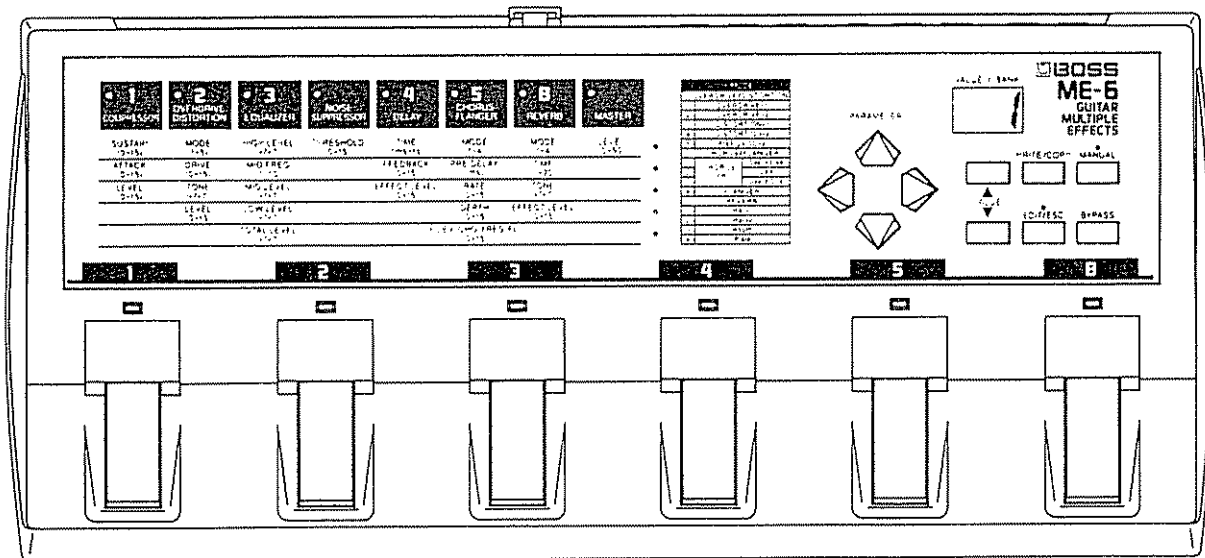




ME-6 GUITAR MULTIPLE EFFECTS

Mode d'emploi



Avant de commencer

Nous aimerions prendre un moment pour vous remercier d'avoir choisi le multi-effet pour guitare ME-6 BOSS. Pour vous familiariser avec cette unité ainsi que pour vous assurer de nombreuses années sans soucis, nous vous recommandons de lire ce mode d'emploi dans sa totalité.

SOMMAIRE

■ FONCTIONS PRINCIPALES	3
■ REMARQUES IMPORTANTES	3
■ DESCRIPTION EXTERNE	4
■ FAIRE LES CONNEXIONS	5
SECTION I : JOUER AVEC LE ME-6	6
■ FAIRE JOUER LE ME-6 : MODE DE JEU	6
□ SELECTION D'UN PATCH	6
■ UTILISATION DU ME-6 COMME UNE SUITE DE PEDALES D'EFFETS - LE MODE MANUEL	7
□ SELECTION DU MODE MANUEL	7
□ FONCTIONNEMENT DES MODES MANUELS	7
■ SON DE GUITARE DIRECT : BYPASS	8
■ CONTROLE DU VOLUME EN TEMPS REEL	8
SECTION II : MODIFICATION DES REGLAGES D'EFFETS	9
■ VOUS POUVEZ CHANGER LES VALEURS EN MODE D'EDITION	9
□ CHANGEMENT DES REGLAGES DE PATCHES	9
□ ANNULATION D'EDITIONS	10
■ STOCKAGE DES REGLAGES D'EFFETS EN MEMOIRE : PROCEDURE D'ECRITURE	10
■ DUPLICATION DES REGLAGES D'EFFETS PAR LA FONCTION COPY	11
SECTION III : LES EFFETS	12
● COMPRESSOR (Compresseur numérique)	12
● OVERDRIVE/DISTORSION (Saturation/ Distorsion analogique)	12
● EQUALIZER (Egaliseur numérique)	13
● NOISE SUPPRESSOR (suppresseur numérique de bruit)	13
● DELAY (Retard numérique)	14
● CHORUS/FLANGER (numérique)	14
● REVERB (Réverbération numérique)	15
● MASTER LEVEL (0 à 50)	15
SECTION IV : REFERENCE	16
■ AVANT DE CONCLURE QU'IL Y A UN PROBLEME	16
■ RETOUR AUX REGLAGES D'USINE - INITIALISATION	16
■ REGLAGES D'USINE	17
■ TABLEAU VIERGE	18

CLASSE B

AVIS

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

Copyright © 1992 BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de ce mode d'emploi ne peut être reproduite sous aucune forme sans l'autorisation écrite de BOSS CORPORATION.

■ FONCTIONS PRINCIPALES

Le meilleur des domaines analogiques et numériques

Pour bénéficier du meilleur des deux mondes, les sections overdrive/distorsion sont analogiques et chorus, reverb et autres effets sont créés par des circuits numériques

Neuf types d'effets différents

Le ME-6 contient neuf effets différents spécialement sélectionnés pour les guitaristes.

Des procédures d'édition simples

Les paramètres d'effet sont représentés en façade. Cela vous facilite l'édition et la création de vos propres sons.

Stockage de 25 réglages d'effets en mémoire

Vous pouvez stocker jusqu'à 25 réglages d'effets différents dans la mémoire interne du ME-6. Ces réglages peuvent ensuite être rappelés instantanément à l'aide des pédales commutateurs

Mode manuel pour une configuration de type pédales

Le ME-6 a un mode manuel qui vous permet d'utiliser les pédales pour mettre en/hors service les effets durant le jeu; vous pouvez même changer les réglages d'effets de cette façon. Cela vous donne la même sensation de liberté que si vous aviez un enchaînement de pédales d'effet.

Délai long et reverb sans coupure

Le délai et la reverb se poursuivront naturellement, avec la totalité de leur temps de chute, sans aucune coupure abrupte même lorsque vous passez d'un patch à un autre.

Sortie accordeur

Une prise spéciale peut être employée avec un accordeur pour accorder votre guitare sans décâbler votre système

Prise écouteurs

Vous pouvez connecter une paire d'écouteurs pour vous entendre sans passer par un ampli.

■ REMARQUES IMPORTANTES

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

Alimentation

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, éteignez d'abord tous vos équipements; cela évitera dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cette unité un circuit d'alimentation servant déjà à tout appareil créant des parasites, tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière.

- L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification. Assurez-vous que la tension de votre installation correspond à ces besoins.
- Evitez 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 la fiche elle-même et jamais le cordon.
- Si l'unité doit rester inutilisée durant une longue période de temps, débranchez le cordon d'alimentation.

Emplacement

- Ne soumettez pas l'unité à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Evitez d'utiliser ou de stocker cette unité dans des environnements poussiéreux ou humides ou encore sujets à de hauts niveaux de vibration.
- L'utilisation de cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils contenant de gros transformateurs) peut induire une «ronflette».
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et de télévision. Ne l'employez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas cette unité à des températures extrêmes (par exemple, à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé qui pourrait déformer ou décolorer l'unité) et ne l'installez pas près d'appareils irradiant de la chaleur.

