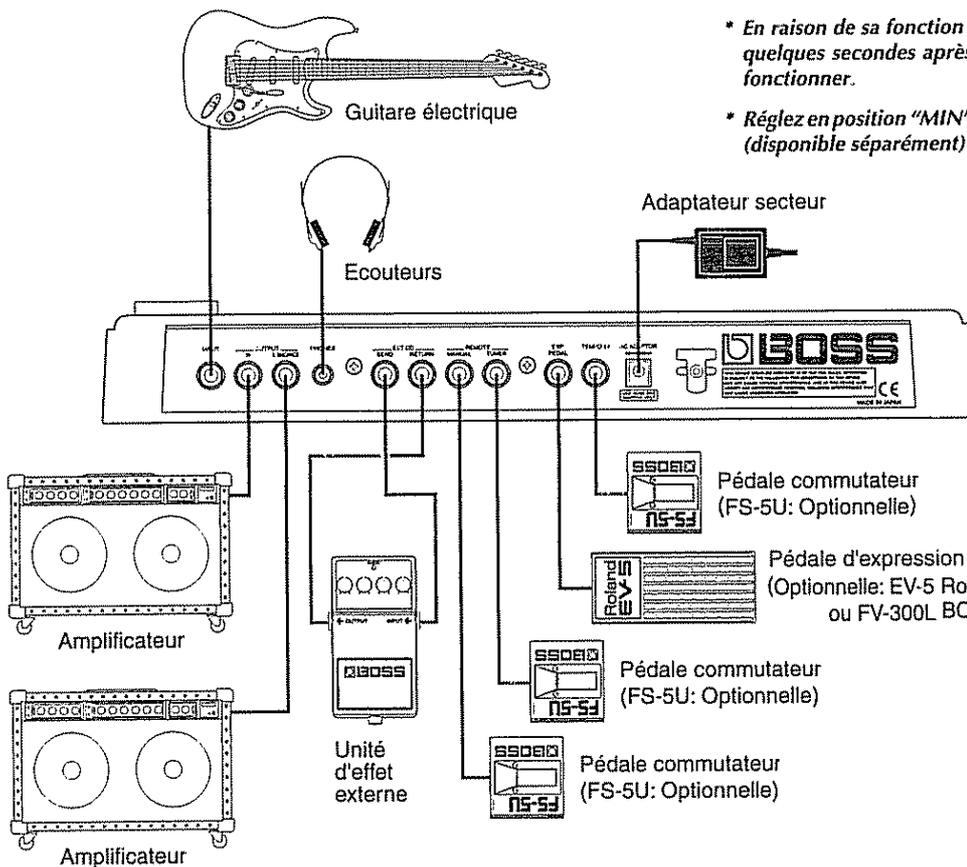


Connexions

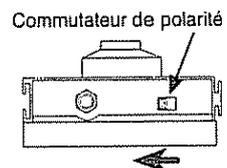
D'abord, connectez la guitare et l'ampli guitare au ME-8 comme ci-dessous, puis connectez l'adaptateur secteur fourni. Connecter l'adaptateur secteur allumera automatiquement le ME-8. D'abord, vous vous trouverez en mode de jeu, qui vous permet de jouer de la guitare avec le ME-8.

- * Avant de connecter quoi que ce soit, assurez-vous que toutes les unités sont éteintes et que le volume de l'amplificateur est au minimum. Autrement, les enceintes pourraient être endommagées ou d'autres mauvais fonctionnements pourraient se produire.
- * Le volume de votre amplificateur ne doit être monté qu'après que toutes les unités aient été allumées.
- * Pour produire un son mono, connectez un câble uniquement en prise OUTPUT L (MONO).
- * En raison de sa fonction de protection de circuits, le ME-8 nécessite quelques secondes après la mise sous tension avant qu'il ne puisse fonctionner.
- * Réglez en position "MIN" le volume minimal de la pédale d'expression (disponible séparément) connectée en prise EXP. PEDAL.

* Fixez le cordon de l'adaptateur secteur à l'aide du crochet pour cordon. Ainsi, la fiche de l'adaptateur secteur ne se déconnectera pas accidentellement du ME-8.



* Si vous connectez une pédale commutateur (FS-5U; option) à l'une des prises de télécommande, réglez sa polarité comme suit.



Jeu de la guitare avec le ME-8 — Mode de jeu

<Qu'est qu'un Patch?>

Dans le ME-8, un ensemble de réglages qui déterminent comment sont combinés les différents effets et notamment les réglages spécifiques qui affinent le son seront stockés ensemble dans ce qui s'appelle un "Patch".

L'unité offre un total de 100 Patches. Les Patches sont organisés en groupes, banques et numéros comme illustré ci-dessous.

<GROUPE 1>

		BANQUE				
		1	2	3	4	5
NUMERO	1					
	2					
	3					
	4					
	5					

<GROUPE 2>

		BANQUE				
		1	2	3	4	5
NUMERO	1					
	2					
	3					
	4					
	5					

<GROUPE 3>

		BANQUE				
		1	2	3	4	5
NUMERO	1					
	2					
	3					
	4					
	5					

<GROUPE 4>

		BANQUE				
		1	2	3	4	5
NUMERO	1					
	2					
	3					
	4					
	5					

(GROUPE 1, GROUPE 2) Groupes programmables ou "User"

Les groupes 1 et 2 peuvent être utilisés pour stocker de nouveaux programmes d'effets que vous avez créés. Les Patches de ces groupes sont appelés Patches "User" (programmables par l'utilisateur). A la sortie d'usine, ils comprennent les mêmes programmes que les Patches Preset.

(GROUPE 3, GROUPE 4) Groupes Preset

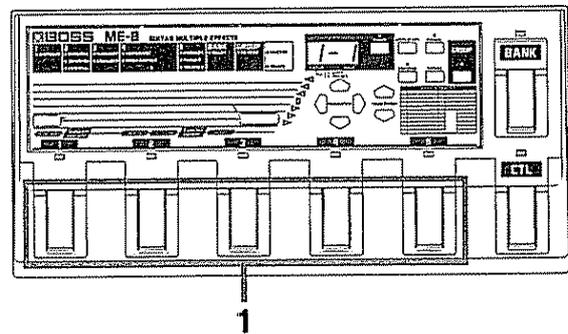
Les réglages d'effets du ME-8 ont été préprogrammés dans les groupes 3 et 4. Ces programmes sont appelés Patch Preset. Vous ne pouvez pas écrire de nouveaux Patches dans ces groupes, mais vous pouvez éditer n'importe quel Patch Preset et le stocker comme Patch User.

* A chaque mise sous tension du ME-8, c'est le Patch numéro 1 de la banque 1 du Groupe 1 qui est automatiquement sélectionné.

Sélection des Patches

Les Patches sont sélectionnés par appel du groupe (1 – 4), de la banque (1 – 5), et du numéro (1 – 5).

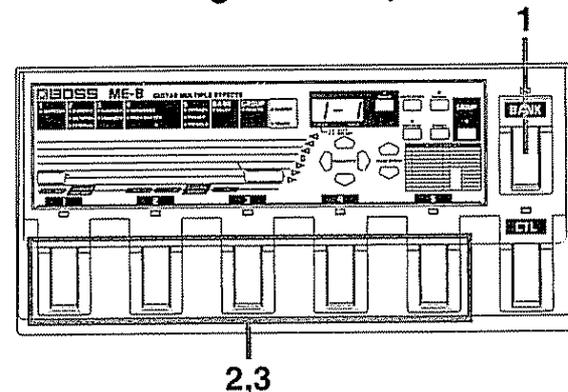
1 Pour ne changer que le numéro



- 1 Spécifiez le numéro du Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondante.

L'indicateur de la pédale de numéro que vous avez pressée s'allumera et vous passerez au nouveau Patch.

2 Pour changer la banque



- 1 Pressez la pédale BANK.

L'indication dans l'affichage de banque commencera à clignoter.

* Pour annuler le choix de banque, pressez encore la pédale BANK.

- 2 Spécifiez la banque du Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondant.

L'unité passe à la banque que vous avez sélectionnée et la valeur affichée ne clignote plus. L'indicateur situé au-dessus de la pédale de numéro précédent (celui sélectionné avant que vous ne pressiez la pédale BANK) commencera à clignoter, signifiant que vous pouvez maintenant spécifier le numéro du Patch que vous désirez utiliser (à cet instant, le nouveau Patch n'a pas encore été sélectionné).

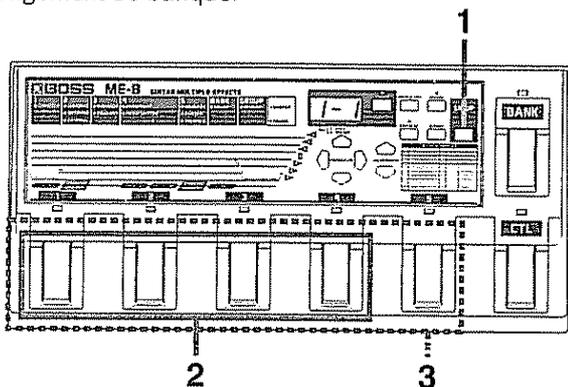
* Pour annuler la sélection de BANK, pressez deux fois la pédale BANK. Pour sélectionner une autre banque, reprenez à l'étape 1.

3 Spécifiez le numéro de Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale du numéro correspondant.

L'indicateur de la pédale de numéro que vous avez pressée s'allume, indiquant que le nouveau Patch est à présent sélectionné.

3 Pour changer de groupe

Vous pouvez changer le groupe de façon similaire au changement de banque.



1 Pressez [GROUP].

L'indication de groupe dans l'afficheur commence à clignoter.

** Si vous désirez annuler la sélection de groupe, pressez [GROUP] à nouveau.*

2 Spécifiez le groupe du Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondante.

L'unité passe au groupe que vous avez sélectionné et l'indication de groupe dans l'afficheur s'allume maintenant de façon fixe et ne clignote plus. L'indicateur situé au dessus de la pédale du numéro qui a été sélectionné avant que vous ayez pressé [GROUP] commencera à clignoter, indiquant que vous pouvez maintenant spécifier le numéro du Patch à utiliser (à cet instant, le nouveau Patch n'a pas encore été sélectionné).

** Si vous désirez annuler la sélection de groupe, pressez simplement [GROUP] deux fois.*

3 Spécifiez le numéro du Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondante.

L'indicateur de la pédale de numéro que vous avez pressée s'allume, indiquant que le nouveau Patch est maintenant sélectionné.

4 Changement du groupe et de la banque

Le groupe et la banque peuvent être changés simultanément, comme en 2 et 3 ci-dessus.

1 Pressez [GROUP].

L'indication de groupe dans l'afficheur commence à clignoter.

2 Spécifiez le groupe dans lequel se trouve le Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondante (1 – 4).

3 Pressez la pédale BANK.

La banque clignote dans l'afficheur.

4 Spécifiez la banque à laquelle appartient le Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondante

5 Spécifiez le numéro du Patch que vous désirez utiliser en pressant la pédale de numéro correspondante.

L'indicateur situé au-dessus de la pédale de numéro que vous avez pressée s'allumera, indiquant que le nouveau Patch est sélectionné.

Edition des réglages d'effets — Mode d'édition

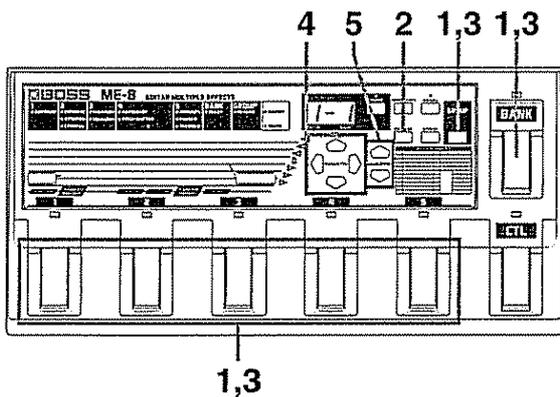
Le ME-8 vous permet d'éditer les réglages d'effets puis de les stocker sous forme de Patch

Comment éditer un Patch

Le ME-8 vous permet de stocker 50 programmes d'effets différents dans les emplacements ouverts à l'utilisateur, nommés Patches User. Pour éditer un programme d'effets, changez simplement les valeurs des différents réglages offerts. Chaque élément qui peut ainsi varier est appelé un "paramètre", et chaque programme d'effets est appelé un Patch.

* Pour plus de détails sur les effets et paramètres, voir "Fonctionnement de chaque effet" en page 20.

Un Patch peut être édité comme suit :



1 Sélectionnez un Patch en mode de jeu.

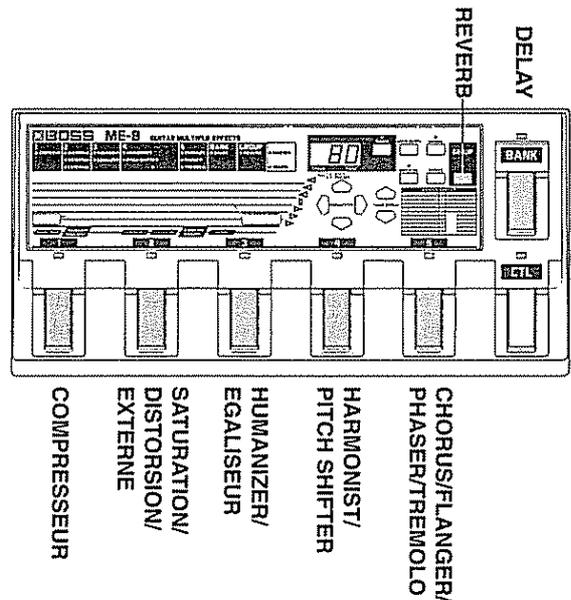
Lorsqu'il y a un Patch existant déjà qui est similaire ou proche de l'effet que vous désirez produire, sélectionnez ce Patch. S'il n'y en a pas, sélectionnez un Patch User où vous désirez écrire le nouveau Patch.