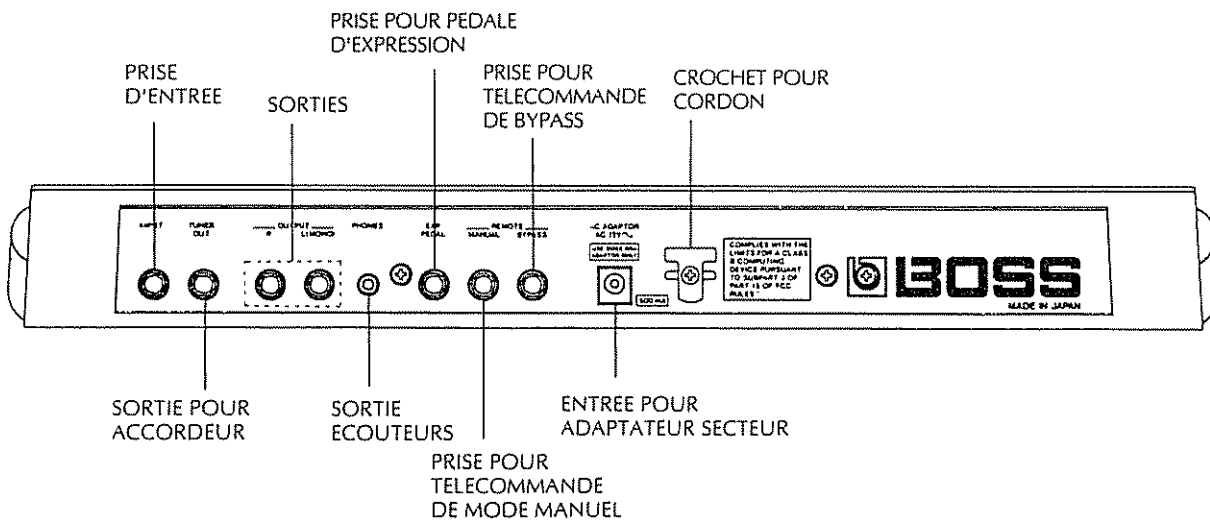
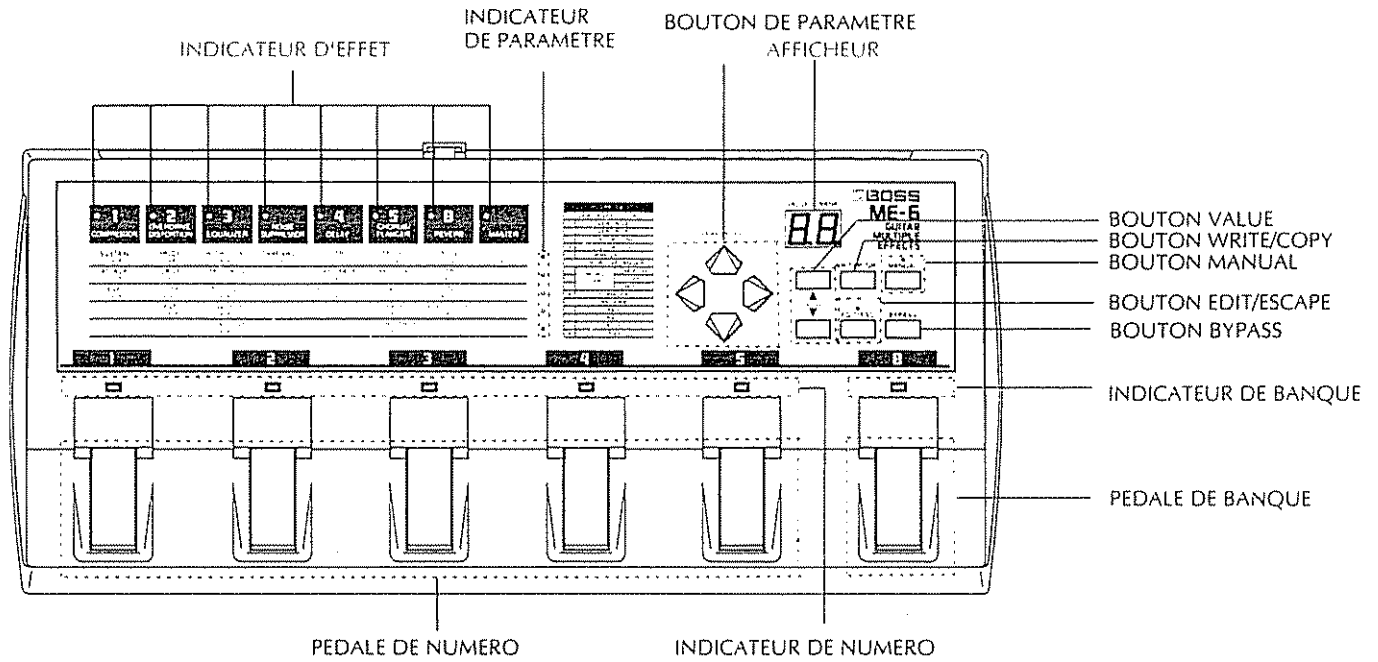
Maintenance

- 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 neutre et doux. Ensuite, veillez à bien essuyer l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

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 l'unité dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.
- Si un mauvais fonctionnement se produit (ou si vous suspectez qu'il y a un problème), cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Pour éviter le risque de choc électrique, n'essayez pas d'ouvrir l'unité ni son adaptateur secteur

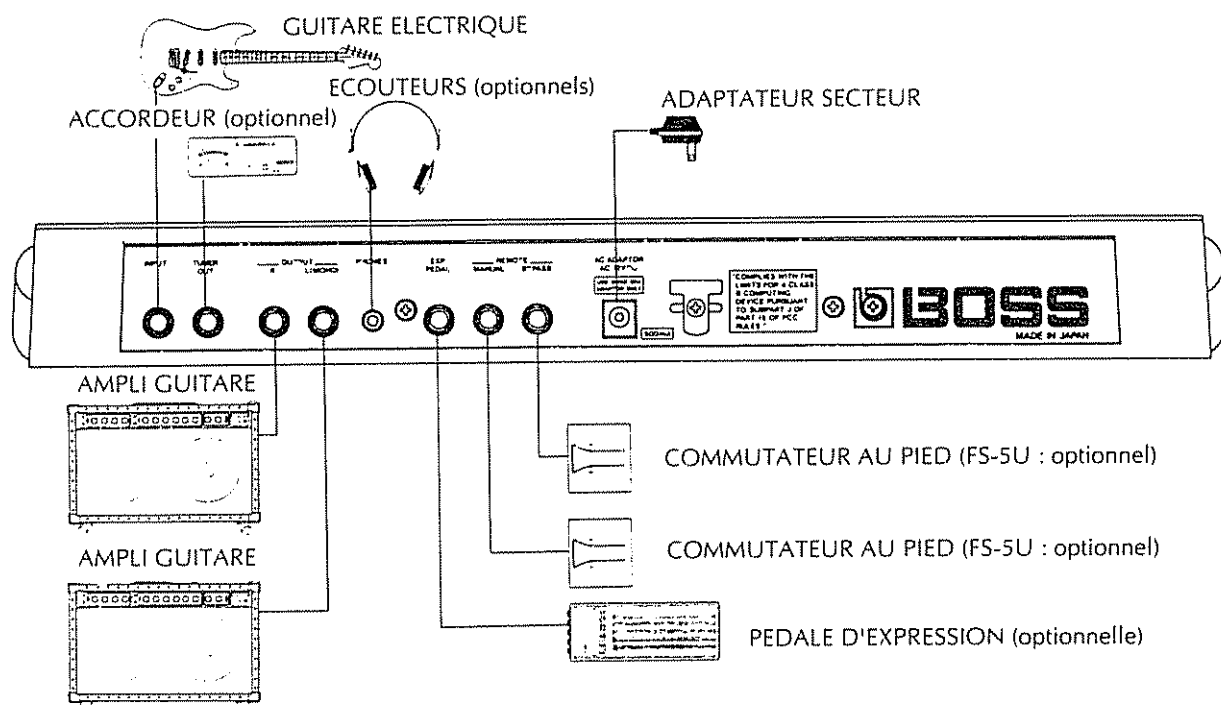
■ DESCRIPTION EXTERNE



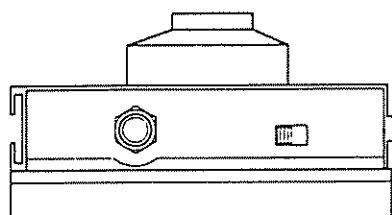
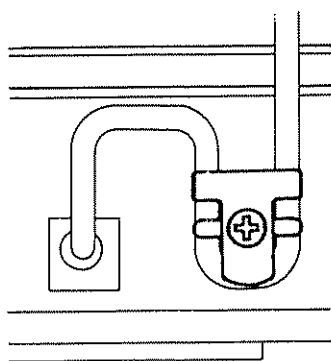
■ FAIRE LES CONNEXIONS

Le schéma ci-dessous vous indique comment connecter l'adaptateur secteur fourni avec le ME-6, une guitare et un ampli pour guitare. Dès que l'adaptateur secteur est connecté et que vous avez mis l'appareil en service, le ME-6 est en mode de jeu, prêt à fonctionner.

- * Lorsque vous faites des connexions, assurez-vous que tous les appareils sont éteints et que le volume de votre ampli est à zéro. Si vous essayez de connecter quoi que ce soit avec un des appareils sous tension, vous pouvez obtenir des crêtes qui risquent d'endommager vos haut-parleurs ou la ligne.
- * Une fois que tout est allumé, vous pouvez allumer l'ampli.
- * Si vous avez besoin d'une sortie mono, utilisez la prise jack OUTPUT L (MONO).
- * Après avoir allumé le ME-6, donnez-lui une minute pour que la tension se stabilise.
- * Si vous avez une pédale d'expression (optionnelle) connectée dans la prise jack EXP. PEDAL, baissez son volume sur MIN. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 8.



- * Enroulez le cordon de l'adaptateur secteur autour du crochet pour cordon. Cela évitera la déconnexion accidentelle de ce cordon.
- * Réglez le commutateur de polarité comme ci-dessous pour chaque pédale commutateur de télécommande (FS-5U : optionnelle) que vous connecterez.



SECTION I : FAIRE JOUER LE ME-6

■ FAIRE JOUER LE ME-6: MODE DE JEU

(Qu'est-ce qu'un patch ?)

Le ME-6 peut stocker 25 combinaisons d'effets différentes, sous forme de réglages de paramètres, en mémoire. Chaque collection de réglages est appelée «patch». Ces 25 patches sont divisés en 5 banques de mémoires, chacune contenant 5 patches. Chaque patch du ME-6 est identifié par une combinaison d'un numéro de banque et d'un numéro de patch à l'intérieur de cette banque. Vous utiliserez ce système pour «appeler» les patches dont vous aurez besoin durant le jeu.

* Lors de la première mise sous tension, la banque 1 et le numéro 1 sont automatiquement sélectionnés.

		BANQUE				
		1	2	3	4	5
NUMERO	1	1	6	11	16	21
	2	2	7	12	17	22
	3	3	8	13	18	23
	4	4	9	14	19	24
	5	5	10	15	20	25

□ SELECTION D'UN PATCH

1. Sélection de la banque

① Enfoncez la pédale de banque.

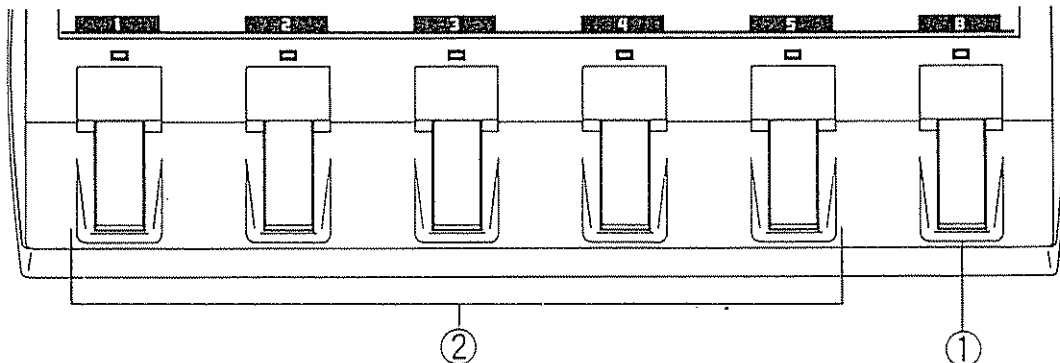
Le numéro de banque clignotera dans l'afficheur

② Enfoncez une pédale de numéro.

Vous passerez au numéro de banque désiré en pressant la pédale de numéro correspondant (1 à 5).

Le fait d'enfoncer une pédale de numéro à ce point ne change que le numéro de banque, cela ne sélectionne pas un nouveau patch. Le patch n'est pas réellement sélectionné tant que vous n'avez pas choisi un numéro à l'intérieur de cette banque

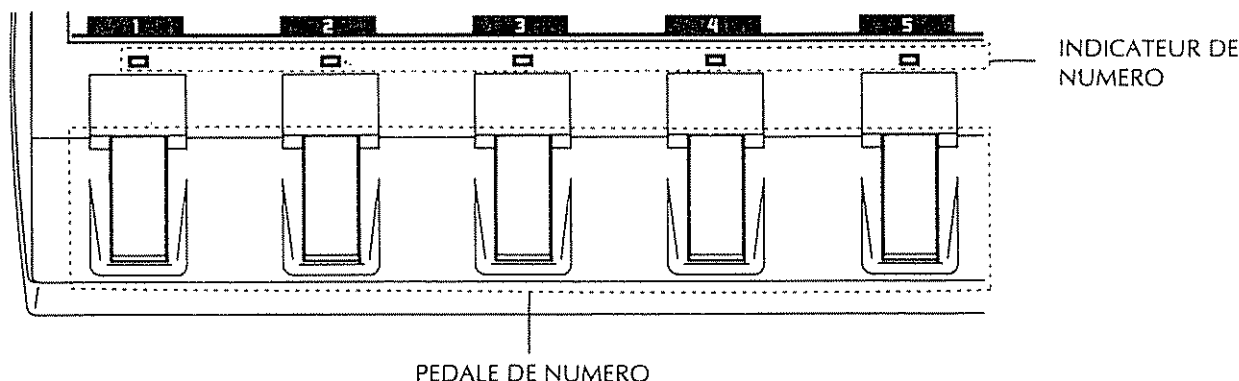
* Enfoncez la pédale de banque [B] à nouveau si vous désirez retourner au patch d'origine sans changer de banque.



2. Sélection des numéros

Enfoncez la pédale de numéro désiré (1 à 5) et l'affichage changera pour ce numéro. Le patch identifié par cette combinaison banque/numéro est maintenant sélectionné.

* Si vous désirez sélectionner un autre patch à l'intérieur de la même banque, vous n'avez pas à re-sélectionner la banque; il suffit de presser la pédale de numéro approprié.



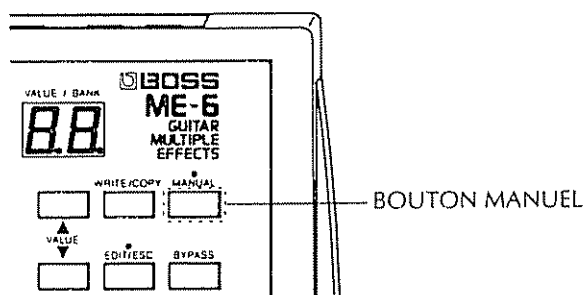
■ UTILISATION DU ME-6 COMME UNE SUITE DE PEDALES D'EFFETS — LE MODE MANUEL

Un réglage de mode manuel est également stocké avec chacun des patches dans la mémoire du ME-6. Le mode manuel est un mode grâce auquel vous pouvez mettre en/hors service les effets en pressant les pédales de numéro ou la pédale de banque. Cela fait fonctionner le ME-6 comme une série de pédales d'effets. Le mode manuel aura les réglages d'effets qui étaient ceux effectués la dernière fois que vous l'avez sélectionné.