2 Pressez [EDIT/ESC].

L'indicateur EDIT/ESC s'allumera, indiquant que vous êtes maintenant en mode d'édition. L'afficheur donne la valeur du niveau général (Master Level).

3 Activez ou désactivez chaque effet.

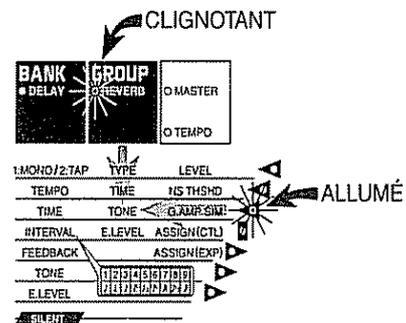
A l'aide des pédales ou des boutons, activez ou désactivez individuellement les effets. Vous pouvez savoir si un effet est On ou Off en regardant les indicateurs situés au-dessus des pédales ou des boutons, ainsi que grâce aux indicateurs d'effets en façade.



4 Sélectionnez le paramètre que vous désirez éditer.

Sélectionnez l'effet que vous désirez modifier en utilisant PARAMETER [O][O], puis sélectionnez le paramètre à éditer à l'aide de PARAMETER [Δ][▽].

Vous pouvez toujours savoir quel paramètre est édité, puisqu'un indicateur d'effets clignotera (représentant la colonne où se trouve le paramètre) et qu'un indicateur de paramètre s'allumera (représentant la rangée sur laquelle se trouve le paramètre). La valeur choisie pour ce paramètre est affichée à l'écran.



* Si vous avez sélectionné un paramètre correspondant à un effet désactivé, la valeur clignotera dans l'afficheur.

5 Changez la valeur du paramètre.

Changez la valeur en utilisant VALUE [Δ][▽]. Pour changer la valeur plus rapidement, pressez [Δ] ([▽]) en tenant enfoncé [▽] ([Δ]). Certains effets peuvent comporter des paramètres qui ne peuvent être édités. Si c'est le cas, la valeur sera représentée par "---" dans l'afficheur.

En répétant les étapes 3-5, réglez le Patch selon vos désirs.

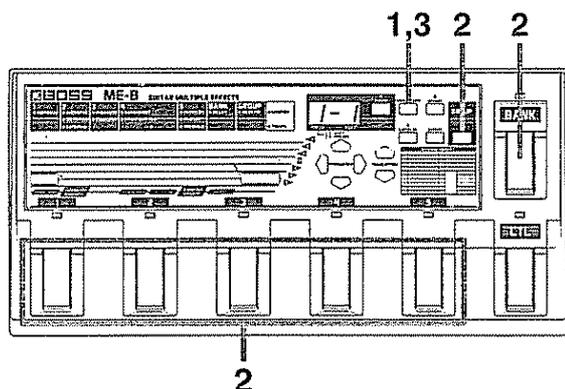
* Un Patch édité sera automatiquement effacé si le ME-8 est éteint. Si vous désirez conserver les données éditées, écrivez-les dans un Patch en suivant "Stockage de vos réglages d'effets — Procédure d'écriture" en page 10.

Stockage de vos réglages d'effets

— Procédure d'écriture

Tous les changements de réglages que vous faites sont oubliés dès que le ME-8 est éteint. Pour retenir ces réglages, vous devez les écrire dans un Patch User en suivant la procédure d'écriture (Write). Vous pouvez également stocker les réglages du mode manuel (page 17) dans un Patch.

<< Stockage d'un Patch >>



1 Pressez [WRITE/COPY]

L'indicateur EDIT/ESC clignotera lentement et l'écran et les indicateurs de numérotation vous indiqueront le Patch de destination (celui où seront écrites les données éditées).

2 Si vous désirez changer de Patch de destination, faites-le maintenant.

** Pour quitter le mode d'écriture, pressez [EDIT/ESC]. Le ME-8 retournera en mode d'écriture. Vous pouvez également retourner en mode d'écriture en pressant les boutons PARAMETER ou VALUE.*

3 Pressez [WRITE/COPY] à nouveau.

Les données éditées sont écrites dans le Patch de destination. Le ME-8 retourne alors en mode de jeu et le Patch de destination sera sélectionné.

<< Pour écrire des réglages de mode manuel >>

1 Pressez [WRITE/COPY].

L'indicateur EDIT/ESC clignotera lentement et l'afficheur et les indicateurs de numérotation vous indiqueront le Patch actuellement sélectionné.

2 Pressez [MANUAL].

L'indicateur MANUAL s'allume, indiquant que la destination d'écriture est le mode manuel.

** Si vous pressez à nouveau [MANUAL], l'indicateur MANUAL s'éteindra, signifiant que l'unité est revenue dans un mode où vous pouvez stocker les réglages sous forme de Patch.*

** Si vous désirez quitter le mode d'écriture, pressez [EDIT/ESC]. Cela ramènera le ME-8 en mode d'écriture. Vous pouvez également quitter le mode d'écriture et retourner en mode d'écriture en pressant les boutons PARAMETER ou VALUE.*

3 Pressez [WRITE/COPY] à nouveau.

Une fois que le contenu du Patch a été stocké sous forme de réglages de mode manuel, l'indicateur MANUAL s'allume indiquant que le ME-8 est passé en mode manuel.

Comment annuler l'édit

Après avoir édité un Patch, si vous ne l'avez pas encore écrit en mémoire, vous pouvez annuler tous les changements et restaurer les données telles qu'elles étaient avant l'édit en suivant la procédure ci-dessous.

1 Pressez [EDIT/ESC].

L'indicateur EDIT/ESC clignote rapidement.

** Si vous désirez poursuivre l'édit du Patch, pressez les boutons PARAMETER ou VALUE.*

** Même après être passé en mode d'édit, vous pouvez retourner en mode de jeu grâce à la procédure ci-dessus si vous n'avez pas encore édité les réglages On/Off des effets ni les valeurs des paramètres.*

2 Pressez [EDIT/ESC] à nouveau.

L'indicateur EDIT/ESC s'éteindra, indiquant que le ME-8 est retourné en mode de jeu.

Tout changement qui a été apporté aux réglages sera oublié, et le Patch redeviendra tel qu'il était avant que vous commenciez l'édit.

Copie des réglages d'effets

La fonction Copy vous permet de copier la totalité du contenu d'un Patch dans un autre. Il est également possible de copier un Patch en mode manuel et vice versa.

<<Comment copier un Patch dans un autre Patch>>

- 1 Sélectionnez le Patch source.
- 2 Pressez [WRITE/COPY].
L'indicateur EDIT/ESC clignote.
** Pour annuler la copie, pressez [EDIT/ESC]. L'indicateur EDIT/ESC s'éteint et le ME-8 retourne en mode de jeu.*
- 3 Sélectionnez le Patch de destination.
- 4 Pressez [WRITE/COPY].
Les données du Patch source sont copiées dans le Patch de destination et le ME-8 retourne ensuite en mode de jeu avec le Patch de destination sélectionné.

<<Pour copier un Patch en mode manuel>>

- 1 Sélectionnez le Patch source.
- 2 Pressez [WRITE/COPY].
L'indicateur EDIT/ESC clignote.
- 3 Pressez [MANUAL].
L'indicateur MANUAL s'allume indiquant que la destination de la copie est le mode manuel.
** Presser [MANUAL] à nouveau fera s'éteindre l'indicateur MANUAL et vous retournerez au mode dans lequel les données sont copiées dans un autre Patch.*
** Pour annuler la copie, pressez [EDIT/ESC]. L'indicateur EDIT/ESC s'éteint, indiquant que le ME-8 est retourné en mode de jeu.*
- 4 Pressez à nouveau [WRITE/COPY].
Les données de Patch sont copiées dans le mode manuel, et le ME-8 retourne ensuite en mode manuel.

<<Pour copier les réglages de mode manuel dans un Patch>>

- 1 Pressez [MANUAL].
L'indicateur MANUAL s'allumera, indiquant que le ME-8 est réglé en mode manuel.
- 2 Pressez [WRITE/COPY].
L'indicateur EDIT/ESC clignote, l'afficheur et les indicateurs de numéro donnent le Patch de destination.
- 3 Si vous désirez changer le Patch de destination de la copie, faites-le maintenant.
** Pour annuler la copie, pressez [EDIT/ESC]. Cela ramène le ME-8 en mode manuel.*
- 4 Pressez [WRITE/COPY] à nouveau.
Le réglage du mode manuel est copié dans le Patch de destination. Ensuite, le ME-8 retourne en mode de jeu et le Patch de destination est sélectionné.

Ajout d'effets

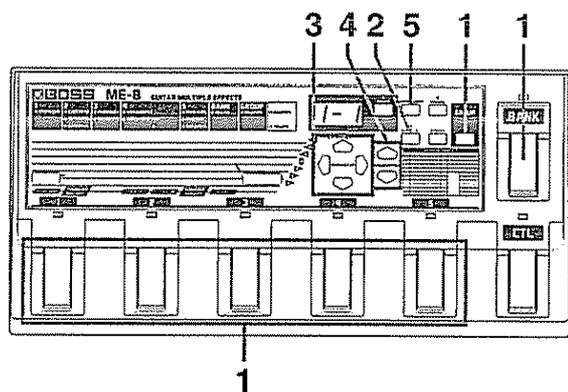
—Effets contrôlables

En plus des effets habituels, le ME-8 dispose également d'effets contrôlables par la pédale de contrôle ou la pédale d'expression (optionnelle). Les effets contrôlables peuvent être réglés indépendamment pour chaque Patch

Réglages des effets contrôlables

Les effets contrôlables peuvent être individuellement réglés pour chaque Patch User. Ils peuvent être pilotés par pédale de contrôle et pédale d'expression (optionnelles) et une fonction différente peut être assignée à chaque pédale.

* Les fonctions qui peuvent être assignées apparaissent dans la liste ASSIGN TARGET imprimée en façade du ME-8. Pour plus de détails sur chaque fonction, voir "Effets contrôlables", page 13.



1 Sélectionnez le Patch pour lequel vous désirez régler les effets contrôlables.

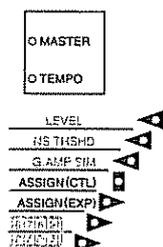
2 Pressez [EDIT/ESC].

L'indicateur s'allume, indiquant que le ME-8 est passé en mode d'édition.

3 Sélectionnez la pédale à utiliser.

Sélectionnez ASSIGN (CTL) ou ASSIGN (EXP) avec PARAMETER [Q][D] et PARAMETER [Δ][▽].

ASSIGN (CTL) sélectionne la pédale de contrôle de la ME-8 et ASSIGN (EXP) la pédale d'expression (optionnelle).



4 Sélectionnez la fonction à assigner.

Spécifiez le numéro de la fonction (ASSIGN TARGET) que vous désirez utiliser avec VALUE [Δ][▽]. Voir la liste en façade pour sélectionner le numéro correct.

* Vous ne pouvez pas sélectionner de fonctions qui ne peuvent pas être pilotées par la pédale spécifiée.

5 Ecrivez l'assignation dans le Patch.

Pressez [WRITE/COPY] (l'indicateur EDIT/ESC commence à clignoter et l'afficheur et l'indicateur de numéro indiquent le Patch actuellement sélectionné. Pressez [WRITE/COPY] à nouveau pour écrire l'assignation effectuée.

Comment utiliser les effets contrôlables

Pédale de contrôle

Cette pédale fonctionne différemment selon la fonction qui lui est assignée.

Lorsqu'une fonction autre que Remote (télécommande) est assignée à la pédale de contrôle:

L'indicateur s'allume lorsque la pédale de contrôle est enfoncée, et l'effet spécifié est obtenu. Si vous relâchez la pédale, l'indicateur s'éteint et l'effet disparaît. Avec certaines fonctions, il peut falloir un certain temps pour retourner au son d'origine après que la pédale ait été relâchée.

Quand une fonction de télécommande (Remote 8-1 à 8-6) est assignée à la pédale de contrôle:

L'indicateur de contrôle s'allume (ON) ou s'éteint (OFF) selon le réglage ON/OFF contenu dans le Patch. Chaque fois que vous pressez la pédale de contrôle, l'effet est réglé ON ou OFF.

Pédale d'expression

Connectez la pédale d'expression (Roland EV-5 ou BOSS FV-300L; optionnelle) en prise EXP. PEDAL en face arrière de l'unité. Assurez-vous de régler le volume minimal de la pédale d'expression sur "MIN".

La fonction assignée peut être pilotée en fonction de la façon dont vous pressez la pédale d'expression.

* Quand des fonctions d'un même groupe (par exemple 5-1 et 5-7) sont assignées à la pédale de contrôle et à la pédale d'expression, et qu'une pédale d'expression est connectée à la prise EXP. PEDAL, la pédale d'expression a priorité et la pédale de contrôle ne fonctionne pas. S'il n'y a pas de pédale d'expression connectée, la pédale de contrôle fonctionne normalement.

* Les fonctions 2-1, 2-3, et 5-1 à 5-7 doivent être jouées avec des notes isolées, car elles nécessitent de détecter la hauteur du son de guitare. Si vous jouez des accords, le son peut devenir trop confus.