□ SELECTION DU MODE MANUEL

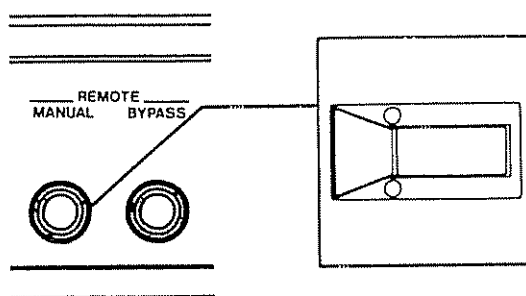
<Utilisation des boutons de façade>

Pressez le bouton **MANUAL** pour alterner entre le mode manuel et le mode mémoire. L'indicateur Manual sera allumé lorsque vous serez en mode Manual.



<Utilisation de la pédale>

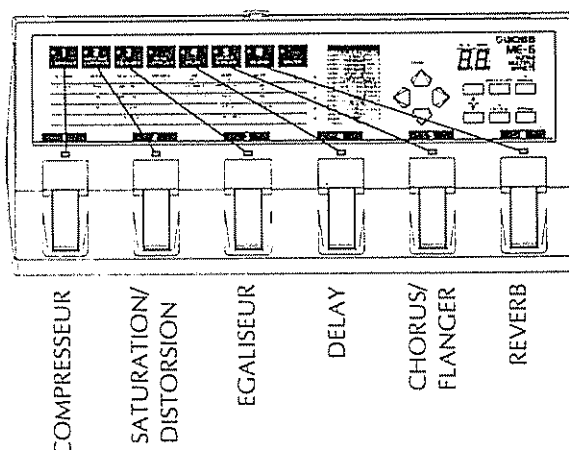
Lorsque vous avez une pédale commutateur (FS-5U : optionnelle) connectée à la prise **MANUAL REMOTE**, vous pouvez l'utiliser pour régler ON/OFF le mode manuel. Cela fonctionne de la même façon qu'avec les boutons de la façade.



□ FONCTIONNEMENT DU MODE MANUEL

<Commutation ON/OFF des effets>

En mode manuel, vous pouvez commuter ON/OFF les effets à l'aide des pédales de numéro et de banque. Lorsque l'indicateur situé face à une pédale est allumé, l'effet correspondant est en service. Les effets sont assignés aux pédales comme suit :



- * Le supprimeur de bruit est constamment en fonction et ne peut être mis hors service comme les autres.

<Réglage des changements de paramètres>

Vous pouvez régler ou éditer des paramètres de n'importe quel effet en temps réel.

Voici comment :

- ① **Sélectionnez le paramètre à éditer.**
Sélectionnez l'effet à éditer avec les boutons **PARAMETER** ◀ ▶ et le paramètre à éditer avec les boutons **PARAMETER** ▼ ▲. Le paramètre exact que vous éditez est situé en face de l'indicateur d'effet qui clignote et de l'indicateur de paramètre qui clignote. Son réglage actuel s'affiche à l'écran.
- * Si vous sélectionnez un paramètre pour un effet qui est actuellement hors service, la valeur clignotera dans l'afficheur.
- ② **Changez le réglage avec les boutons VALUE** ▼ ▲.
En tenant enfoncé ▼, vous pouvez augmenter la vitesse de défilement en pressant le bouton de direction opposé ▲. Cette procédure fonctionne pour les deux boutons.

Répétez les étapes ① et ② pour changer d'autres réglages de paramètres.

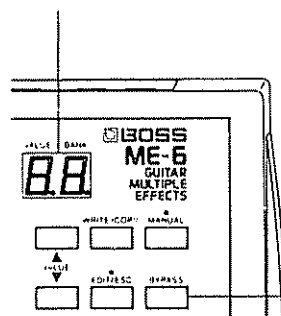
■ SON DE GUITARE DIRECT : BYPASS

Quand le BYPASS est en service, vous entendrez le son direct, (sans effet) de la guitare connectée au ME-6

<Utilisation des boutons de la façade>

Pressez le bouton **[BYPASS]** pour alterner entre ON et OFF pour ce mode. Avec ON, l'affichage indique «bP».

AFFICHEUR

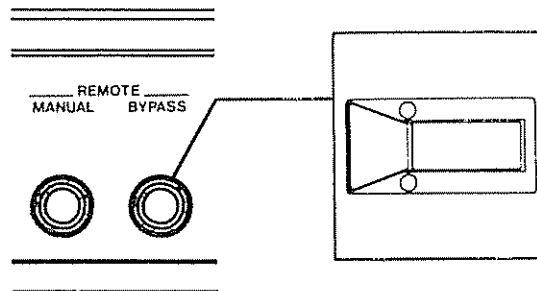


BOUTON BYPASS

<Utilisation de la pédale>

Lorsque vous utilisez une pédale commutateur (effet 5U : optionnel) connectée à la prise BYPASS REMOTE, vous pouvez vous en servir pour commuter ON/OFF le mode BYPASS. Cela fonctionne de la même façon qu'avec les boutons de la façade.

- * Le réglage de BYPASS ne peut être stocké en mémoire dans un patch.



■ CONTROLE DU VOLUME EN TEMPS REEL

Une pédale d'expression (optionnelle) connectée à la prise EXP. PEDAL vous permet de piloter le volume de sortie en temps réel. De plus, si vous coupez le volume avec la commande de pédale d'expression, des effets à chute longue tels que le Delay et la Reverb diminueront progressivement de façon naturelle et ne seront pas brutalement coupés. En fait, la pédale d'expression est insérée entre les effets comme représenté ci-dessous.

- * Veillez à utiliser le réglage de volume minimum (MIN) sur la pédale d'expression que vous avez connectée sur la prise EXP. PEDAL.



MASTER



SECTION II : MODIFICATION DES REGLAGES D'EFFETS

■ VOUS POUVEZ CHANGER LES VALEURS EN MODE D'EDITION

Il est facile de changer les réglages d'effets et de les sauvegarder sous forme de patch. Nous allons vous indiquer comment faire cela dans cette section.

❑ CHANGEMENT DES REGLAGES DE PATCHES

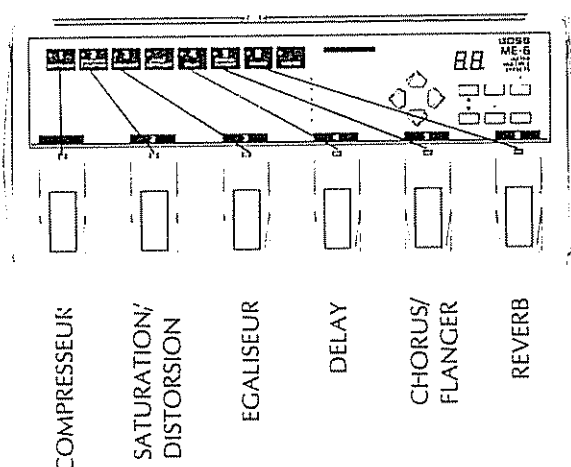
Chacun des 25 patches stockés dans le ME-6 a des réglages « par défaut » effectués à l'usine. En changeant ces réglages, vous pouvez faire vos propres sonorités d'effets. C'est ce qui est nommé l'édition. Les étapes suivantes vous permettent d'éditer un patch.

① Depuis le mode de jeu, appelez le patch que vous désirez éditer. Référez-vous à la page 6 si vous désirez vous rappeler comment sélectionner un patch.

② Pressez le bouton **EDIT/ESC**. Cela sélectionne le mode d'édition (l'indicateur EDIT/ESC s'allumera). Les réglages du paramètre sélectionné s'afficheront.

③ Réglage des effets ON/OFF.

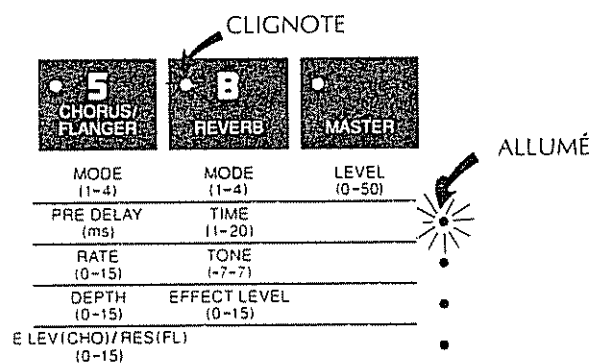
Réglez les effets ON/OFF en pressant les pédales de Banque/numéro appropriées. Vous pouvez contrôler l'indicateur qui surplombe chacune des pédales pour voir si chaque effet est en ou hors service. Les effets sont assignés aux pédales comme ci-dessous :



④ Maintenant, sélectionnez le paramètre que vous désirez éditer.