Effets contrôlables

Ce qui suit décrit l'action de chaque effet contrôlable.

ASSIGN TARGET			
1	PEDAL WAH	5-6	TRIP 1
2-1	FEEDBACKER	5-7	TRIP 2
2-2	RING MODULATOR	5-8	VIBRATO
2-3	INTELLIGENT R.M.	6	SILENT
3	SLOW ATTACK	7	TEMPO
4	FOOT VOLUME	8-1	OD/DS
5-1	ARM DOWN 1	8-2	HR/PS
5-2	ARM DOWN 2	8-3	CH/FL/PH/TR
5-3	ARM DOWN 3	8-4	DELAY
5-4	ARM UP 1	8-5	REVERB
5-5	ARM UP 2	8-6	TUNER

OFF: OFF

L'effet contrôlable n'est pas utilisé

1: PEDAL WAH

En altérant la réponse en fréquences du filtre, cela crée un son avec un effet wah-wah caractéristique.

[CTL Pedal]: L'effet wah-wah peut être altéré par la pédale.

[EXP Pedal]: L'effet wah-wah peut être appliqué constamment et varie selon l'enfoncement de la pédale.

2-1: FEEDBACKER

Cet effet permet d'obtenir une réinjection (Feedback) sans vous soucier des réglages d'amplificateur et de Patch. Jouez simplement la note à réinjecter (précisément et comme une note seule bien distincte), attendez que le son soit stable et pressez la pédale.

[CTL Pedal]: Presser la pédale augmentera le volume du son et la relâcher coupera tout son.

[EXP Pedal]: Le volume du son réinjecté variera avec l'enfoncement de la pédale. Quand celle-ci est ramenée en position d'origine (relevée), le son réinjecté n'est plus entendu.

2-2: RING MODULATOR

Cela crée un effet de type cloche par modulation en anneau du son de guitare avec le signal de l'oscillateur interne. Le son n'est pas musical et n'a pas de hauteur caractérisée.

[CTL Pedal]: La modulation en anneau est activée quand la pédale est pressée. La fréquence de l'oscillateur interne augmente lentement.

[EXP Pedal]: La fréquence d'oscillation change avec l'enfoncement de la pédale. Quand la pédale revient en position originale (relevée), aucun effet de modulation en anneau n'est obtenu.

2-3: INTELLIGENT R.M. [Intelligent Ring Modulator]

En modulant le signal entrant, un son de type cloche est créé. Le modulateur en anneau intelligent modifie la fréquence d'oscillation en fonction de la hauteur du son reçu, créant un son ayant des différences de hauteur bien définies—ce qui est radicalement différent du RING MODULATOR (2-2). Comme cet effet ne vous donnera pas le résultat espéré si la hauteur du son de guitare n'est pas correctement détectée, nous vous recommandons de jouer une note à la fois, bien isolée. Sachez également que le son prendra toujours l'effet de modulation en anneau si cette fonction a été choisie.

[CTL Pedal]: La fréquence augmentera lentement avec l'enfoncement de la pédale.

[EXP Pedal]: La fréquence d'oscillation changera selon l'enfoncement de la pédale.

3: SLOW ATTACK

Presser la pédale de contrôle coupe immédiatement le son. Si vous gardez la pédale enfoncée, le volume du son augmentera lentement jusqu'au niveau d'origine. Si vous relâchez la pédale, le son reviendra d'un coup au niveau d'origine. Vous pouvez utiliser ces deux méthodes de commande de volume.

* Cette fonction ne peut pas être utilisée avec la pédale d'expression.

4: FOOT VOLUME

Permet d'utiliser la pédale d'expression pour changer le volume du son en temps réel. Même si vous baissez le volume avec la pédale avant un effet de type réverbération (Delay ou Reverb), il n'y aura pas d'interruption abrupte du son réverbéré.

* Cette fonction ne peut pas être utilisée avec la pédale de contrôle.

5-1: ARM DOWN 1

Utilise le Pitch Shifter pour créer un effet similaire à celui obtenu avec un bras de vibrato de guitare. La hauteur peut être abaissée de 2 octaves.

[CTL Pedal]: Presser la pédale baissera lentement la hauteur. Relâcher la pédale ramènera rapidement la hauteur à sa valeur d'origine.

[EXP Pedal]: La hauteur sera diminuée en fonction de l'enfoncement de la pédale. Quand vous ramenez la pédale en position d'origine (remontée), la hauteur d'origine est retrouvée.

5-2: ARM DOWN 2

Utilise le Pitch Shifter pour créer un effet similaire à celui obtenu avec un bras de vibrato de guitare. La hauteur peut être baissée de 2 demi-tons.

[CTL Pedal]: Presser la pédale diminuera rapidement la hauteur. Relâcher la pédale ramènera rapidement la hauteur à sa valeur d'origine.

[EXP Pedal]: La hauteur sera abaissée en fonction de l'enfoncement de la pédale.

5-3: ARM DOWN 3

Utilise le Pitch Shifter pour créer un effet similaire à celui obtenu avec un bras de vibrato de guitare. La hauteur peut être abaissée d'1 octave.

[CTL Pedal]: Presser la pédale abaissera la hauteur à vitesse fixe. Relâchez la pédale ramènera la hauteur à sa valeur d'origine, avec la même vitesse.

[EXP Pedal]: La hauteur sera abaissée en fonction de l'enfoncement de la pédale.

5-4: ARM UP 1

Utilise le Pitch Shifter pour créer un effet similaire à celui obtenu avec un bras de vibrato de guitare. La hauteur peut être montée de 3 demi-tons.

[CTL Pedal]: Presser la pédale fera rapidement monter la hauteur. Relâcher la pédale ramènera rapidement la hauteur à sa valeur d'origine.

[EXP Pedal]: La hauteur augmentera en fonction de l'enfoncement de la pédale.

5-5: ARM UP 2

Permet à la hauteur d'être augmentée d'une octave.

[CTL Pedal]: Presser la pédale augmente rapidement la hauteur. Relâcher la pédale ramène la hauteur à sa valeur d'origine, à la même vitesse.

[EXP Pedal]: La hauteur augmente en fonction de l'enfoncement de la pédale.

5-6: TRIP 1

Permet d'obtenir un effet spécial qui ajoute au son direct un son dont la hauteur est augmentée jusqu'à 2 octaves.

[CTL Pedal]: Presser fait monter la hauteur à vitesse fixe. Relâcher la pédale ramène la hauteur à sa valeur d'origine, à la même vitesse.

[EXP Pedal]: Presser la pédale augmente la hauteur en fonction de l'enfoncement de la pédale.

5-7: TRIP 2

Permet d'obtenir un effet spécial qui ajoute au son direct un son dont la hauteur est diminuée d'une octave.

[CTL Pedal]: Presser la pédale fait baisser la hauteur à vitesse fixe. La relâcher ramène la hauteur à sa valeur d'origine, à la même vitesse.

[EXP Pedal]: Presser la pédale diminue la hauteur en fonction de l'enfoncement de la pédale.

5-8: VIBRATO

Cet effet applique une légère fluctuation à la hauteur du son.

[CTL Pedal]: Presser la pédale fait s'appliquer lentement le vibrato. La relâcher désactive l'effet vibrato.

[EXP Pedal]: La profondeur de l'effet vibrato variera en fonction de l'enfoncement de la pédale. Quand la pédale est ramenée en position d'origine (relevée), l'effet vibrato est coupé.

6: SILENT

Presser la pédale coupe instantanément toutes les sorties. Cela comprend les sons réverbérés tels que Delay, aussi aucune réverbération ne se fera-t-elle entendre après que la pédale ait été relevée.

** Cette fonction ne peut pas être utilisée avec une pédale d'expression.*

7: TEMPO

Fixe le tempo de base qui pilote la fonction Tempo du Delay ou la vitesse des effets. Pressez la pédale plus de 4 fois en mesure avec le tempo du morceau et le tempo de base sera réglé en fonction de l'intervalle de frappe.

** Cette fonction ne peut pas être utilisée avec la pédale d'expression.*

8-1: REMOTE; OD / DS

[Remote; Overdrive/Distortion]

8-2: REMOTE; HR / PS

[Remote; Harmonist/Pitch Shifter]

8-3: REMOTE; CH / FL / PH / TR

[Remote; Chorus/Flanger/Phaser/Tremolo]

8-4: REMOTE; DELAY

8-5: REMOTE; REVERB

8-6: REMOTE; TUNER

Chaque fois que vous pressez la pédale de contrôle, la fonction assignée est réglée ON ou OFF (fonction de télécommande ou "Remote").

** Les fonctions ci-dessus ne peuvent être utilisées avec la pédale d'expression.*

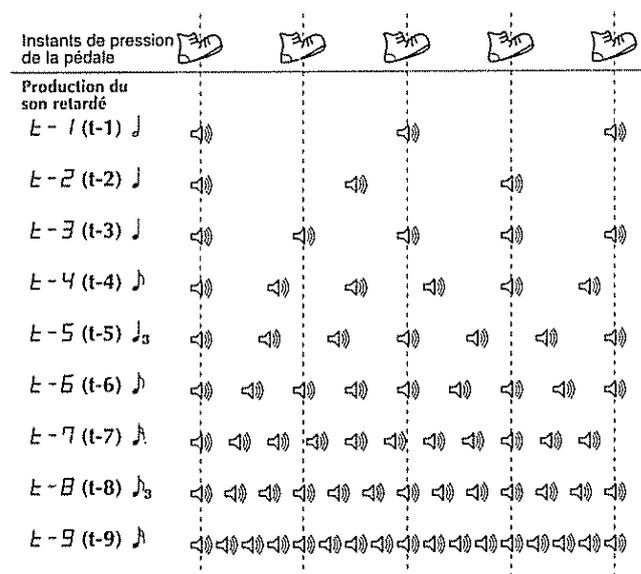
Changement de durée de Delay ou de vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate

C'est une fonction qui vous permet de régler un temps de retard ou une vitesse qui correspond au tempo du morceau en pressant simplement la pédale en mesure avec le morceau.

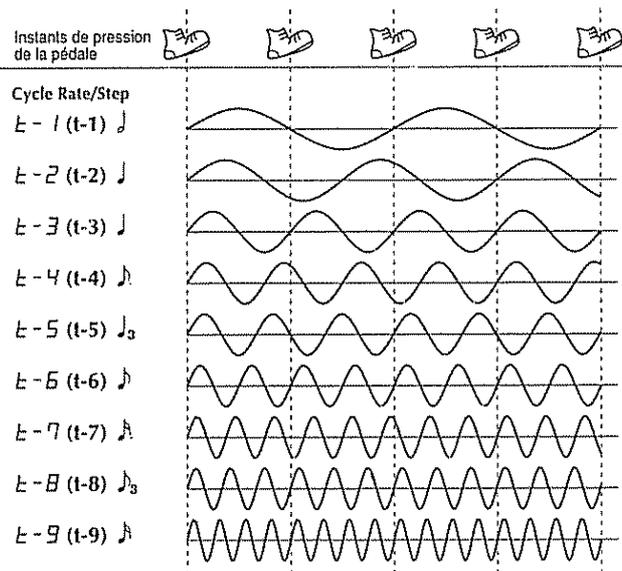
Temps de retard (intervalle) et vitesse

Les temps ou retard ou vitesse qui exploitent les fonctions Tempo/Delay ou Tempo/Rate changeront en fonction des intervalles séparant les frappes de la pédale (donnant par la même un tempo de base à la noire) et de l'intervalle ou de la vitesse du Delay réglés dans chaque Patch, comme indiqué ci-dessous

<Tempo Delay>



<Tempo Rate>



[1br (1br): 1 mesure]:

Cela changera à une vitesse par laquelle un cycle est terminé par mesure (ronde). Un cycle apparaît tous les multiples de 4 du tempo de base (le tempo utilisé pour presser la pédale).

[2br (2br): 2 mesures]:

Cela changera à une vitesse par laquelle un cycle est terminé après 2 mesures. Un cycle apparaît tous les multiples de 8 du tempo de base (le tempo utilisé pour presser la pédale).

[4br (4br): 4 mesures]:

Cela changera à une vitesse par laquelle un cycle est terminé après 4 mesures (ronde). Un cycle apparaît tous les multiples de 16 du tempo de base (le tempo utilisé pour presser la pédale).

Comment régler le Patch pour utiliser Tempo Delay/Tempo Rate

Pour utiliser Tempo Delay/Tempo Rate, vous devez régler le Patch. Une fois que vous avez réglé le Patch de cette façon, l'indicateur de Tempo s'allumera lorsque le Patch sera utilisé.

* Vous pouvez utiliser simultanément Tempo Delay et Tempo Rate dans un même Patch.

<Utilisation de Tempo Delay>

Réglez le Delay du Patch concerné (vous désirez utiliser Tempo Delay) comme indiqué ci-dessous. Pour plus de détails sur la façon de faire le réglage, voir "Edition des réglages d'effets — Mode d'édition" en page 9.

DELAY TEMPO: $\square n$
INTERVALLE: $t-1$ à $t-9$

Avec les Patches réglés sur "TEMPO: On", le temps de retard est déterminé par les réglages du tempo de base et de l'intervalle.

* Le temps de retard peut être réglé au maximum à 2 secondes. Si le temps de retard excède 2 secondes suite aux réglages du Tempo de base et de l'intervalle, le temps de retard réel sera divisé par 2.

<Utilisation de Tempo Rate>

Vous devez régler les vitesses (Rates) et paliers (Steps) des paramètres pour lesquels vous désirez utiliser Tempo Rate de la façon suivante. Pour plus de détails sur la façon de régler les valeurs, voir "Edition des réglages d'effets — Mode d'édition" en page 9.