Pressez les boutons **PARAMETER** (◀ ▶) pour sélectionner l'effet à éditer, puis le paramètre que vous désirez éditer avec les boutons **PARAMETER** (▼ ▲). Le paramètre situé à l'angle des deux lignes dont l'indicateur est allumé est le paramètre sélectionné et son réglage s'affiche à l'écran.

* Si vous sélectionnez un paramètre appartenant à effet qui n'est pas en service, son réglage clignotera dans l'afficheur.



⑤ Changez la valeur du paramètre.

Regardez l'afficheur et changez la valeur du paramètre avec les boutons **VALUE** (▼ ▲).

Répétez les étapes ③ à ⑤ jusqu'à ce que les réglages soient ceux que vous désiriez obtenir.

* A ce point, si vous éteignez le ME-6, le patch reviendra à ses réglages d'origine. Si vous désirez réellement stocker les réglages effectués après l'édition, vous devez suivre la procédure d'écriture décrite en page 10.

* Le supprimeur de bruit est constamment en fonction et ne peut être mis en service comme les autres effets.

❑ ANNULATION D'EDITIONS

Après avoir édité un patch, mais avant de l'avoir sauvegardé par la procédure d'écriture, vous pouvez annuler les éditions et retourner aux réglages précédents. Voici comment :

① Pressez le bouton **EDIT/ESC**.

L'indicateur EDIT/ESC clignotera rapidement

- * Pour poursuivre l'édition du patch, pressez un bouton **PARAMETER** ou **VALUE**.
- * En réalité, si vous pressez ce bouton en mode d'édition alors que vous n'avez pas changé de statut ON/OFF d'effet ni changé de réglage, vous retournerez immédiatement en mode de jeu.

② Pressez **EDIT/ESC** une nouvelle fois.

L'indicateur EDIT/ESC s'éteindra et vous retournerez en mode de jeu. Tous les changements que vous avez fait pour le patch durant l'édition sont perdus et vous retournerez aux réglages d'origine.

■ STOCKAGE DES REGLAGES D'EFFETS EN MEMOIRE : PROCEDURE D'ECRITURE

Même après avoir édité un patch et avoir joué un instant avec lui, les changements que vous avez fait seront cependant perdus si l'appareil est éteint. Pour sauvegarder le patch tel qu'il est à présent réglé, vous devez stocker ses mémoires à l'aide de la procédure d'écriture.

<Stockage d'un patch en mémoire>

① Pressez le bouton **WRITE/COPY**.

L'indicateur EDIT/ESC clignotera (lentement) et l'afficheur et l'indicateur de pédale s'allumeront pour refléter les réglages du patch actuellement choisi.

② Sélectionnez un patch dans lequel vous désirez stocker ces données.

Référez-vous à «Sélection d'un patch» en page 6 pour plus d'informations sur la façon dont les patches sont identifiés.

- * Si vous sauvegardez un patch édité dans l'emplacement qu'il occupait préalablement, vous êtes déjà réglé sur ce numéro de patch, aussi n'est-il pas nécessaire de le resélectionner. Sautez l'étape 2 et passez à l'étape 3.
- * Si vous sauvegardez un patch édité dans un autre numéro de patch, le patch qui vous a servi de base de départ reste inchangé et à son emplacement d'origine.
- * Pour annuler une procédure d'écriture, pressez un bouton **PARAMETER** ou **VALUE**. Vous retournerez en mode d'édition.

③ Pressez à nouveau le bouton **WRITE/COPY**.

Cela stocke en mémoire le patch édité. Lorsque la procédure est terminée, vous passerez à ce nouveau numéro de patch et retournerez au mode de jeu.

<Stockage des réglages de mode manuel>

① Pressez le bouton **WRITE/COPY**.

L'indicateur EDIT/ESC clignotera lentement, l'afficheur et les indicateurs de numéros correspondront aux réglages du patch actuel.

② Pressez le bouton **MANUAL**.

L'indicateur MANUAL s'allumera pour indiquer que vous êtes maintenant en réglage manuel.

- * Pressez le bouton **MANUAL** à nouveau (l'indicateur MANUAL s'éteindra) et vous retournerez au mode vous permettant de stocker des données de patch.
- * Pour annuler une procédure d'écriture, pressez un bouton **PARAMETER** ou **VALUE**. Vous retournerez en mode d'édition.

③ Pressez le bouton **WRITE/COPY** à nouveau.

Cela stocke les réglages de mode manuel pour ce patch ainsi que les données de patch. Lorsque la procédure est terminée, l'indicateur MANUAL s'allume pour vous indiquer que vous êtes maintenant en mode manuel.

■ DUPLICATION DES REGLAGES D'EFFETS PAR LA FONCTION COPY

Quelquefois, vous désirez copier le contenu d'un patch dans un autre patch. Non seulement vous pouvez copier un patch dans un autre, mais vous pouvez également faire des copies entre patches et réglage manuel.

<Copie d'un patch à un autre>

- ① Sélectionnez le patch servant de source à la copie.
Relisez « Sélection d'un patch » en page 6 pour plus d'informations sur la méthode à suivre.
- ② Pressez le bouton **WRITE/COPY**.
L'indicateur EDIT/ESC clignotera lentement et l'afficheur et les indicateurs de pédale indiqueront le patch actuellement choisi.
- * Pour annuler la copie et retourner en mode de jeu, pressez le bouton **EDIT/ESC**.
- ③ Sélectionnez le patch servant de destination à la copie.
- ④ Pressez le bouton **WRITE/COPY** une nouvelle fois.
Le contenu du patch source sera copié dans le patch de destination. Lorsque la copie est terminée, vous passerez au patch de destination et retournerez en mode de jeu.

<Copie du réglage manuel dans un patch>

- ① Pressez le bouton **MANUAL** pour passer en mode manuel (l'indicateur MANUAL s'allumera).
- ② Pressez le bouton **WRITE/COPY**.
L'indicateur EDIT/ESC clignotera lentement et l'afficheur et les indicateurs s'éclaireront pour représenter le patch actuellement sélectionné.
- ③ Sélectionnez un patch de destination.
Voir « Sélection d'un patch » en page 6 pour plus d'informations sur cela.
- * Pour annuler cette procédure de copie et retourner en mode manuel, pressez le bouton **EDIT/ESC**.
- ④ Pressez à nouveau le bouton **WRITE/COPY**.
Le réglage manuel est maintenant copié dans la page sélectionnée. Lorsque la procédure de copie est terminée, vous retournerez à ce patch et en mode de jeu.

<Copie du contenu d'un patch dans le réglage manuel>

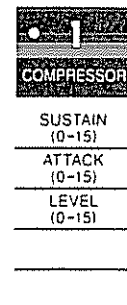
- ① Sélectionnez le patch servant de source à la copie.
Relisez « Sélection d'un patch » en page 6 si vous avez besoin de plus d'informations sur la méthode à suivre.
- ② Pressez le bouton **WRITE/COPY**.
L'indicateur EDIT/ESC clignotera lentement.
- ③ Pressez le bouton **MANUAL**.
L'indicateur MANUAL s'allumera, indiquant que la destination de la copie est le réglage manuel.
- * Pressez le bouton **MANUAL** à nouveau (l'indicateur MANUAL s'éteindra) et vous pourrez à nouveau sauvegarder les patches.
- * Pour annuler la procédure de copie et retourner en mode de jeu, pressez le bouton **EDIT/ESC**.
- ④ Pressez le bouton **WRITE/COPY** à nouveau.
Le contenu du patch est maintenant copié dans le réglage manuel. Lorsque la procédure de copie est terminée, vous êtes en mode manuel.