HUMANIZER RATE: $4br, 2br, 1br, t-1$ à $t-9$

FLANGER RATE: $4br, 2br, 1br, t-1$ à $t-9$
STEP: $t-1$ à $t-9$

PHASER RATE: $4br, 2br, 1br, t-1$ à $t-9$
STEP: $t-1$ à $t-9$

TREMOLO RATE: $4br, 2br, 1br, t-1$ à $t-9$

Une fois que vous avez réglé Rate et Step pour un Patch comme indiqué ci-dessus, ces valeurs seront déterminées en réalité par la valeur ainsi programmée et le tempo de base.

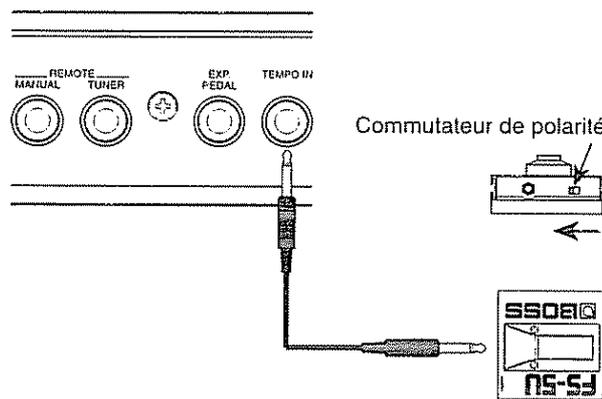
Réglage du Tempo de base

<Sélection de pédale>

Pour régler le tempo de base, utilisez une pédale commutateur optionnelle (FS-5U), ou assignez la fonction à la pédale de contrôle.

Si vous utilisez une pédale commutateur

Connectez la pédale commutateur (FS-5U) en prise TEMPO IN. Réglez le commutateur de polarité de la pédale commutateur comme ci-dessous.



Si vous utilisez une pédale de Contrôle

Réglez la fonction Effet contrôlable sur "TEMPO (7)" pour le Patch par lequel vous désirez régler le tempo de base. Pour plus de détails sur la façon de faire le réglage, voir "Ajout d'effets — Effets contrôlables" en page 12.

<Changement du Tempo de base>

Pressez la pédale commutateur ou la pédale de contrôle plus de 4 fois avec un tempo constant et un nouveau tempo de base sera réglé.

* Si vous utilisez la pédale de contrôle, sélectionnez un Patch pour lequel la fonction Effets contrôlables a été réglée sur "TEMPO (7)".

* Le tempo de base est automatiquement réglé sur $\downarrow = 120$ chaque fois que le ME-8 est mis sous tension. Tout changement apporté au tempo de base restera en effet jusqu'à ce que l'unité soit coupée.

* Même si vous sélectionnez un Patch qui n'utilise pas le tempo de base, vous pouvez changer ce tempo de base.

Emploi du ME-8 en pédales d'effet

— Mode manuel

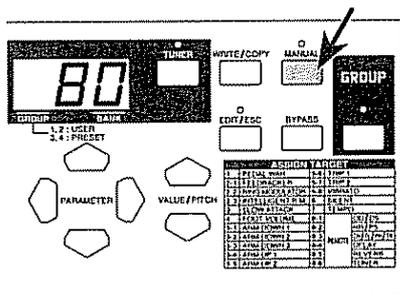
En plus du mode de jeu habituel, le ME-8 offre un mode manuel qui permet de commuter On ou Off chaque effet du ME-8 avec les pédales ou boutons qui servent habituellement pour les Patches. En d'autres termes, vous pouvez utiliser le ME-8 comme une rangée de pédales d'effets.

Passage en mode manuel

Pour sélectionner le mode manuel, utilisez le bouton Manual ou une pédale commutateur s'il y en a une de connectée.

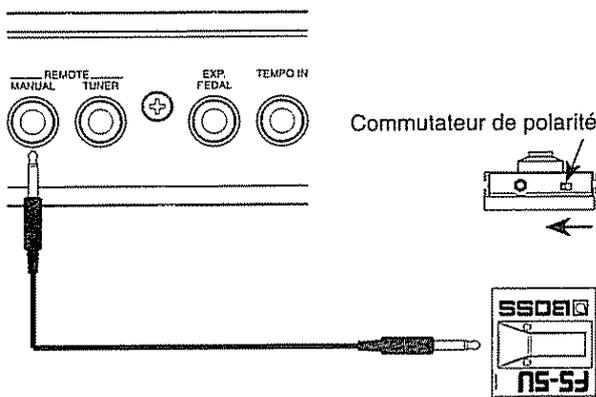
<Sélection du mode manuel avec le bouton MANUAL>

Pressez [MANUAL] et l'indicateur MANUAL s'allumera, indiquant que le mode manuel est sélectionné. Pressez [MANUAL] à nouveau pour retourner en mode de jeu.



<Sélection du mode manuel par la pédale commutateur>

Si vous connectez une pédale commutateur (FS-5U; optionnelle) à la prise MANUAL REMOTE de l'unité, vous pouvez appeler le mode manuel en pressant la pédale. Pressez la pédale et l'indicateur MANUAL s'allumera, indiquant que le mode manuel est sélectionné. Pressez-la à nouveau pour retourner en mode de jeu. Réglez le commutateur de polarité de la pédale comme suit.



Fonctionnement du mode manuel

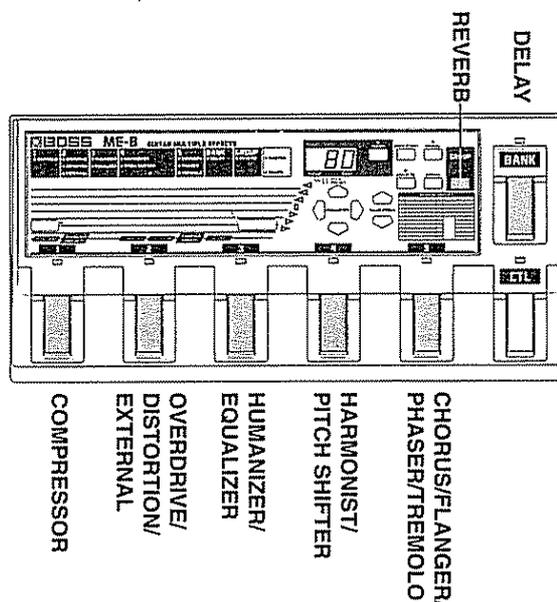
Contrairement au travail avec les Patches, les changements de réglage apportés en mode manuel sont automatiquement écrits en mémoire quand le ME-8 revient en mode de jeu, sans besoin de suivre la procédure d'écriture.

* Si vous éteignez le ME-8 avant qu'il ne soit revenu en mode de jeu, vos changements de réglages seront perdus étant donné que l'appareil n'aura pas pu les écrire en mémoire.

<Activation/désactivation des effets>

Vous pouvez activer/désactiver les effets en utilisant les pédales Number et Bank, et le bouton Group. Quand un effet est allumé, l'indicateur de pédale/bouton correspondant et l'indicateur d'effet en façade clignoteront.

Les effets suivants peuvent être activés/désactivés en utilisant les boutons ou pédales.



<Edition des effets>

Editez chaque effet comme indiqué ci-dessous.

1 Spécifiez le paramètre à éditer.

Sélectionnez l'effet avec PARAMETER[0][0], puis le paramètre à l'aide de PARAMETER[0][0]. Le paramètre actuellement sélectionné est indiqué par le clignotement de l'indicateur d'effet et le fait que l'indicateur de paramètre est allumé. La valeur du réglage est indiquée sur l'afficheur.

* Si vous sélectionnez un paramètre pour un effet désactivé (off), la valeur affichée clignote.

2 Editez la valeur du paramètre à l'aide de VALUE[0][0].

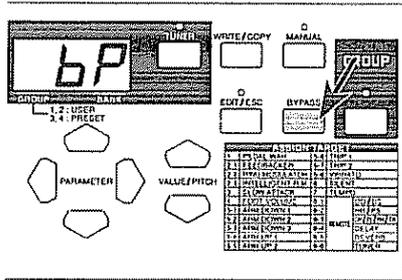
Pour que la valeur change plus rapidement, pressez [0] ([0]) en tenant enfoncé [0] ([0]).

En répétant les étapes 1 et 2, éditez les valeurs des paramètres.

Sortie directe du son de guitare — Mode Bypass

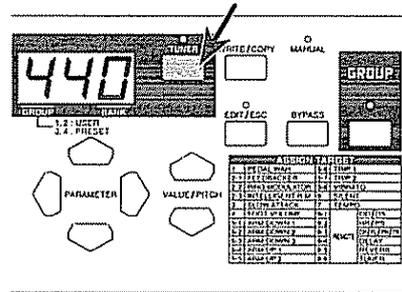
Si vous désirez produire directement le son de la guitare sans le faire passer par aucun effet, passez en mode Bypass.

Pour sélectionner le mode Bypass, pressez [BYPASS], et "bP" apparaîtra dans l'afficheur. Pressez [BYPASS] à nouveau pour retourner dans le mode précédent.



<Sélection du mode accordeur avec le bouton Tuner>

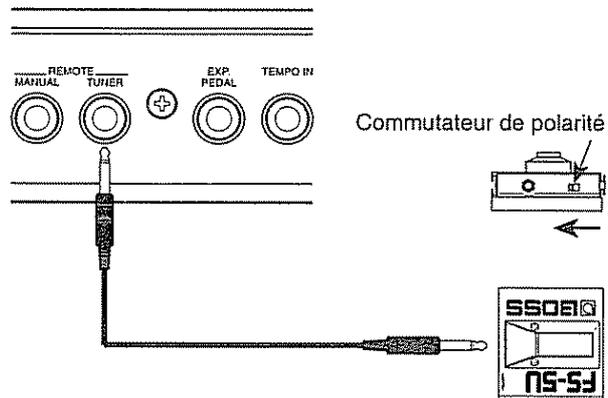
Pour sélectionner le mode accordeur, pressez [TUNER], et l'indicateur Tuner s'allumera. Pour retourner au mode précédent, pressez à nouveau [TUNER].



<Sélection du mode accordeur avec la pédale commutateur>

Connectez une pédale commutateur (FS-5U; optionnelle) à la prise TUNER REMOTE. Pressez la pédale commutateur et l'indicateur Tuner s'allumera. Pour retourner au mode précédent, pressez à nouveau la pédale commutateur.

Réglez le commutateur de polarité de la pédale commutateur comme indiqué ci-dessous.



Emploi de l'accordeur — Mode accordeur

Le ME-8 comprend un accordeur chromatique qui vous permet de façon pratique de rapidement accorder votre guitare sans changer vos connexions.

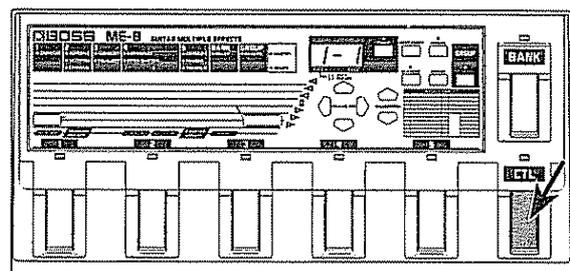
Passage en mode accordeur

Le mode accordeur (Tuner) permet un accord rapide. Pour passer en mode accordeur, vous pouvez utiliser le bouton Tuner, une pédale commutateur connectée au ME-8 ou la pédale de contrôle (voir en page 12).

Lorsque vous passez en mode accordeur, la hauteur standard est momentanément affichée. Le mode accordeur est un mode silencieux, aussi le son de la guitare ne sera-t-il pas produit. Ce mode ne permet pas non plus de sélectionner un Patch.

<Sélection du mode accordeur avec la pédale de contrôle>

Vous pouvez aussi sélectionner le mode accordeur à l'aide de la pédale de contrôle. Pour une explication détaillée, voir "Ajout d'effets — Effets contrôlables" en page 12.



Affichage en mode d'accord

Quand vous vous accordez, l'affichage vous donne le nom de note et l'indicateur de paramètre représente l'écart entre le son reçu et le son indiqué.

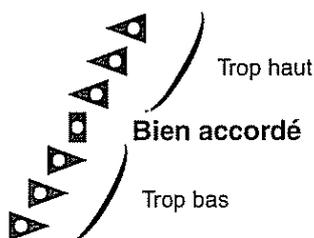
Affichage de nom de note

L'afficheur représente le nom de note le plus proche du son reçu, comme indiqué ci-dessous (rappelons que la terminologie anglaise a la correspondance suivante : C=do, D=ré, E=mi, F=fa, G=sol, A=la, B=si).

C : C	E : E	G [#] : G [♯]
C [#] : C [♯]	F : F	A : A
D : D	F [#] : F [♯]	A [#] : A [♯]
D [#] : D [♯]	G : G	B : B

Indicateur guide d'accord

En regardant les indicateurs qui sont allumés, accordez-vous pour que seul l'indicateur médian (vert) s'allume.



Comment s'accorder

* La hauteur standard de l'accordeur du ME-8 a été réglée à 440 Hz (A4 ou la4) à la sortie d'usine. Si vous désirez vous accorder sur une autre hauteur standard, changez-en avant de vous accorder (voir la section suivante).

- 1 Sélectionnez le mode accordeur.
- 2 Jouez à vide et avec une note simple la corde à accorder.

L'afficheur donne le nom de la note la plus proche de la hauteur de la corde jouée.

- 3 Accordez-vous pour que l'afficheur donne le nom de note qui correspond à la corde.

	6ème corde	5ème corde	4ème corde	3ème corde	2ème corde	1ère corde
GUITARE	mi (E)	la (A)	ré (D)	sol (G)	si (B)	mi (E)

Accord standard

- 4 Accordez finement la hauteur pour que seul l'indicateur guide d'accord médian (vert) s'allume.
- 5 Répétez les étapes 2 – 4 pour accorder les autres cordes.

* Lorsque vous accordez une guitare avec un bras de vibrato, il peut arriver que le fait d'accorder une corde affecte la hauteur des autres cordes. Si cela se produit fréquemment, commencez d'abord par ajuster approximativement la hauteur de chaque corde, simplement pour faire apparaître le bon nom de note, puis faites l'accord fin de toutes les cordes ultérieurement.

Visualisation/changement de la hauteur standard

* La hauteur standard que vous réglez sera conservée en mémoire même après extinction de l'appareil.

- 1 Sélectionnez le mode accordeur, puis pressez VALUE [▷] ou [◁].

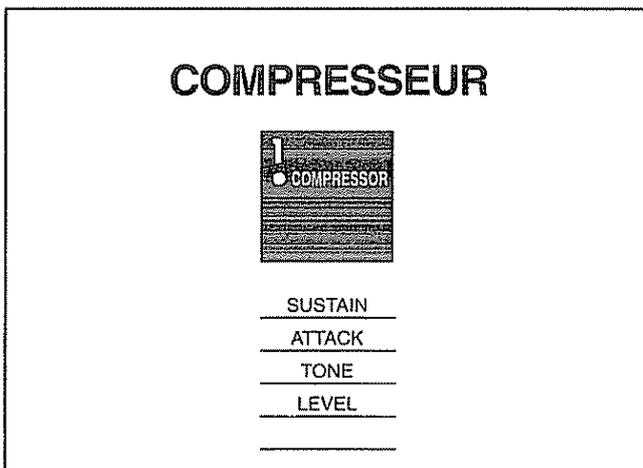
La hauteur standard actuelle est affichée.

- 2 Changez la hauteur standard.

Pendant que la hauteur standard est affichée, pressez VALUE [▷][◁] pour ajuster la hauteur. La hauteur standard est variable de 435 à 445 Hz par paliers d'un Hertz. Relâchez VALUE [▷][◁], et après quelques secondes, l'affichage reviendra au mode d'accord, dans lequel vous pouvez donc vous accorder en prenant comme base la hauteur standard que vous venez de fixer.

Action de chaque effet

Le ME-8 vous permet de créer des sons en combinant les effets et en changeant les valeurs des paramètres. Ce qui suit décrit comment chaque effet et paramètre agit.



Cet effet compresse les signaux de haut niveau et amplifie les entrées plus faibles pour égaliser le volume du son et obtenir des sons tenus (avec Sustain) sans distorsion.

SUSTAIN (0 – 100)

Ajuste le temps de maintien du son à un volume prédéterminé. Cela entraîne une amplification des signaux faibles. Des valeurs plus élevées augmentent le temps de sustain. Avec des valeurs plus basses, cet effet agit plus comme un limiteur et supprime les signaux de haut niveau.

ATTACK (0 – 100)

Ajuste la réponse de l'attaque par rapport à la force de jeu du médiator. Augmenter la valeur augmente l'intensité de l'attaque, créant un son plus agressif.

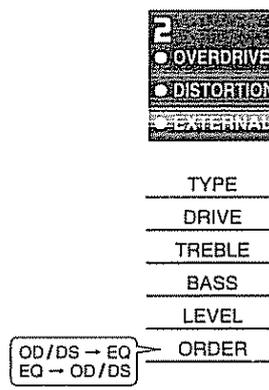
TONE (-50 – 50)

Ajuste la tonalité du compresseur. Une valeur supérieure à 0 accentuera les hautes fréquences et donnera donc un son plus agressif, alors qu'une valeur inférieure à 0 coupera les hautes fréquences pour un son plus feutré.

LEVEL (0 – 100)

Ajuste le volume du compresseur lorsqu'il est activé. Cela peut être efficacement utilisé pour ajuster la balance de volume entre le moment où le compresseur est activé et celui où il ne l'est pas.

SATURATION / DISTORTION / EXTERNE



Ces effets servent à la distorsion et à la création d'un long Sustain. Le ME-8 vous permet d'utiliser la saturation et la distorsion internes et de connecter un effet externe.

TYPE (od, t.od, bd, dS, H.dS, -E-)

Détermine le type de distorsion.

Quand l'effet est activé, l'indicateur d'effet du type sélectionné s'allume.

[od (od): OVERDRIVE ou SATURATION]

Vous permet d'obtenir une saturation douce comme celle d'un ampli à lampes.

[t.od (t.od): TURBO OVERDRIVE]

Vous permet d'obtenir un effet riche de type distorsion, sans la perte des subtiles nuances de la saturation.

[bd (bd): BLUES DRIVER]

Cela crée une saturation avec une distorsion "crunchy". La distorsion traitée peut fidèlement reproduire les changements de tonalité créés par les nuances de jeu au médiator ou par contrôle des boutons de la guitare.

[dS (dS): DISTORTION]

Cela produit une distorsion standard.

[H.dS (H.dS): HARD DISTORTION] (Metal Zone)

Cela produit un son Heavy Metal riche et puissant.

[-E- (-E-): EXTERNAL]

Vous permet d'utiliser un effet externe connecté en prise EXT. OD.

DRIVE (0 – 100)

Règle l'amplitude de distorsion. Une valeur plus élevée accentue la distorsion.

* *Ce paramètre ne peut pas contrôler l'effet externe. Ajustez la distorsion sur l'effet externe.*

TREBLE (-50 – 50)

Ajuste la tonalité des aigus.

BASS (-50 – 50)

Ajuste la tonalité des basses.

LEVEL (0 – 100)

Ajuste le volume obtenu quand l'effet est activé. Cela peut par conséquent être efficacement utilisé pour équilibrer la balance de volume entre le moment où l'effet Overdrive/Distorsion est activé et celui où il ne l'est pas.

ORDER (O-E, E-O)

Détermine l'ordre de connexion de Overdrive/Distorsion et Humanizer/Equalizer.

[O - E (O-E)]:

Le son sortant de "Overdrive/Distorsion" est envoyé à "Humanizer/Equalizer".



[E - O (E-O)]:

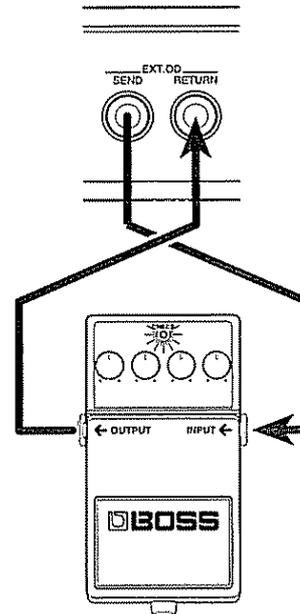
L'inverse du précédent, puisque la sortie de "Humanizer/Equalizer" est envoyée à "Overdrive/Distorsion". De cette façon, "Humanizer/Equalizer" peut être utilisé comme un pré-égaliseur, augmentant vos possibilités de création sonore.



<Utilisation d'un effet externe>

Connectez une unité d'effets comme indiqué ci-dessous.

* *Lorsque vous connectez un effet externe, veillez à ce que le volume de l'amplificateur soit à son minimum. Autrement, il pourrait en résulter des dommages pour vos enceintes ou autres mauvais fonctionnements.*



Lorsque vous utilisez un effet externe, sélectionnez "EXTERNAL" comme "TYPE". Ajustez l'intensité de distorsion de l'effet externe à l'aide des commandes de cet effet. Veillez à ce que l'effet devant être fourni par l'unité externe soit activé. Les niveaux de sortie de l'effet externe doivent être réglés pour que les niveaux restent équivalents, que l'effet soit activé ou non.

HUMANIZER / EQUALIZER



HU/EQ
VOWEL-1/HIGH
VOWEL-2/MID.f
RATE/MID
DEPTH/LOW
TRIG/TOTAL
PRESENCE

Cela peut être utilisé soit comme un Humanizer qui crée un son de voix humaine venant du son de guitare ou comme un égaliseur qui ajuste la tonalité pour chaque zone de fréquences.

HU/EQ (Humanizer/Equalizer) (HU, Eq)

Cela sélectionne Humanizer ou Equalizer.

Quand l'effet est activé, l'indicateur d'effet correspondant à l'effet sélectionné s'allume.

[HU (HU): Humanizer]

L'effet Humanizer est un effet spécialisé qui utilise le son de la guitare pour simuler les voyelles prononcées par une personne, et il fait varier cycliquement le son entre deux voyelles. En activant Overdrive/Distorsion, et avec le réglage donné ci-dessous, un effet plus distinct peut être obtenu de l'Humanizer.

Order: - E

[EQ (Eq): Equalizer]

C'est un égaliseur trois bandes qui commande la tonalité de chaque bande de fréquences. Comme les médiums sont très importants pour le son de guitare, ceux-ci offrent une correction paramétrique qui vous permet de spécifier la fréquence centrale. Il dispose également d'un réglage de présence pour contrôler les très hautes fréquences.

<HUMANIZER>

VOWEL-1 (u, o, i, e, a)

Sélectionne la première voyelle.

VOWEL-2 (u, o, i, e, a)

Sélectionne la deuxième voyelle.

RATE (0 – 100, 4br, 2br, 1br, t-1 à t-9)

Ajuste le cycle d'alternance entre les deux voyelles.

* Pour plus de détails sur la vitesse de Tempo (Tempo Rate), voir "Changement de durée de Delay ou vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate" en page 15.

DEPTH (0 – 100)

Règle l'amplitude de l'effet.

TRIG (Trigger) (On, OFF)

Détermine si le timing sera ou non ajusté pour que l'unité commence toujours avec la première voyelle (VOWEL-1) quand vous jouez une corde.

[On]: Oui, ajustement du timing

[OFF]: Non, pas d'ajustement du timing

<EQUALIZER>

HIGH (High Level) (-18 – 18)

Règle le niveau de la plage de hautes fréquences. Plus haute est la valeur au-dessus de 0, plus les hautes fréquences sont accentuées – alors que des valeurs inférieures à 0 les atténuent.

MID.f (Middle Frequency) (63 Hz à 11.0 kHz)

Fixe la fréquence centrale utilisée pour ajuster le niveau des médiums. S'affiche comme suit:

63 – 710 : 63 – 710 Hz

10 – 110 : 1.0 – 11.0 kHz

MID (Middle Level) (-18 – 18)

Fixe le niveau des médiums. Une valeur supérieure à 0 amplifie les médiums alors que des valeurs inférieures à 0 les atténuent.

LOW (Low Level) (-18 – 18)

Ajuste les niveau des basses. Des valeurs supérieures à 0 les amplifient alors que des valeurs inférieures à 0 les atténuent.

TOTAL (Total Level) (-18 – 18)

Ajuste le volume obtenu quand l'égaliseur est activé. Ce réglage peut être efficacement utilisé pour minimiser les différences de volume entre les instants où l'égaliseur est activé et ceux où il ne l'est pas.

PRESENCE (Presence Level) (0 – 100)

Ajuste le niveau de la plage de très hautes fréquences.

HARMONIST / PITCH SHIFTER



HR/PS	
1 - PITCH	- 2
1 - FINE	- 2
1 - LEVEL	- 2
D.LEVEL	
note - KEY - maj/min	

L'effet Harmonist génère des harmonies adaptées à la tonalité du morceau. Le Pitch Shifter vous permet de faire produire les sons d'effets à différentes hauteurs.

HR/PS (Harmonist/Pitch Shifter) (Hr, PS)

Cela sélectionne l'effet Harmonist ou l'effet Pitch Shifter.

Quand l'effet est activé, l'indicateur du mode sélectionné s'allume.

[Hr (Hr): Harmonist]

Produit des harmonies à deux notes adaptées à la tonalité du morceau. Quand vous utilisez cet effet, jouez des notes isolées sur la guitare, pas des accords.

[PS (PS): Pitch Shifter]

Permet de produire des sonorités d'effets à différentes hauteurs. Vous pouvez transposer la hauteur jusqu'à une octave. Cette fonction agit également avec les accords.

<HARMONIST>

PITCH 1 (-8 à dt (Detune) à 8)

PITCH 2 (-8 à -dt (Detune) à 8)

Cela règle la hauteur des notes utilisée pour l'harmonie. Avec un réglage sur "dt (-dt)", le son avec une hauteur décalée (produit par l'HARMONIST) est mixé avec le son direct (le son entrant dans l'effet HARMONIST), créant un effet de désaccord.

LEVEL 1 (0 - 100)

LEVEL 2 (0 - 100)

Règle le volume de chaque note d'harmonie.

D.LEVEL (Direct Level) (0 - 100)

Règle le volume du son direct.

KEY (note) (C - B)

KEY (maj/min) (majeur/mineur)

Règle la tonalité du morceau.

"KEY (note)" et "KEY (maj/min)" sont affichés comme suit.

"KEY (note)"

Ceci s'affiche dans les deux colonnes de gauche de l'afficheur.

C : <input type="text"/>	E : <input type="text"/>	G [#] : <input type="text"/>
C [#] : <input type="text"/>	F : <input type="text"/>	A : <input type="text"/>
D : <input type="text"/>	F [#] : <input type="text"/>	A [#] : <input type="text"/>
D [#] : <input type="text"/>	G : <input type="text"/>	B : <input type="text"/>

"KEY (maj/min)"

Cela s'affiche sur l'extrême droite de l'afficheur.

majeur: mineur:

Par exemple, un *la bémol mineur* peut être représenté comme *sol dièse mineur* (G[#]m) et s'affichera donc dans l'écran comme "G[#]-".