SECTION III : LES EFFETS

Avec le ME-6, vous pouvez créer vos propres sonorités en combinant les effets et en changeant leurs paramètres. Dans cette section, nous verrons ce que fait chaque effet et quels changements vous pouvez apporter aux paramètres.

● COMPRESSOR (Compresseur numérique)

Cet effet compresse les signaux de haut niveau d'entrée et "étend" ceux de bas niveau d'entrée (c'est-à-dire qu'il adoucit un peu les sons forts et accentue un peu les sons faibles). En rendant le volume général plus uniforme, un effet de sustain sans distorsion est produit.



○ SUSTAIN (0 à 15)

Accentue les signaux de faible niveau d'entrée et règle le temps durant lequel le son est maintenu plus uniforme. Des valeurs plus importantes allongent le sustain. Avec des valeurs plus faibles pour ce paramètre, cet effet peut être employé comme un limiteur pour ne supprimer que les signaux les plus forts en entrée.

○ ATTACK (0 à 15)

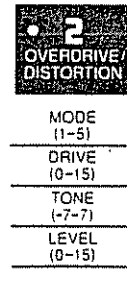
Règle le temps de montée et l'intensité d'attaque. Des valeurs plus élevées rendent le démarrage de chaque note plus net et augmentent l'articulation du son.

○ LEVEL (0 à 15)

Ce paramètre règle le volume du compresseur. Il sert à régler la balance entre les effets selon que ces derniers sont en ou hors service.

● OVERDRIVE/DISTORSION (Saturation/Distorsion analogique)

Cela entraîne une distorsion du son et lui donne un long sustain. Les différents modes représentent différents types d'effets de distorsion que vous pouvez façonner à votre guise.



○ MODE (1/2/3/4/5)

Sélectionne le type de distorsion. Les types "Overdrive" 1 et 2 vous donnent une distorsion modérée comparable à celle d'un ampli à lampes. Les types "Distortion" 1 et 2 vous donnent un son plus dur. Pour réellement grossir le son, le mode 5 inverse l'ordre d'action de la distorsion et de l'égaliseur dans la chaîne d'effets pour que vous puissiez pré-égaliser la distorsion.

Mode 1 : Overdrive 1
Mode 2 : Overdrive 2
Mode 3 : Distorsion 1
Mode 4 : Distorsion 2
Mode 5 : Pré-égalisation + Overdrive 2

○ DRIVE (0 à 15)

Ce paramètre règle le son de la distorsion. Plus grande est la valeur et plus intense est l'effet de distorsion.

○ TONE (-7 à +7)

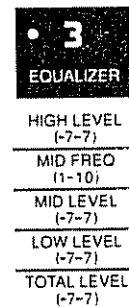
Ce paramètre règle la couleur tonale de l'effet Overdrive/Distorsion. Des valeurs positives accentuent les aigus, pour plus de brillance.

○ LEVEL (0 à 15)

Ce paramètre règle le volume de l'effet Overdrive/Distorsion. Cela sert à régler la balance entre les effets selon qu'ils sont en ou hors service.

● EQUALIZER (Egaliseur numérique)

Un égaliseur à trois bandes avec contrôle paramétrique des médiums; c'est-à-dire la fréquence la plus importante pour une guitare.



○ HIGH LEVEL (-7 à +7)

Ce paramètre règle les aigus. Des valeurs positives accentuent les aigus, des valeurs négatives les coupent.

○ LOW LEVEL (-7 à +7)

Ce paramètre règle les basses. Des valeurs positives accentuent les basses, des valeurs négatives les coupent.

○ MID FREQ (MIDDLE FREQUENCY) (1 à 10)

Règle la fréquence centrale de la plage de médiums qui sera réglée par la commande Mid Level. Des valeurs plus élevées sélectionnent des fréquences plus hautes.

○ TOTAL LEVEL (-7 à +7)

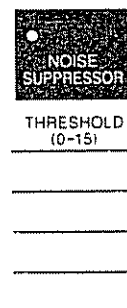
Ce paramètre règle le volume de l'égaliseur. Il sert à régler la balance entre les effets selon qu'ils sont en ou hors service.

○ MID LEVEL (MIDDLE LEVEL) (-7 à +7)

Ce paramètre règle le niveau des médiums. Des valeurs positives augmentent le niveau, des valeurs négatives le diminuent.

● NOISE SUPPRESSOR (Suppresseur numérique de bruit)

Supprime tout parasite et bruit induit par le micro de la guitare. En tenant compte de l'enveloppe du son de guitare (variation de volume du son de guitare dans le temps), il sera possible de réduire le bruit sans affecter la résonance de la guitare. Cela crée un son plus naturel.



* Le supprimeur de bruit est toujours en service.

○ THRESHOLD (0 à 15)

C'est le seuil réglable pour le niveau de bruit : il doit être réglé sur une haute valeur pour du fort bruit et sur une basse valeur pour du bruit faible. Réglez-le pour que vous puissiez entendre une chute naturelle du son de guitare.

* Si le seuil (threshold) est trop haut, il risque de couper les notes faibles en même temps que le bruit ! (cela est peut-être le problème si vous jouez et que rien n'est entendu).

● DELAY (Retard numérique)

Des sonorités retardées électroniquement sont ajoutées aux sons directs venant de la guitare. L'utilisation du délai peut grossir le son et peut servir également à des effets spéciaux.



TIME (1ms-1s)
FEEDBACK (0-15)
EFFECT LEVEL (0-15)

○ TIME (temps de retard, 1 ms à 1 s)

Ce paramètre règle le temps de retard.

Les temps de retard s'affichent comme suit :

1 ms à 95 ms : 1 à 95 (en unités d'une ms)

100 ms à 980 ms : 10. à 98. (en unités de 10 ms)

1 s : 1.0 (en unités d'une seconde)

○ FEEDBACK (0 à 15)

Règle le volume de réinjection (Feedback) du son retardé. Des valeurs plus élevées entraînent une réinjection plus importante et par conséquent plus de répétitions du son, alors qu'un réglage de 0 vous donne une unique répétition du son retardé.

○ EFFECT LEVEL (0 à 15)

Ce paramètre règle le volume du son retardé. Des valeurs plus élevées augmentent le volume du son retardé et avec une valeur de « 13 », le son direct et le son retardé ont approximativement le même volume.

● CHORUS/FLANGER (numérique)

L'effet chorus grossit le son et l'élargit, l'effet flanger donne des modulations du son.



MODE (1-4)
PRE DELAY (ms)
RATE (0-15)
DEPTH (0-15)
ELEV(CHO)/RES(FL) (0-15)

○ MODE (1/2/3/4)

Sélectionne le type d'effet, chorus ou flanger

Mode 1 : Chorus : D+E/D+E

Le son direct (avant chorus) et le son avec effet (après que le chorus ait été appliqué) sont combinés (D pour direct et E pour effet) puis produits. Les sons des canaux gauche et droit sont identiques dans ce cas, aussi employez ce mode si vous désirez utiliser le ME-6 en mono.

Mode 2 : Chorus : D/E

C'est un mode uniquement stéréo. Le son direct et le son d'effet sont produits séparément (respectivement à gauche et à droite). Cela vous donne une sonorité de chorus particulièrement ample qui utilise l'air plutôt que l'électronique pour mélanger le son direct et le son de l'effet.

Mode 3 : Chorus : D+E/D-E

Uniquement stéréo aussi. Ce mode produit les canaux gauche et droit hors phase, donnant un effet pseudo-stéréo.

* Vous n'obtiendrez pas d'effet chorus si vous utilisez ce mode en mono.

Mode 4 : Flanger

Donne un effet flanger.

○ PRE DELAY

Règle le temps qui s'écoule entre la production du son direct et celle du son de l'effet. Son action est différente selon qu'il s'agit d'un effet chorus ou flanger :

Chorus (1 à 30 ms) :

Augmenter le paramètre pre-delay donne un effet de doublage (comme si plusieurs instruments jouaient à l'unisson).