La tonalité du morceau sera la suivante en fonction du nombre d'altérations (♯, ♭) apparaissant en armature.

Majeur C F A[#](B^b) D[#](E^b) G[#](A^b) C[#](D^b) F[#](G^b)

Mineur Am Dm Gm Cm Fm A[#]m D[#]m
(B^bm) (E^bm)

Majeur G D A E B F[#]

Mineur Em Bm F[#]m C[#]m G[#]m D[#]m

<PITCH SHIFTER>

PITCH 1 (-12 – 12)

PITCH 2 (-12 – 12)

Règle le changement de hauteur qui s'applique à chaque son transposé, par demi-tons. La hauteur peut ainsi être montée ou abaissée d'une octave (12 demi-tons).

FINE 1 (-20 – 20)

FINE 2 (-20 – 20)

C'est un réglage fin du changement de hauteur pour chaque son transposé.

LEVEL 1 (0 – 100)

LEVEL 2 (0 – 100)

Règle le volume de chaque son transposé.

D.LEVEL (Direct Level) (0 – 100)

Règle le volume du son direct.

CHORUS / FLANGER / PHASER / TREMOLO



MODE
PreDLY/MAN
RATE
DEPTH
TONE
ELEV/RESO
STEP

Permet de sélectionner un des quatre effets suivants:

Chorus ... ajoute une sensation d'espace et grossit le son
Flanger ... applique des ondulations caractéristiques au son
Phaser ... donne au son un côté tournant
Tremolo ... applique des changements cycliques au volume

MODE (CH, S.CH, FL, H.FL, PH1, PH2, PH2, PH4, tr)

Sélectionne un type d'effet.

Quand l'effet est activé, l'indicateur d'effet correspondant au mode sélectionné s'allume.

[CH (CH): Chorus]

Cet effet Chorus produit le même son à gauche et à droite.

[SCH (S.CH): Stereo Chorus]

C'est un effet de Chorus stéréo avec des sons de Chorus différents à gauche et à droite.

[FL (FL): Flanger]

Cela crée un effet Flanger.

[HFL (H.FL): Hi Band Flanger]

En appliquant l'effet uniquement sur les harmoniques, cela prévient l'altération du son de basse.

[PH1 (PH1): Phaser 1]

C'est un effet à 4 phases. Un léger effet Phaser est obtenu.

[PH2 (PH2): Phaser 2]

C'est un effet à 8 phases. C'est l'effet Phaser le plus populaire.

[PH3 (PH3): Phaser 3]

C'est un effet à 10 phases. Un effet de phase profond est obtenu.

[PH4 (PH4): Phaser 4]

C'est un effet bi-phase avec 2 Phasers connectés en série. Un effet de phase unique et puissant peut être obtenu.

[TR (tr): Tremolo]

Cela crée un effet tremolo.

<CHORUS>

PreDLY (Pre Delay) (0 – 30 ms)

Fixe le temps nécessaire au son d'effet pour être produit après que le son direct l'ait été. En réglant une valeur de Pre-Delay plus importante, vous pouvez obtenir un effet comparable à un double son joué simultanément (effet de doublage).

RATE (0 – 100)

Fixe la vitesse de l'effet Chorus.

DEPTH (0 – 100)

Fixe l'amplitude de l'effet Chorus. Pour une utilisation en doublage, réglez la valeur à "0".

TONE (-50 – 50)

Commande la tonalité de l'effet. S'il est supérieur à "0", les fréquences élevées sont amplifiées et un son agressif est créé. Avec une valeur inférieure à "0", les hautes fréquences sont filtrées et un son feutré est créé.

E.LEV (Effect Level) (0 – 100)

Règle le volume du son d'effet.

<FLANGER>

MAN (Manual) (0 – 100)

Fixe la fréquence centrale autour de laquelle s'applique l'effet.

RATE (0 – 100, 4br, 2br, 1br, t-1 à t-9)

Fixe la vitesse de l'effet Flanger.

* Pour plus de détails sur Tempo/Rate, voir "Changement de durée de Delay ou vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate", page 15.

DEPTH (0 – 100)

Détermine l'amplitude de l'effet Flanger.

RESO (Resonance) (-100 – 100)

Détermine la quantité de résonance (réinjection ou Feedback). Augmenter la valeur accentuera l'effet, créant un son plus inhabituel. Le régler sur une valeur négative créera une résonance avec phase inversée.

STEP (OFF – 100, t-1 à t-9)

Peut être utilisé pour couper cycliquement la sortie du Flanger. Augmenter la valeur raccourcira l'intervalle.

* Pour plus de détails sur Tempo/Rate, voir "Changement de durée de Delay ou vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate", page 15.

<PHASER>

RATE (0 – 100, 4br, 2br, 1br, t-1 à t-9)

Fixe la vitesse de l'effet Phaser.

* Pour plus de détails sur Tempo/Rate, voir "Changement de durée de Delay ou vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate", page 15.

DEPTH (0 – 100)

Détermine l'amplitude de l'effet Phaser.

RESO (Resonance) (-100 – 100)

Détermine l'amplitude de résonance (réinjection ou Feedback). Augmenter la valeur accentuera l'effet, créant un son plus inhabituel. Le régler sur une valeur négative créera une résonance avec phase inversée.

STEP (OFF – 100, t-1 à t-9)

Peut servir à faire changer le son pas à pas. Augmenter la valeur rend le changement plus ténu.

* Pour plus de détails sur Tempo/Rate, voir "Changement de durée de Delay ou vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate", page 15.

<TREMOLO>

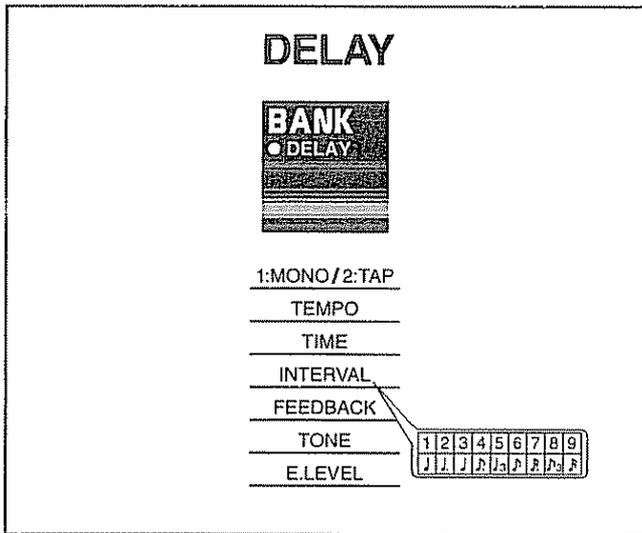
RATE (0 – 100, 4br, 2br, 1br, t-1 à t-9)

Fixe le cycle de changement du volume.

* Pour plus de détails sur Tempo/Rate, voir "Changement de durée de Delay ou vitesse durant le jeu — Tempo Delay/Tempo Rate", page 15.

DEPTH (0 – 100)

Détermine l'amplitude du changement de volume.



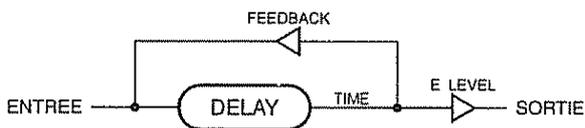
C'est un Delay polyvalent qui vous permet de fixer un retard pouvant atteindre 2 secondes (en mono). Il peut être également utilisé comme Delay panoramique (Tap Delay) pour reproduire les signaux en stéréo. En utilisant la fonction Tempo, vous pouvez fixer en temps réel le temps de retard à l'aide d'une pédale commutateur (FS-5U : optionnelle) ou de la pédale de contrôle.

1: MONO/2: TAP

Sélectionne l'un des deux types de Delay.

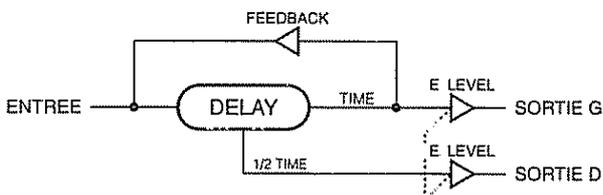
[/ (1): MONO]

C'est un Delay à sortie mono qui vous permet de fixer un retard pouvant atteindre 2 secondes.



[2 (2): TAP]

Ce mode doit être utilisé spécifiquement avec une sortie stéréo. Le temps de retard est divisé en 2, un étant assigné au canal droit et l'autre au canal gauche.



TEMPO (On, OFF)

Détermine si la fonction Tempo sera ou non utilisée.

[ON (On)]:

Sélectionnez cette valeur pour utiliser la fonction Tempo. Pour une explication détaillée de son utilisation, voir "Comment régler le Patch pour utiliser Tempo Delay/Tempo Rate" en page 16.

[OFF (OFF)]:

Sélectionnez cette valeur quand vous ne désirez pas utiliser la fonction Tempo. Ajustez le temps de retard avec "TIME".

TIME (1 ms à 2.00 s)

Fixe le temps de retard. En mode Tap Delay, le réel temps de retard sera égal à la moitié de cette valeur.

Le temps de retard s'affichera comme suit.

1-980 : 1 - 980 ms
100-200 : 1.00 - 2.00 sec

INTERVAL (t-1 à t-9)

Vous devez régler ce paramètre lorsque vous utilisez Tempo Delay.

L'intervalle détermine l'instant de jeu du son retardé par rapport au Tempo de base (exprimé en termes de noire).

Pour plus d'informations, voir "Comment régler le Patch pour utiliser Tempo Delay/Tempo Rate" en page 16.

FEEDBACK (0 - 100)

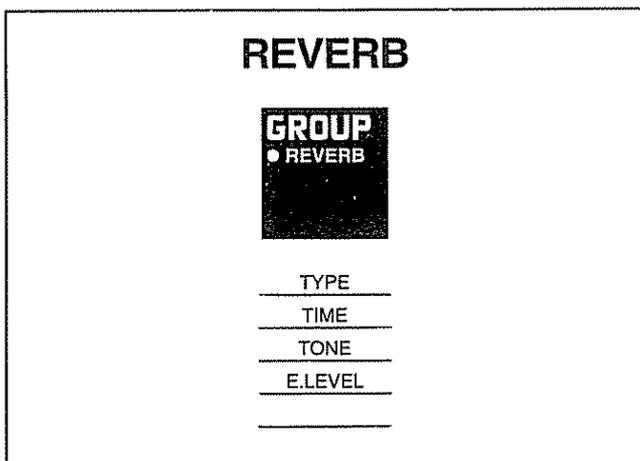
Fixe la quantité de son retardé réinjecté (le nombre de répétitions). Une plus haute valeur augmente le nombre de répétitions. Avec un réglage à "0", un effet de retard unique produit une seule fois le son retardé. Quand toutefois l'effet Tap Delay est sélectionné, le son retardé est joué une seule fois à droite et à gauche.

TONE (-50 - 50)

Contrôle la tonalité du son retardé. Une valeur supérieure à "0" accentue les hautes fréquences, créant un son plus agressif. Une valeur inférieure à "0" coupe les hautes fréquences, créant un son feutré.

E.LEVEL (Effect Level) (0 - 100)

Fixe le volume du son retardé.



TIME (1 – 20)

Fixe la durée de réverbération. Augmenter la valeur l'allonge.

TONE (-50 – 50)

Contrôle la tonalité de la réverbération. Une valeur supérieure à "0" accentuera les aigus, créant un son plus agressif. Une valeur inférieure à "0" atténuera les aigus, créant un son feutré.

E.LEVEL (Effect Level) (0 – 100)

Fixe le volume de la réverbération.

La réverbération est le son réfléchi par les murs ou le sol. Par exemple, vous entendrez une réverbération lorsque vous claquerez des mains dans une église. La Reverb diffère en fonction de la taille et de la forme de l'espace (pièce, hall, etc), du revêtement des murs et du sol, etc.

Le ME-8 simule numériquement tous ces facteurs

TYPE (H-1, H-2, r-1, r-2, P-1, P-2)

Détermine les types de Reverb. Différentes simulations d'espace sont offertes.

[H-1 (H-1): Hall 1]

Simule la réverbération d'une salle de concert. Donne des réverbérations claires et amples.

[H-2 (H-2): Hall 2]

Simule la réverbération d'une salle de concert. Donne un peu plus de chaleur dans la réverbération.

[r-1 (r-1): Room 1]

Simule la réverbération d'une petite pièce. Donne la brillante réverbération d'une pièce vivante.

[r-2 (r-2): Room 2]

Simule la réverbération d'une petite pièce. Donne un peu plus de chaleur dans la réverbération.

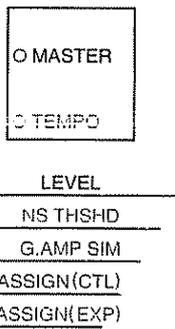
[P-1 (P-1): Plate 1]

Simule une réverbération à plaque (une unité de réverbération qui utilise les vibrations d'une plaque métallique). Donne un son métallique avec des hautes fréquences caractéristiques.

[P-2 (P-2): Plate 2]

Simule une réverbération à plaque. Donne un son médium plus riche que Plate 1.

MASTER LEVEL (0 – 100)

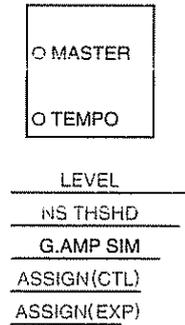


Commande le niveau de sortie du ME-8.

* Quand tous les effets sont désactivés, régler Master Level sur "80" rendra le niveau d'entrée équivalent au niveau de sortie.

G.AMP SIM

[Guitar Amplifier Simulator] (OFF, S-b, L-b)



Simule la réponse d'un amplificateur pour guitare. Avec cet effet, vous pouvez connecter directement votre guitare à une table de mixage (entrée ligne) tout en obtenant pourtant un son robuste sans perte notable.

[OFF (OFF)]

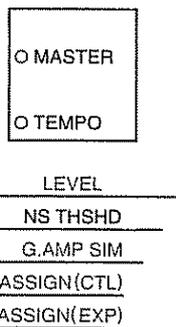
[S - b (S-b): Small Box]

Simule la réponse d'un petit ampli pour guitare.

[L - b (L-b): Large Box]

Simule la réponse d'un grand ampli pour guitare.

NS [Noise Suppressor]



Cet effet supprime le bruit des parasites captés par la guitare. Cela coupe le bruit en fonction du volume de la guitare pour que le son de guitare ne soit pas affecté, créant une action plus naturelle.

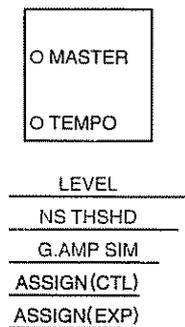
THSHD (Threshold) (OFF – 100)

Fixez la valeur de ce paramètre en adéquation avec le niveau de bruit. Quand le niveau de bruit est élevé, choisissez une valeur élevée. Quand le niveau de bruit est bas, vous pouvez choisir une valeur basse. Dans tous les cas, vous devez faire ce réglage pour que le son de la guitare puisse chuter de façon naturelle.

* Si ce niveau seuil est réglé trop haut, vous pouvez ne pas entendre de son quand vous jouez de la guitare à faible volume.

ASSIGN (CTL) [Assign (Control)]

ASSIGN (EXP) [Assign (Expression Pedal)]



Ces paramètres assignent à la pédale de contrôle et à la pédale d'expression (optionnelle) les fonctions devant être utilisées avec la fonction d'effet contrôlable. Pour plus d'informations, voir "Ajout d'effets — Effets contrôlables" en page 12.

Référence

Mauvais fonctionnements

Si le ME-8 ne fonctionne pas correctement (notamment si aucun son n'est entendu), vérifiez d'abord les points suivants. Si vous ne trouvez toujours pas de solution, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland.

(Aucun son n'est entendu / le son est très faible)

- Vérifiez que le ME-8 est bien connecté aux autres appareils.
- Vérifiez que le volume n'est pas trop bas.
Vérifiez le volume de l'amplificateur ou de la table de mixage auxquels est relié le ME-8
- Vérifiez que vous pouvez entendre du son au travers des écouteurs.
Si vous entendez du son, c'est que le problème est au niveau des câbles de liaison avec l'amplificateur ou avec les commandes de l'appareil externe. Contrôlez le câble et les commandes de l'appareil externe.
- Vérifiez que les valeurs des paramètres relatifs au volume (tels que "LEVEL") ne sont pas trop faibles (p. 9).
- Le niveau a-t-il été abaissé suite à une utilisation de la pédale d'expression?
Si ASSIGN (EXP) est réglé sur "4 (FOOT VOLUME)", aucun son ne sera entendu si la pédale est ramenée en position d'origine (relevée).
- Vérifiez que le ME-8 n'est pas en mode accordeur. Le mode accordeur coupe tous les sons.

(Impossible de changer le Patch)

- Vérifiez qu'aucun indicateur de numéro ne clignote.
Si un indicateur de numéro clignote, pressez n'importe quelle pédale de numéro pour spécifier le numéro de Patch.
- Vérifiez que vous n'êtes pas en mode Bypass.
- Vérifiez que vous n'êtes pas en mode manuel.
- Vérifiez que vous n'êtes pas en mode d'édition.
- Vérifiez que vous n'êtes pas en mode accordeur.
- Vérifiez que vous n'êtes dans aucun autre mode que le mode de jeu.

Initialisation

Pour restaurer tous les réglages de Patch de votre unité tels qu'ils étaient à la sortie d'usine (pour l'initialiser), faites la manœuvre suivante :

- 1 Eteignez le ME-8.
- 2 En tenant enfoncé simultanément PARAMETER [Q] et [C], allumez le ME-8.
L'afficheur indique "L D".
** Pour annuler l'initialisation, éteignez l'appareil puis rallumez-le.*
- 3 Pressez [WRITE/COPY].
Tous les Patches seront alors initialisés et le ME-8 passera en mode de jeu.

Réglages préprogrammés

* A sa sortie d'usine, le ME-8 a exactement les mêmes réglages dans les Groupes 1/2 (User) que dans les Groupes 3/4 (Preset).

<Données Preset>

< GROUPES 1 & 3 >

EFFET COMPRESSOR	BANQUE														
	1			2			3			4			5		
NUMERO	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
SUSTAIN	30	30	60	50	50	50	30	30	60	50	50	50	30	30	60
ATTACK	40	40	70	70	70	70	15	15	0	30	30	30	30	30	30
LEVEL	60	60	70	50	50	60	60	70	50	60	70	50	60	70	50
OVERDRIVE	dS	H.dS	dS	dS	dS	H.dS	bd	bd	dS	H.dS	bd	bd	bd	bd	bd
DISTORTION	60	30	34	90	60	50	55	55	55	55	55	55	55	55	55
EXTERNAL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TREBLE	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BASS	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70
LEVEL	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ORDER	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E	O-E
HUMANIZER	HU/EO	Eq	Eq	HU	Eq	HU	Eq	Eq	Eq	Eq	Eq	Eq	Eq	Eq	Eq
EQUALIZER	0	0	-2	0	0	0	9	9	9	9	9	9	9	9	9
VOWEL-1/HIGH	710	1.4	1.0	1	1	1	2.0	2.0	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
VOWEL-2/MID/L	4	-12	4	50	50	50	12	12	12	-4	-4	-4	2	2	2
RATE/MID	2	-6	2	80	80	80	2	2	2	4	4	4	4	4	4
DEPTH/LOW	-2	0	0	On	On	On	-12	-12	-12	-4	-4	-4	6	6	6
TRIG/TOTAL	15	30	25	---	---	---	10	10	10	PS	PS	PS	15	15	15
PRESENCE	Hr	Hr	Hr	Hr	Hr	Hr	PS	PS	PS	12	12	12	0	0	0
PITCH SHIFTER	3	-8	-8	7	7	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PITCH-2	-dt	-dt	-dt	-dt	-dt	-dt	2	2	2	2	2	2	2	2	2
FINE-1	---	---	---	---	---	---	6	6	6	6	6	6	6	6	6
FINE-2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
LEVEL-1	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80
LEVEL-2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
D.LEVEL	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
KEY	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
CHORUS	CH	S.CH	S.CH	S.CH	S.CH	S.CH	CH	CH	CH	PH3	PH3	PH3	PH4	PH4	PH4
FLANGER	0	30	23	10	10	10	30	30	30	6	6	6	---	---	---
PHASER	20	0	50	30	30	30	100	100	100	35	35	35	25	25	25
TREMOLO	30	0	25	40	40	40	25	25	25	15	15	15	20	20	20
DEPTH	0	0	0	0	0	0	15	15	15	0	0	0	---	---	---
LEVEL-1	60	60	100	90	90	90	100	100	100	70	70	70	---	---	---
LEVEL-2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
ELEV / RESO	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
STEP	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1-MONO / 2-TAP	OFF	On	On	On	On	On	On	On	On	On	On	On	On	On	On
TEMPO	300	300	300	300	300	300	360	360	360	530	530	530	88	88	88
TIME	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
INTERVAL	40	40	40	40	40	40	45	45	45	30	30	30	50	50	50
FEEDBACK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LEVEL	70	100	100	100	100	100	35	35	35	60	60	60	60	60	60
TYPE	r-1	H-1	H-1	H-1	H-2	H-2	H-1	H-2	H-2	H-1	H-2	H-2	H-1	H-2	H-2
TIME	14	15	7	12	8	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10
E.LEVEL	60	30	80	40	25	25	80	80	80	80	80	80	80	80	80
NOISE SUPPRESSOR	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
THRESHOLD	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
GUITAR AMP SIMULATOR	8-2	5-1	7	1	5-7	8-3	2-1	8-4	8-2	8-3	4	4	4	4	4
ASSIGN (CTL)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
ASSIGN (EXP)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

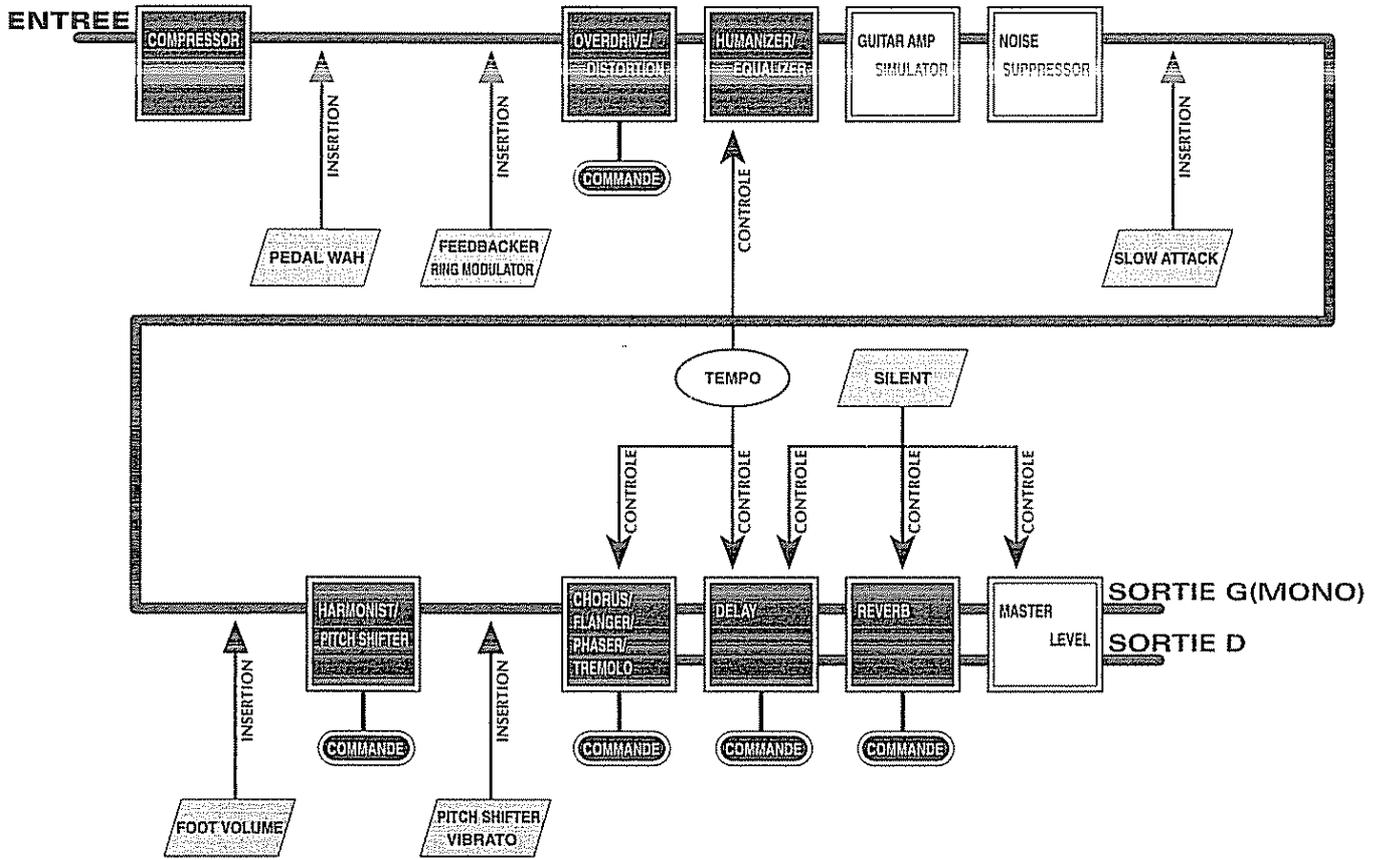
Pour les Presets, les valeurs d'effets désactivés ("off") sont en italique.

< GROUPE 2 & 4 >

EFFET	BANQUE																													
	NUMERO																													
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
COMPRESSOR																														
SUSTAIN																														
ATTACK																														
DRIVE																														
TREBLE																														
BASS																														
ORDER																														
HUMANIZER																														
EQUALIZER																														
HARMONIST																														
PITCH SHIFTER																														
CHORUS																														
FLANGER																														
PHASER																														
TREMOLO																														
DELAY																														
REVERB																														
MASTER LEVEL																														
NOISE SUPPRESSOR																														
GUITAR AMP SIMULATOR																														
ASSIGN (CTL)																														
ASSIGN (EXP)																														

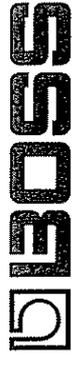
Pour les Presets, les valeurs d'effets désactivés ("off") sont en italique.