Flanger (0,1 à 3 ms) :

Régler le paramètre pre-delay fait varier la fréquence centrale de l'effet flanger. Plus court est le temps de pre-delay, plus haute est la fréquence centrale et vice-versa. Ordinairement, c'est un paramètre du mode manuel.

○ **RATE (0 à 15)**

Ce paramètre règle la vitesse des ondulations du son avec chorus ou flanger. Des valeurs plus élevées accélèrent la variation.

○ **DEPTH (0 à 15)**

Ce paramètre règle l'intensité de la modulation du chorus ou du flanger. Des valeurs plus importantes donnent des modulations plus fortes.

○ **EFFECT LEVEL (Chorus) (0 à 15)**

Cela règle le volume du son de l'effet. Des valeurs plus élevées augmentent la proportion du son avec effet et pour une valeur de 15, les volumes du son direct et de l'effet sont équivalents.

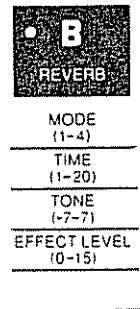
○ **RESONANCE (Flanger) (0 à 15)**

Cela règle le volume de la résonance du flanger (volume de réinjection ou «feedback»). Plus grande est la valeur et plus prononcé est l'effet.

● **REVERB (Réverbération numérique)**

La reverb est la complexe réflexion du son qui s'effectue naturellement dans toute pièce où est produite un son. Par exemple, si vous frappez dans vos mains à l'extérieur, vous n'entendez que le claquement des deux mains. Mais lorsque vous tapez dans vos mains dans une église, par exemple, il y a une sonorité qui persiste, comme un écho, et qui est appelée la réverbération ou reverb. Le son de la reverb dépend du volume de la pièce (une pièce ordinaire ou «room», un hall, etc.) et de la forme et du revêtement des surfaces réfléchissantes (comme les murs).

Tous ces éléments sont simulés numériquement dans le ME-6.



○ **MODE (1/2/3/4)**

Ce paramètre règle le mode de reverb :

- 1 (Hall-1) : Simule la claire sonorité de reverb d'une salle de concert
- 2 (Hall-2) : Simule la reverb d'une salle de concert; une sonorité de reverb bien contrôlée.
- 3 (Room) : Simule la reverb brillante d'une pièce très vivante.
- 4 (Plate) : Simule une reverb à plaques (une reverb analogique ancienne mais populaire qui utilisait des plaques vibrantes chargées électriquement). L'aigu est alors accentué pour donner une caractéristique métallique à la résonance.

○ **TIME (1 à 20)**

Ce paramètre règle la durée de réverbération. Plus grande est la valeur et plus longue est la réverbération.

○ **TONE (-7 à +7)**

Ce paramètre règle la qualité sonore (le timbre) du son réverbéré. Des valeurs positives accentuent les aigus et rendent la reverb plus brillante alors que des valeurs négatives adoucissent le son.

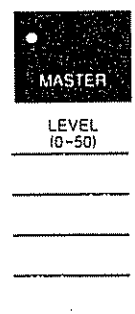
○ **EFFECT LEVEL (0 à 15)**

Règle le volume de la reverb.

● **MASTER LEVEL (0 à 50)**

Cela règle le volume général de sortie du ME-6.

- * Si tous les effets sont hors service et si vous désirez que le signal reçu de la guitare ait le même volume en entrée qu'en sortie, réglez ce paramètre sur 42.



SECTION IV : REFERENCE

■ AVANT DE CONCLURE QU'IL Y A UN PROBLEME...

Si aucun son n'est produit, ou si les choses ne fonctionnent pas comme désiré, contrôlez les possibilités suivantes. N'essayez pas de faire des réparations sur votre appareil au-delà des suggestions décrites ci-dessous ou envisagées dans les remarques importantes.

Pas de son/le son est faible

- Les autres appareils sont-ils connectés correctement ?
- L'ampli ou la table de mixage connectés sont-ils éteints, ou peut-être leur volume est-il trop bas ?
- Les réglages de patches sont-ils faits correctement ? Cela comprend des choses comme par exemple les réglages de niveau (LEVEL) de paramètres qu'il faut s'assurer de ne pas avoir réglé trop bas.
- La pédale d'expression est-elle totalement abaissée ?

Impossible de sélectionner un patch

- Le patch ne changera pas tant que vous n'aurez pas enfoncé une pédale de numéro.
- Le mode Bypass est-il en service ?
- Etes-vous en mode manuel ?
- Etes-vous en mode d'édition ?

■ RETOUR AUX REGLAGES D'USINE - INITIALISATION

Vous pouvez ramener tous les réglages à leur valeur d'origine, telle que programmée en usine (initialisation). Il y a également possibilité d'initialiser un seul patch, ou bien tous les patches.

<Initialisation d'un seul patch>

- ① Eteignez l'appareil.
- ② Pressez et tenez enfoncé les boutons PARAMETER  et  et rallumez l'appareil.
L'indicateur EDIT/ESC clignotera.
- ③ Sélectionnez le patch que vous désirez initialiser.
Voir page 6 pour plus d'informations sur la sélection des patches.
- * Pour annuler l'initialisation à cet instant, pressez le bouton **EDIT/ESC**. Vous reviendrez en mode de jeu.
- ④ Pressez le bouton **WRITE/COPY**.
Le patch sélectionné sera initialisé.
- ⑤ Pressez le bouton **EDIT/ESC**.
Vous reviendrez en mode de jeu. Si vous désirez poursuivre l'initialisation de patch, et cela de façon individuelle, répétez simplement les étapes ③ et ④.

<Initialisation de tous les patches>

- ① Eteignez l'appareil.
- ② Pressez et tenez enfoncé les boutons PARAMETER  et  et rallumez l'appareil.
L'indicateur EDIT/ESC clignotera et l'afficheur indiquera «Ld».
- * Pour annuler l'initialisation à cet instant, pressez le bouton **EDIT/ESC**. Vous retournerez en mode de jeu.
- ③ Pressez le bouton **WRITE/COPY**.
Quand l'initialisation est terminée, vous reviendrez en mode de jeu.

1 : Hall-1
2 : Hall-2
3 : Room
4 : Plate

BANQUE	1					2					3					4					5					
	NUM	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
EFFET	SUSTAIN																									
	ATTACK																									
	LEVEL																									
	MODE																									
	DRIVE																									
OVERDRIVE/ DISTORTION	TONE																									
	LEVEL																									
	HIGH LEVEL																									
	MID FREQ																									
	MID LEVEL																									
EQUALIZER	LOW LEVEL																									
	TOTAL LEVEL																									
	THRESHOLD																									
	DELAY TIME																									
	FEEDBACK																									
DELAY	EFFECT LEVEL																									
	MODE																									
	PRE DELAY																									
	RATE																									
	DEPTH																									
CHORUS/ FLANGER	E. LEV/RES																									
	MODE																									
	TIME																									
	TONE																									
	EFFECT LEVEL																									
REVERB																										
MASTER LEVEL																										

1 : Hall-1
2 : Hall-2
3 : Room
4 : Plate

REVERB

1 : CHORUS [G/D] (D+E/D+E)
2 : CHORUS [G/D] (D/E)
3 : CHORUS [G/D] (D+E/D-E)
4 : FLANGER

CHORUS/
FLANGER

1 : OVERDRIVE-1
2 : OVERDRIVE-2
3 : DISTORTION-1
4 : DISTORTION-2
5 : PreEQ + OD-2

OVERDRIVE/
DISTORTION

■ CARACTERISTIQUES

ME-6 : multi-effet pour guitare :

Traitement du signal (excepté Overdrive/Distorsion) :

Conversion AN: 18 bit linéaire

Conversion NA: 16 bit linéaire

Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz

Patches : 25 + réglage manuel

Effets : Compresseur, saturation/distorsion, égaliseur, supprimeur de bruit, delay, chorus/flanger, reverb