Connexion des effets



ME-8 GUITAR MULTIPLE EFFECTS

Tableau vierge



<GROUPE > EFFET	BANQUE					2					3					4					5										
	NUMERO	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
COMPRESSOR	SUSTAIN																														
	ATTACK																														
	TOPE LEVEL																														
OVERDRIVE DISTORTION EXTERNAL	TYPE																														
	DRIVE																														
	TREBLE																														
	BASS																														
	LEVEL																														
HUMANIZER EQUALIZER	ORDER																														
	HU / EQ																														
	VOWEL-1 / HIGH																														
	VOWEL-2 / MID.L																														
	RATE / MID																														
	DEPTH / LOW																														
	TRIG / TOTAL																														
	PRESENCE																														
	HR / PS																														
	PITCH-1																														
HARMONIST PITCH SHIFTER	PITCH-2																														
	FINE-1																														
	FINE-2																														
	LEVEL-1																														
	LEVEL-2																														
	D.LEVEL																														
	KEY																														
	MODE																														
	PREDLY / MAN																														
	RATE																														
CHORUS FLANGER PHASER TREMOLO	DEPTH																														
	TOPE																														
	E.LEV / RESO																														
	STEP																														
	1.MONO / 2.TAP																														
	TEMPO																														
	TIME																														
	INTERVAL																														
	FEEDBACK																														
	TOPE																														
DELAY	E.LEV																														
	STEP																														
	1.MONO / 2.TAP																														
	TEMPO																														
	TIME																														
REVERB	INTERVAL																														
	FEEDBACK																														
	TOPE																														
	E.LEV																														
	STEP																														
MASTER LEVEL NOISE SUPPRESSOR THRESHOLD GUITAR AMP SIMULATOR ASSIGN (CTL) ASSIGN (EXP)	TYPE																														
	TIME																														
	TOPE																														
	E.LEV																														
	STEP																														

DATE: . . .

Caractéristiques

ME-8: Multi-effet pour guitare

Conversion AN

Méthode $\Delta \Sigma$ 18 bits

Conversion N/A

Entrée 20 bits, suréchantillonnage 4 fois
Filtre numérique + méthode $\Delta \Sigma$

Fréquence d'échantillonnage

44.1 kHz

Patches

50 (User) + 50 (Preset) + Réglages manuels

Effets

Compresseur
Saturation/Distorsion
Humanizer/Egaliseur
Harmonist/Pitch Shifter
Chorus/Flanger/Phaser/Tremolo
Delay
Reverb

Suppresseur de bruit
Simulateur d'ampli guitare

<Effets contrôlables>

Pédale Wah-wah
Feedbacker
Modulateur en anneau
Modulateur en anneau intelligent
Slow Attack
Pitch Shifter
Vibrato
Silent

Niveau d'entrée nominal

INPUT: -20 dBm

Impédance d'entrée

INPUT: 1 M Ω

Niveau de sortie nominal

OUTPUT: -20 dBm

Impédance de sortie

OUTPUT: 5.7 k Ω

Afficheur

7 segments, 3 caractères (LED)

Prises

Prise d'entrée INPUT
Prises de sortie OUTPUT L (MONO)/R
Prises pour écouteurs PHONES (Type mini jack stéréo)
Prise d'envoi à saturation externe EXT OD SEND
Prise de retour de saturation externe EXT OD RETURN
Prise de commande de mode manuel MANUAL REMOTE
Prise de commande d'accordeur TUNER REMOTE
Prise pour pédale d'expression EXP PEDAL
Prise d'entrée Tempo TEMPO IN
Prise pour adaptateur secteur AC ADAPTOR

Alimentation

CA 14 V: Adaptateur secteur fourni

Intensité électrique

500 mA

Dimensions

422 (L) X 206 (P) X 55 (H) mm

Poids

2.2 kg (hors adaptateur secteur)

Accessoire

Mode d'emploi

Options

Pédale commutateur FS-5U
Pédale d'expression: FV-300L + PCS-33
EV-5 (ROLAND)

* 0 dBm = 0.775 Vrms

* Dans l'intérêt de l'évolution de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence extérieure sont sujettes à modifications sans préavis.

Index thématique

<Fonctions de jeu>

Connexion d'unités périphériques	Connexions (p.6)
Sélection de Patches	Sélection de Patches (p.7)
Utilisation de la fonction d'effet contrôlable	Comment utiliser les effets contrôlables (p.12)
Passage en mode manuel	Passage en mode manuel (P.17)
Commutation On/Off d'un effet en mode manuel	Fonctionnement du mode manuel (p.17)
Edition des effets en mode manuel	Fonctionnement du mode manuel(p.17)
Passage en mode accordeur	Passage en mode accordeur (P.18)
Production du son sans effets	Sortie directe du son de guitare — Mode Bypass (p.18)

<Fonctions d'édition>

Changement des réglages d'effets	Comment éditer un Patch (p.9)
Ecriture des données éditées	Stockage de vos réglages d'effets — Procédure d'écriture (p.10)
Annulation d'édition	Comment annuler l'édition (p.10)
Copie de données éditées dans un autre Patch	Copies de réglages d'effets (p.11)
Edition d'effets en mode manuel	Fonctionnement du mode manuel (p.17)
Action de chaque effet	Action de chaque effet (p.20)
	COMPRESSOR (p.20)
	OVERDRIVE (p.20)
	DISTORTION (p.20)
	EXTERNAL (p.20)
	HUMANIZER (p.22)
	EQUALIZER (p.22)
	HARMONIST (p.23)
	PITCH SHIFTER (p.23)
	CHORUS (p.24)
	FLANGER (p.24)
	PHASER (p.24)
	TREMOLO (p.24)
	DELAY (p.26)
	REVERB (p.27)
	NOISE SUPPRESSOR (p.28)
	GUITAR AMP SIMULATOR (p.28)
Utilisation de la prise pour saturation externe	Utilisation d'un effet externe (p.21)
Initialisation	Initialisation (p.29)
Contrôle des réglages de Patch Preset	Réglages pré-programmés <Données Preset> (p.30)

<Fonctions d'effets contrôlables>

Edition des effets contrôlables	Réglages des effets contrôlables (p.12)
Utilisation des effets contrôlables	Comment utiliser les effets contrôlables (p.12)
Action des effets contrôlables	Effets contrôlables (p.13)

<Fonctions Tempo Delay/Tempo Rate>

Durée de Delay qui utilise Tempo Delay	Delay Time (intervalle) et Rate du son retardé (p.15)
Cycle (Rate) utilisant Tempo Rate	Delay Time (intervalle) et Rate du son retardé (p.15)
Sélection pour utiliser Tempo Delay/Tempo Rate	Comment régler le Patch pour utiliser Tempo Delay/Rate (p.16)

<Fonctions accordeur>

Passage en mode accordeur	Passage en mode accordeur (p.18)
Les noms de notes affichés	Affichage des noms de note (p.19)
Comment interpréter les indicateurs guide d'accord	Indicateur guide d'accord (p.19)
Procédures d'accord	Comment vous accorder (p.19)
Contrôle/changement de la hauteur standard	Visualisation / Changement de la hauteur standard (p.19)

Index

Accordeur (Mode)	18	OverDrive	20
Accord	19	Paramètre	9
Arm Down	13	Patch	7
Arm Up	14	Pedal Wah	13
Assign (EXP)	12, 28	Phaser	24
Assign (CTL)	12, 28	Pitch Shifter	23
Bank	7	Preset (Patch)	7
Bypass (Mode)	18	Réglages pré-programmés	30
Annulation d'édition	10	Remote	14
Chorus	24	Reverb	27
Compressor	20	Ring Modulator	13
Contrôlables (Effets)	12	Silent	14
Contrôle (Pédale de)	12	Slow Attack	13
Copie	11	Tableau vierge	33
Delay	26	Tempo	14
Distorsion	20	Tempo de base	15, 16
Ecriture (Procédure d')	10	Tempo Delay	15, 16
Edition (Mode d')	7	Tempo Rate	15, 16
Egaliseur	22	Tremolo	24
Expression (Pédale d')	12	Trip	14
External	20	User (Patch)	7, 9
Externe (Unité d'effet)	21	Vibrato	14
Feedbacker	13		
Flanger	24		
Foot Volume	13		
G. Amp Sim	28		
Groupe	7		
Harmonist	23		
Humanizer	22		
Initialisation	29		
Intelligent Ring Modulator	13		
Manuel (Mode)	17		
Master Level	28		
Mode de jeu	6, 7		
Noise Suppressor	28		
Numéro	7		

Notes

Notes

Information

Pour toute réparation, appelez votre centre de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays (dans la liste donnée ci-dessous).

ARGENTINE

Instrumentos Musicales
S.A.
Florida 638
(1005) Buenos Aires
ARGENTINA
TEL: (01) 394 4029

BRESIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 843 9377

CANADA

Roland Canada Music Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C. V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd.
(Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd. Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

MEXIQUE

Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No. 21 Col. Centro
Mexico D.F. 06080 MEXICO
TEL: (905) 709 3716

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P. 44100 MEXICO
TEL: (03) 613 1414

PANAMA

Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: 26 3322

U. S. A.

Roland Corporation U.S.
7200 Dominion Circle
Los Angeles, CA 90040-3696,
U. S. A.
TEL: (0213) 685 5141

VENEZUELA

Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

AUSTRALIE

Roland Corporation
Australia Pty. Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 982 8266

NOUVELLE-ZELANDE

Roland Corporation (NZ)
Ltd.
97 Mt Eden Road, Mt Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen
Wan, New Territories, HONG
KONG
TEL: 2415 0911

INDONESIE

PT CITRARAMA
BELANTIKA
Kompleks Perkantoran Duta
Merlin Blok E No.6-7
Jl. Gajah Mada No.3-5, Jakarta
10130,
INDONESIA
TEL: (021) 3850073

COREE

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAISIE

Bentley Music SDN BHD
No 142, Jalan Bukit Bintang 55100
Kuala Lumpur, MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES

G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 GH J, Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPOUR

Swee Lee Company
BLOCK 231,
Bain Street #03-23
Bras Basah Complex.
SINGAPORE 0718
TEL: 3367886

CRISTOFORI MUSIC PTE
LTD
335, Joe Chiat Road SINGAPORE
1542
TEL: 3450435

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)
Co., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan
N Road Sec 2 Taipei, TAIWAN.
R.O.C.
TEL: (02) 561 3339

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem, Sol 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

BAHREIN

Moon Stores
Bad Al Bahrin Road.
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

IRAN

TARADIS
Mir Emad Ave. No. 15, 10th street
P. O. Box 15875/4171 Teheran.
IRAN
TEL: (021) 875 6524

ISRAEL

Halilit P. Greenspoon &
Sons Ltd
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St
Tel-Aviv-Yafa ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P. O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 641200

KOWAÏT

Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LIBAN

A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN

OHI Electronics &
Trading Co. LLC
P. O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 706 010

QATAR

Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIE SAOUDITE

SAF Music Center
AL-Khobar 31952, P. O. Box 1366
SAUDIARABIA
TEL: (03) 898 3311

Abdul Latif S. Al-Ghamdi
Trading Establishment
Al-Tamini Commercial And
Residential Center Al-Khobar
Dharan Highway W/Hamood St
P. O. Box 3631 Al-Khobar
31952 SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2332

SYRIE

Technical Light & Sound
Center
Khaled Ebn Al Walid St
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE

Barkat Sanayi ve Ticaret
Siraselvier Cad. Guncy Ishani No.
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherook Bldg.
No. 14, Grand Floor DUBAI
U A E
P.O. Box 8050 DUBAI, U A E
TEL: (04) 360715

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9. Ebn Hagar Ai Askalany Street.
Ard El Golf, Heliopolis, Cairo,
11341 EGYPT
TEL: (02) 4171828
(02) 4185531

ILE MAURICE

Philanne Music Center
4th. Floor Noll, Happy World
House Sir William Newton Street
Port Luis MAURITIUS
TEL: 242 2986

REUNION

FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZI
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and
Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (021) 64 4030

AUTRICHE

E. Dematte & Co.
Neu-Rum Siemens-Strasse 4
A-6040 Innsbruck P.O. Box 83
AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 1 B-2260 Oevel-
Westerlo BELGIUM
TEL: (014) 575811

CHYPRE

Rydex Sound Equipment
Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426
(02) 466 423

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6 Post Box 1937
DK-1023 Copenhagen K.
DENMARK
TEL: 32 95 3111

FRANCE

Guillard Musiques Roland
ZAC de Rosage 01700
Les Echets FRANCE
TEL: 72 26 5060

Guillard Musiques Roland
(Paris Office)
19/23 rue Léon Geoffroy 94400
VITRY-SUR-SEINE FRANCE
TEL: (1) 46 80 86 62

FINLANDE

Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasarentie 5 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
P. O. Box No. 109
TEL: (0) 682 4020

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt.
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
20, Alexandras St. & Bouboulinas
54 St. 106 82 Athens, GREECE
TEL: (01) 8232415

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint. HUNGARY
TEL: (01) 1868905

IRLANDE

The Dublin Service Centre
Audio Maintenance
Limited
11 Brunswick Place Dublin 2
Republic of IRELAND
TEL: (01) 677322

ITALIE

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 93581311

NORVEGE

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE

P. P. H. Brzostowicz Marian
61-502 Poznan, ul, Filarecka 11.
TEL: (061) 332 665
03-624 Warszawa, ul. Blokowa32.
TEL: (02) 679 44 19

PORTUGAL

Caius - Tecnologias Audio e
Musica, Lda.
Rue de Catarina 131
4000 Porto, PORTUGAL
TEL: (02) 38 4456

RUSSIE

PETROSHOP
Vershavskoe, Shosse, 27-1
Moscow, RUSSIA
TEL: 095 901 0892

INVASK Limited

Lenina Str 13-342
Krasnogorsk 143400
Moscow Region, RUSSIA
TEL: 095 564 61 44

ESPAGNE

Roland Electronics
de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona.
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUISSE

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd., Swansea
Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
West Glamorgan SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