Niveau d'entrée nominal : - 20 dBm

Impédance d'entrée : 1 MΩ

Niveau de sortie nominal : - 20 dBm

Impédance de sortie : 5,7 kΩ

Impédance de charge recommandée : 47 kΩ ou plus

Afficheur : 2 caractères à 7 segments (LED)

Prises : Prise d'entrée (jack 6,35 mm)

Prise de sortie (jack 6,35 mm) x 2 (L (MONO), R))

Prise de sortie accordeur (jack 6,35 mm)

Prise pour pédale d'expression

Prise pour télécommande de mode manuel

Prise pour télécommande de mode Bypass

Prise pour écouteurs (type mini-jack stéréo)

Prise pour adaptateur secteur (CA 12 V)

Alimentation secteur : CA 12V : Adaptateur secteur de la série BRA

Intensité électrique : 500 mA

Dimensions : 442 (L) x 200 (P) x 52,5 (H) mm

Poids : 2,2 kg

Accessoires : Adaptateur secteur de la série BRA

Mode d'emploi

Options : Pédale commutateur FS-5U

Pédale de volume/expression FV-300L avec PCS-33

Pédale d'expression EV-5

Cordon stéréo PCS-33

Accordeur chromatique de la série TU

* 0dBm = 0,775 Vrms

* Les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.

Information

Si vous nécessitez l'aide d'un service de maintenance, appelez votre centre Roland le plus proche ou le distributeur officiel Roland pour votre pays, d'après la liste ci-dessous

U. S. A.

Roland Corp US
7200 Dominion Circle
Los Angeles CA 90040-3647
U.S.A.
☎ (213) 685-5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd
(Head Office)
5480 Parkwood
Richmond B.C. V6V 2M4
CANADA
☎ (604) 270-6626

Roland Canada Music Ltd
9425 Transcanadienne
Service Rd. N.
St. Laurent, Quebec H4S 1V3
CANADA
☎ (514) 335-2009

Roland Canada Music Ltd
346 Watline Avenue
Mississauga Ontario L4Z 1X2
CANADA
☎ (416) 890-6488

AUSTRALIE

Roland Corporation
(Australia) Pty Ltd
(Head Office)
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
☎ (02) 982-8266

Roland Corporation
(Australia) Pty. Ltd
(Melbourne Office)
50 Garden Street
South Yarra, Victoria 3141
AUSTRALIA
☎ (03) 241-1254

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd
97 Mt Eden Road, Mt Eden,
Auckland 3
NEW ZEALAND
☎ (09) 398-715

ROYAUME UNI

Roland (UK) Ltd
Rye Close
Ancells Business Park
Fleet
Hampshire GU13 8UY
UNITED KINGDOM
☎ 0252-816181

Roland (UK) Ltd
Swansea Office
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park, Swansea,
West Glamorgan SA 79FJ
UNITED KINGDOM
☎ (0792) 700-139

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH
Oststrasse 96,
2000 Norderstedt
DEUTSCHLAND
☎ 040/52 60 090

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N.V.
Houtstraat 1
B-2431 Oevel - Westerlo
BELGIQUE
☎ (0032) 14-575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Langebrogade 6
Box 1937
DK-1023 Copenhagen K
DENMARK
☎ 31-95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia A/S
Danvik Center 28 A, 2 tr.
S-131 30 Nacka
SWEDEN
☎ 08-702 00 20

NORVEGE

Roland Scandinavia
Ave Norge
Lilleakerveien 2
Postboks 95 Lilleaker
N-0216 Oslo 2
NORWAY
☎ 02-73 00 74

FINLANDE

Fazer Musik Inc
Länsituulentie
POB 169
SF-02101 Espoo
FINLAND
☎ 0-43 50 11

ITALIE

Roland Italy S.p.A.
Viale delle Industrie 8
20020 ARESE MILANO
ITALIA
☎ 02-93581311

ESPAGNE

Roland Electronics
de España S.A.
Calle Bolivia 239
08020 Barcelona
ESPANA
☎ 93-308-1000

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
9 Ebn Hagar Askalany Street
Ard El Golf,
Heliopolis Cairo
EGYPT
☎ 2917803-665918

SUISSE

Musitronic AG
Gerberstrasse 5 CH-4410
Liestal
SUISSE
☎ 061/921 16 15

Roland CK (Switzerland) AG
Hauptstrasse 21/Postfach
CH-4456 Tenniken
SUISSE
☎ 061/98 60 55
Réparations par Musitronic AG

FRANCE

Musikengro
ZAC de Rosarge Les Echets
01700 Miribel
FRANCE
☎ 72 26 50 60

Musikengro
(Bureau de Paris)
Centre Région Parisienne
19-23 rue Léon Geffroy Bât. E
94408 Vitry s/Seine CEDEX
FRANCE
☎ (1) 46 80 86 62

AUTRICHE

E. Dematte & Co
Neu - Rum Siemens - Strasse 4
A-6021 Innsbruck Box 391
OSTERREICH
☎ (0512) 63 451

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
2 Phidiou Str. GR 106 78
Athens
GREECE
☎ 1-3620130

PORTUGAL

Casa Caius Instrumentos
Musicais Lda
Rua de Santa Catarina 131
Porto
PORTUGAL
☎ 02-38 44 56

HONGRIE

Intermusica Ltd
Warehouse Area "DEPO"
Budapest P.O. Box 3,
2045 Torokbalint
HUNGARIA
☎ (1) 1868905

ISRAEL

D.J.A. International Ltd
25 Pinsker St.
Tel Aviv
ISRAEL
☎ 03-283015

BRESIL

Roland Brasil Ltda
R. Alvarenga 591
CEP-05509 Sao Paulo
BRAZIL
FAX: (011) 210-0286
Réparations pour produits
Roland et Rhodes

Oliver do Brasil S. A.
Instrumentos Musicais
Av. Ceci No 578 Centro
Empresarial Tambore
Barueri SP CEP 06400
BRAZIL
☎ (011) 709-1267
Réparations pour produits
BOSS

HONG KONG

Tom Lee Music Co. Ltd
Service Division
22-32 Pun Shan Street
Tsuen Wan,
New Territories
HONG KONG
☎ 415-0911

SINGAPOUR

Swee Lee Company
Bras Basah Complex #03-23
Singapore 0178
SINGAPORE
☎ 3367886

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd
330 Verng Nakorn Kasem Soi 2
Bangkok 10100
THAILAND
☎ 2248821

MALAISIE

Syarikat Bentley
No 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur
MALAYSIA
☎ 2421288

INDONESIE

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta merlin Blok C/59
Jl Gajah mada No 3-5
Jakarta 10130
INDONESIA
☎ (021) 354604-354606

TURQUIE

Barkat Sanayive Ticaret
Siraselviler Cad. 86/6 Taksim
Istanbul
TURKEY
☎ 149 93 24

CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd
17 Panteli Katelari Str
P.O. Box 2046 Nicosia
CYPRUS
☎ 453226-466423

MEXICO

Case Veerkamp, s.a. de c.v.
Mesones No 21
Col. Centro
C.P. 06080 Mexico, D.F.
MEXICO
☎ (5) 709-3716

La Casa Wagner de
Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No 202 S.J.
C.P. 44100
Guadalajara, Jalisco
MEXICO
☎ (36) 13-1414

ARGENTINE

Netto S.A.
Venezuela 1433
1095 Buenos Aires
ARGENTINA
☎ 37-1632

TAIWAN

Siruba Enterprise (Taiwan)
Co. LTD
Room 5, 9 fl. No 112
Chung Shan N. Road Sec. 2
Taipei, TAIWAN, R.O.C.
☎ (02) 5364546

AFRIQUE DU SUD

That Other Music
Shop (PTY) LTD
256 Bree Street,
Johannesburg 2001
Republic of South Africa
☎ 337-6573

Paul Bothner (PTY) LTD
17 Werdmueller Centre
Claremont 7700
Republic of South Africa
☎ 021-64-4030

2605025700F '92-6-A1-11NiThiER